

# 個人開発成果報告

麻雀記録アプリを自作する その1

# 自己紹介

- **名前:** nosuke
- **職業:** エンジニア(PaaSのBIツール)
- **Flutter大学歴:** 2024/09/25～
- **Flutter大学では:**
  - オンライン交流会の主催を引き継ぎました！
  - #club\_将棋
  - 共同開発#20 Scatter3D Makerの開発に参加
- **趣味:** ボードゲーム、お笑い

# アプリ概要

## 主要機能

-  対局結果の記録・管理
-  点数計算（ウマ・オカ対応、同点処理（上家取り・折半））
-  4人以上の成績のサマリ機能

## 技術スタック

- フレームワーク: Flutter 3.8+
- 状態管理: Riverpod
- データベース: SQLite
- ルーティング: GoRouter

# アプリ開発を行うきっかけ

## 経緯 🤔

- ・ 麻雀の記録管理をしたい
- ・ 5人以上同時に記録を管理するサービスは現状ない（気がした）
- ・ 別テーマの麻雀アプリの開発に挫折した

## 目標 🎯

- ・ シンプルで使いやすい麻雀点数管理
- ・ 正確な計算（上家取り・折半対応）
- ・ 長期データ分析が可能な設計

# 施策

## 1. バイブルコーディング

- Claude Codeの学習モードの活用

## 2. Issues駆動開発

- Issueの粒度はあまりこだわらず、issueを切ってタスクを整理する

# 進捗

## 開発状況

- 総ファイル数: 30 Dart ファイル
- 実装済み機能:
  - 基本的な対局記録機能
  - 点数計算サービス（ウマ・オ力対応）
  - データ永続化 (SQLite)
  - [ ] 点数サマリ機能
  - [ ] 設定画面
  - [ ] MVP リリース

# デモ

# ロードマップ

## Phase 1: MVPリリース (~2025年末)

- [] 点数サマリ機能完成
- [] 設定画面
- [] テスト、リファクタリングetc.

## Phase 2: 機能追加

- [] Supabase導入 (クラウド、ユーザー認証)
- [] 成績分析機能
- [] 3打ち対応

## ご質問・フィードバック

**GitHub Repository**

<https://github.com/skeleton100/scoreboard>