

# PHP自作発表

橋口信人

# サイト名: 漫画QuizBattle

## ▶ サイトを作る目的と背景

近年コロナウイルスの影響で、家で過ごすことも多くなり、本や漫画を読む機会が増えたと思います。僕もその一人です。漫画は日本の文化であり、この需要は落ちることはないと考えています。

ではなぜクイズなのか。というと、クイズはテレビなどでも昔から今までいつでも見かけるような人気コンテンツであり、近年さらにクイズブームが到来し、今のテレビはクイズ番組が本当に多くなったと思います。

なのでこの両方をまとめたサービスを作れば、たくさんの人に利用してもらえるのではないかと考え漫画クイズバトルを作ろうと決めました。

# ターゲット

漫画やクイズが好きな10代～30代。

# システム説明

## ▶ 一般ユーザ

- ・アカウントの新規登録
- ・ログイン、ログアウト
- ・メール認証によるパスワードリセット
- ・クイズ作成、一覧表示
- ・自身が作成したクイズの編集、削除
- ・ランキング表示
- ・いいね機能

## ▶ 管理者

- ・全ユーザの作成したクイズの削除・編集
- ・ユーザー一覧表示

## ▶ ゲストユーザ(ログイン無し)

- ・メインページにて全クイズ、ランキングなどの閲覧（クイズ解答はできない。）

# デモンストレーション

# システムの売り

- ▶ 獲得いいね数の合計や、正解数のランキングを作ることで、ユーザ同士が競いあえる様になっています。
- ▶ このランキングを表示することで、どのユーザが面白いクイズを作っているのかなどの判断材料となる。

# 不足機能や今後のシステム展望

- ▶ ソーシャルログイン、SNS連携(Instagram、Twitter、LINE等)
- ▶ いいね数、正解数に応じたレベルアップや称号追加などでゲーム性UP
- ▶ ワード検索、カテゴリ検索などの検索機能の追加

# 今回の開発を通じての感想

- ▶ 設計から作成していくことで、データベースの考え方などの理解が深まった。
- ▶ 製造していく上で、どんな機能があると便利なのかなど、利用していただくユーザ視点に立って考えることが大切だと学んだ。
- ▶ 設計段階で足りなかったことなどに製造段階で気付くことが多く、設計の大切さを学んだ。
- ▶ 知らない機能や、デザインを行う上で、今の自分に足りないスキルや、改善点を見つけることができた。
- ▶ スケジュール管理の大切さを学んだ。