

SportEase の情報の取り扱い

佐藤佑作

2026 年 2 月 10 日

1 情報の取り扱い

このアプリは Google アカウントでユーザー認証を行っている。高専のメールアドレスでのみログインできるように、ホワイトリストで制限している。

利用する Google アカウント情報は Google メールアドレスのみである。

- Google メールアドレス

使用用途は以下の通りである：

表 1 情報の使用用途

情報	用途
メールアドレス	ユーザー認証、アプリ内でユーザーを一意に識別するための ID

ユーザーの表示名に関しては、初回ログイン時に以下の画面で設定し、その後自由に変更可能にできる。



プロフィールを設定してください

初回ログインありがとうございます。サービスを利用する前に、表示名とクラスを設定してください。

表示名

例: 山田 太郎

クラス

クラスを選択してください

次へ

図 1 初回ログイン時の表示

2 外部設計

2.1 ユーザーロール

本システムでは以下の3つのユーザーロールを定義し、権限管理を行っている。
必要に応じてロールを増やすことはできるが、権限管理はこの3つのベースロールで行っている。

表2 ユーザーロール一覧

ロール名	概要
Student (一般学生)	主に情報の閲覧（対戦表、試合結果、クラスの進捗）および通知の受信を行う。
Admin (行事委員)	イベント全体の管理、試合結果の入力・承認、スケジュールの変更、MVP 投票の管理など、運営に必要な全機能にアクセス可能。
Root (システム管理者)	システム設定、ホワイトリスト管理、マスターデータ（スポーツ、クラス等）の管理を行う最高権限。

2.2 機能要件

各ロールにおける利用可能な機能の詳細は以下の通りである。

2.2.1 Student (一般学生)

一般的な学生ユーザーに割り当てられるロールであり、以下の機能を利用可能である。

- アカウント管理:

- Google アカウントを用いたログイン・ログアウト
- プロフィール設定（表示名、所属クラスの登録）

- 情報閲覧:

- 開催中のイベント情報の閲覧
- 各競技のトーナメント表・対戦組み合わせの閲覧
- 試合結果および勝敗のリアルタイム確認
- クラス別の総合得点・進捗状況・順位の閲覧

- 昼企画（リレー・綱引き等）の結果閲覧
- **チーム管理（自クラスのみ）：**
 - 所属クラスのチームメンバー編成機能（メンバーの追加・削除）
 - チームメンバーの確認
- **通知・その他：**
 - 試合開始・結果等の Web Push 通知の受信
 - MVP 投票への参加（投票権がある場合）

2.2.2 Admin (行事委員)

イベント運営の実務を担当するロールであり、Student の全機能に加え、以下の管理機能を利用可能である。

- **試合進行管理：**
 - 試合開始時間の変更・調整
 - 試合結果（スコア・勝者）の入力・確定
 - 試合ステータスの更新（試合中、終了など）
 - 昼企画（リレー・綱引き等）の予選・決勝結果の入力
- **運営管理：**
 - 前日・当日の出欠確認・登録
 - 各競技の参加定員数の調整・変更
 - ユーザーの表示名修正（不適切な名前の修正等）
 - 運営用画像・PDF 資料（要項・ルールブック等）のアップロード
 - MVP 投票状況の確認・集計
 - 行事委員権限の付与・剥奪

2.2.3 Root (システム管理者)

システムの全権限を持つロールであり、マスターデータの管理を含む以下の高度な機能を利用可能である。

- **システム・イベント設定：**
 - ログイン許可リスト（ホワイトリスト）の管理（追加・削除・一括インポート）
 - 新規イベントの作成およびアクティブイベントの切り替え
 - 雨天モード（スケジュール短縮・変更時）の切り替えおよび設定管理
- **マスターデータ管理：**

- 競技種目の新規作成・削除
- クラス情報の管理および在籍学生数の登録（CSV インポート対応）
- 昼企画のグループ分け・テンプレート管理
- 全競技のトーナメント表の一括自動生成・プレビュー
- 全体通知:
 - 全ユーザーまたは特定のロールに向けた任意のお知らせ通知の配信

2.3 画面構成・遷移

本システムは Web ブラウザ上で動作する SPA (Single Page Application) であり、以下の画面構成を持つ。

- ログイン画面: Google アカウントによる認証エントリーポイント。
- ダッシュボード (ホーム): ログイン後の初期画面。ユーザーロールに応じたメニューを表示。
- 学生向けメニュー (Student):
 - マイページ: プロフィール設定、クラス情報確認
 - 競技・イベント情報: トーナメント表閲覧、競技詳細、点数一覧
 - 昼企画: 昼競技の結果確認
 - その他: QR コード表示、通知確認、通知申請
- 運営管理者メニュー (Admin):
 - 試合管理: 試合結果入力、トーナメント進行管理、昼競技結果入力
 - 参加管理: クラス・チーム編成管理、QR コード読み取り・参加確認、出席登録
 - 運営設定: ロール管理、競技詳細設定、MVP 投票管理
- システム管理者メニュー (Root):
 - マスター管理: イベント作成、競技種目設定、ホワイトリスト管理
 - 全体設定: 雨天モード設定、トーナメント一括生成、クラス人数設定
 - コンテンツ管理: 競技要項アップロード、MVP 確認

2.4 動作環境

- クライアント端末: スマートフォン (iOS/Android)、タブレット、PC
- 推奨ブラウザ: Google Chrome, Safari, Microsoft Edge (各最新版)
- ネットワーク: インターネット接続必須 (学内 Wi-Fi またはモバイルネットワーク)

2.5 非機能要件

- **セキュリティ:**
 - Google OAuth2 (OpenID Connect) による堅牢な認証
 - 指定ドメイン (@sendai-nct.jp / .ac.jp) およびホワイトリストによるアクセス制限
 - 常時 SSL/TLS 化 (HTTPS) による通信の暗号化
- **パフォーマンス・可用性:**
 - WebSocket を用いたリアルタイムな試合経過・結果の配信
 - コンテナ技術 (Docker) による環境の一貫性と高い移植性

3 内部設計

3.1 システムアーキテクチャ

本システムは Docker コンテナを用いたマイクロサービス構成を採用している。

- **Reverse Proxy (Traefik):** エントリーポイントとして HTTPS 通信の終端、Let's Encrypt による SSL 証明書の自動更新、および Frontend/Backend へのルーティングを行う。
- **Frontend (Frontapp):** SvelteKit (Node.js) を用いた SSR/CSR ハイブリッド構成。ユーザーインターフェースを提供。
- **Backend (Backapp):** Go 言語 (Gin Framework) による REST API サーバー。ビジネスロジックおよび WebSocket によるリアルタイム配信を担当。
- **Database (DB):** MySQL 8.0。永続化データを管理。

3.2 技術スタック

3.3 データモデル設計

主なエンティティとその役割は以下の通りである。

- **Users:** ユーザー ID、メールアドレス、ロール、表示名を管理。
- **Events:** 球技大会等のイベント単位。アクティブなイベントの設定が可能。
- **Sports / Classes:** 競技種目および参加クラスのマスターデータ。
- **Teams / Entries:** クラス・競技ごとのチーム編成およびエントリー情報。

表 3 採用技術一覧

カテゴリ	技術
フロントエンド	SvelteKit, TailwindCSS, TypeScript
バックエンド	Go 1.24, Gin, Gorilla WebSocket
データベース	MySQL 8.0
インフラ	Docker, Docker Compose, Traefik v2
認証	Google OAuth2 (OpenID Connect)

- **Tournaments / Matches:** トーナメント構造および個々の試合データ（開始時刻、スコア、勝者）。
- **Notifications:** Web Push 通知の購読情報および通知履歴。

3.4 API 設計

RESTful API を採用し、リソースごとにエンドポイントを定義している。

- `/api/auth`: 認証関連（Google ログイン、プロフィール取得）
- `/api/events`: イベント情報の取得・更新
- `/api/admin`: 管理機能全般（試合結果更新、マスタ管理）
- `/api/student`: 学生向け読み取り専用 API
- `/api/ws`: WebSocket エンドポイント（トーナメント表のリアルタイム更新等）

3.5 ディレクトリ構成

本システムの主要なソースコード構成は以下の通りである。

- `frontapp/` (Frontend: SvelteKit)
 - `src/routes/`: ページコンポーネントおよび SvelteKit のリ API エンドポイント。
 - `src/lib/`: 再利用可能な UI コンポーネント、ユーティリティ関数、ストア（状態管理）。
 - `static/`: 静的ファイル（画像、フォント等）。
- `backapp/` (Backend: Go)
 - `cmd/`: アプリケーションのエントリーポイント (`main.go`)。
 - `internal/router/`: Gin フレームワークを用いたルーティング定義。
 - `internal/handler/`: HTTP リクエストを処理するビジネスロジック層。

- internal/repository/: データベース操作を抽象化するデータアクセス層。
- internal/models/: データベースのテーブル構造に対応する Go 構造体定義。
- db/migrations/: データベースのスキーマ定義およびマイグレーション用 SQL ファイル。

3.6 データベース設計

主要なテーブルとその役割は以下の通りである。

表 4 主要テーブル一覧

テーブル名	概要
users	ユーザー情報 (UUID, メールアドレス, 表示名, ロール等)
classes	クラス情報 (クラス名, 学生数, イベント ID)
events	イベント情報 (大会名, 年度, 開催期間)
sports	競技種目マスター (サッカー, バスケット等)
teams	クラス・競技ごとのチーム情報
matches	試合情報 (トーナメント位置, 対戦チーム, スコア, 勝者)
notifications	Web Push 通知の送信ログと内容
noon_game_*	昼企画 (リレー等) に関連する設定・結果データ群

3.7 処理フロー例 (トーナメント進行)

試合結果が入力され、トーナメント表が更新されるまでのデータフローは以下の通りである。

1. **結果入力:** Admin ユーザーが管理画面から試合のスコアを入力し、確定ボタンを押下する。
2. **API リクエスト:** フロントエンドから POST /api/admin/match/result が送信される。
3. **バックエンド処理:**
 - matches テーブルの該当レコード (スコア, 勝者 ID, ステータス) を更新する。
 - 勝者が決定した場合、トーナメントの構造に基づき、次戦 (next_match_id) の対戦チームとして勝者を自動設定する。

- WebSocket を通じて、接続中の全クライアントに対して「試合更新イベント」をブロードキャストする。

4. リアルタイム更新:

- 各クライアント（Student/Admin 画面）が WebSocket メッセージを受信する。
- トーナメント表コンポーネントが再レンダリングされ、リロードなしで最新の勝敗結果が反映される。

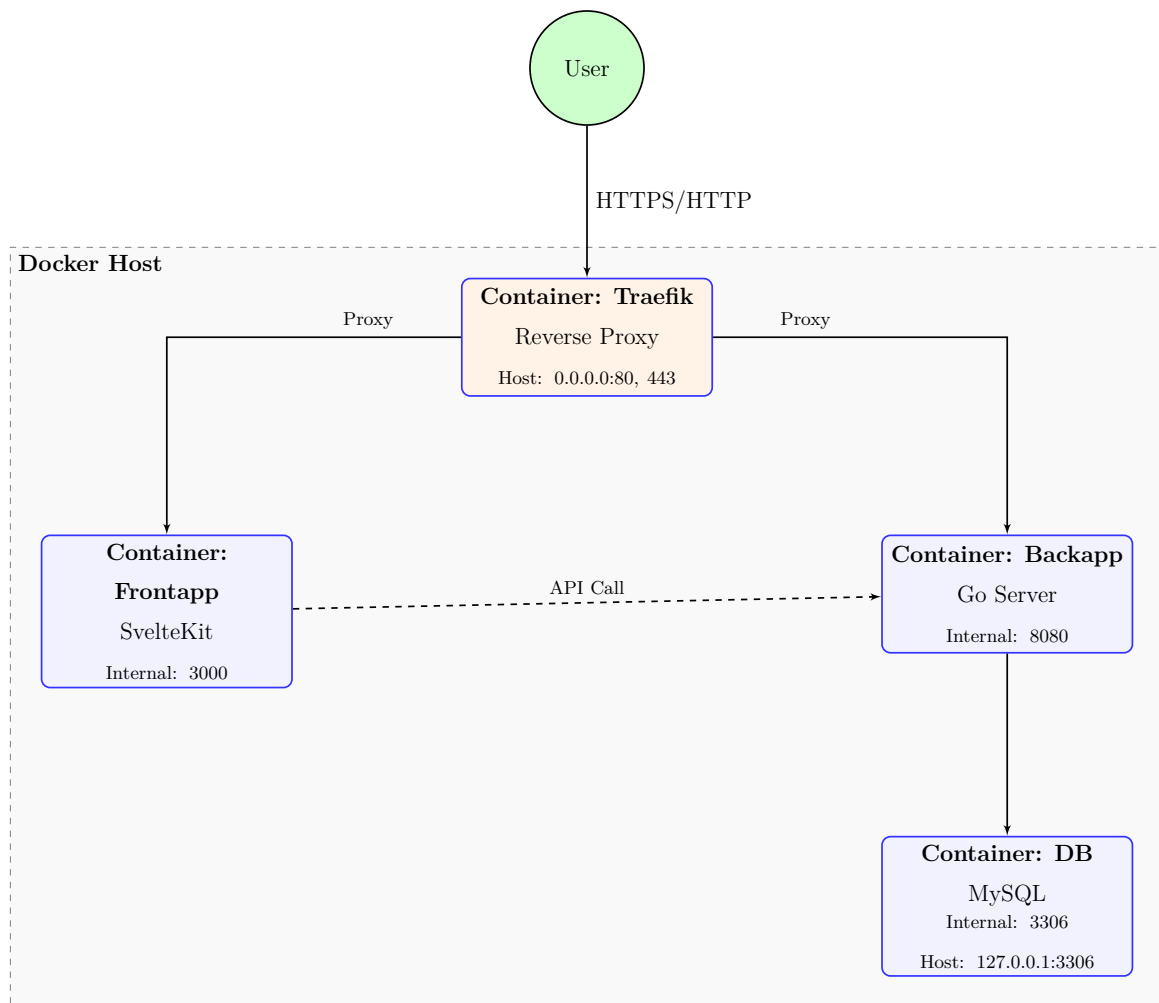


図 2 システム構成図（Docker コンテナ構成）