

「好きなもの」のデータベース Web アプリケーション  
積みゲー管理アプリ

3年 情報工学科 19番 瀧口大地

提出期限: 2026 年 2 月 15 日 23:59

提出日: 2026 年 2 月 15 日 23:59

# 第1章 目的

今回私が「積みゲー管理アプリ」を作ろうと思った目的として、背景と解決手段を以下に示す。

## 1.1 背景

ここ最近、ゲームストアの革新的なセールや有料ゲームの期間限定無料配布により、私のPCに大量のゲームがインストールされた。量が量である故、購入して未プレイのゲーム、所謂「積みゲー」が増加してしまっている。複数のゲームを楽しんでいるとどうしても進行状況やプレイ時間などの進行度を忘れてしまう。これらの現象が頻発すると、せっかくのゲームを最高に楽しむことが難しくなってくる。私はこれを強く問題視した。

## 1.2 解決手段

私は今上げた問題の解決手段として、シンプルなものを思いついた。記録である。忘れてしまったり薄れてしまう情報の対策として、記録と確認は絶大な効果がある。高専の方々に伝わりやすい例で言うと、githubのコミットで変更点や現状の説明を文章として保存する、あいだ記録を本問題の解決手段として用いる。システムとしてはPHPとCSVを用いてゲームごとの進行ログ（日記）を保存できるWebアプリを開発する。累計時間や現在のステータス、過去のプレイ履歴を振り返る機能を持たせることで、モチベーションの維持や効率的で高い質のゲームプレイを提供する。

## 第2章 Web インターフェースの設計

Web インターフェースについて、Web アプリの概要と UI や UX などの細かい工夫に分けて述べる。

### 2.1 Web アプリの概要

本システムにアクセスするとまず図 2.1 のようになっている。

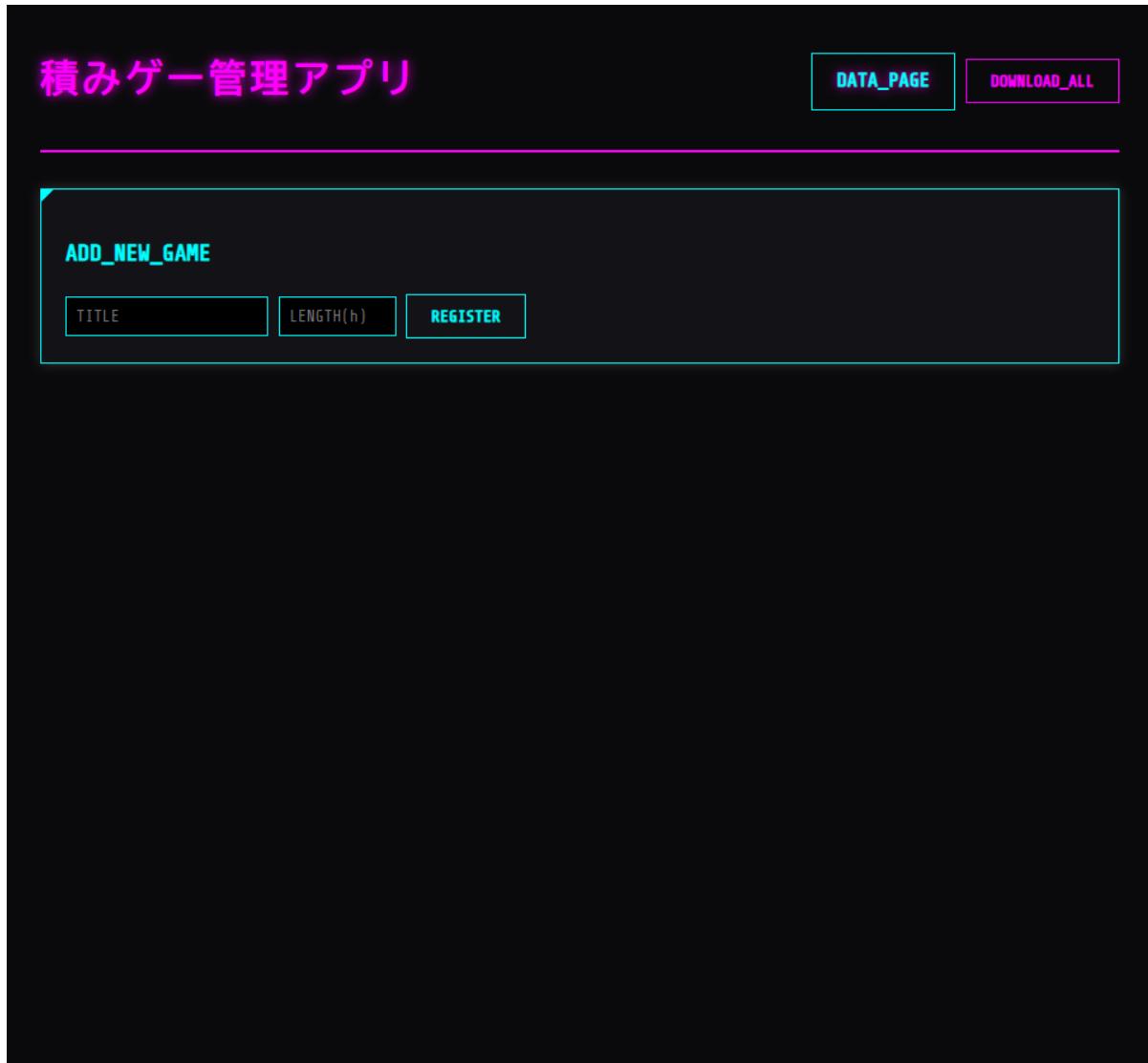


図 2.1 Web アプリ初期画面

ADD\_NEW\_GAME の TITLE にゲームのタイトル、LENGTH にゲームのクリアにかかるであろう時間を入力する。その後 ENTER キーの押下または REGISTER ボタンで初期入力は完了である。図 2.2 のように入力し ENTER キーを押すと図 2.3 のように ADD\_NEW\_GAME の下にゲームが 1 つのブロックとして記録される。

The screenshot shows a dark-themed web page with a light blue header. The header contains the text "ADD\_NEW\_GAME". Below the header are three input fields: "シルクソング" (SilkSong), "50", and a blue "REGISTER" button.

図 2.2 Web アプリ初期入力

The screenshot shows a dark-themed web page with a light blue header. The header contains the text "ADD\_NEW\_GAME". Below the header are three input fields: "TITLE" (シルクソング), "LENGTH(h)" (50), and a blue "REGISTER" button. The main content area displays a game entry for "シルクソング".  
Game details:  
LENGTH: 50h | STATUS: 未着手 | TOTAL: 0h  
Log entry:  
2026-01-05 >> スタート (0h)  
Buttons:  
DELETE [X] (red border)  
未着手 (dropdown menu)  
LOG\_COMMENT (text input)  
0 (button)  
UPDATE (blue button)

図 2.3 Web アプリ初期出力

図 2.3 からわかるように、出力されたブロックにさらに入力がある。ゲームを進めて進捗があった時、ここに図 2.4 のように STATUS を「プレイ中」とし、LOG\_COMMENT に感想や進捗コメント、プレイ時間を入力する。UPDATE ボタンを押すと、図 2.5 のように STATUS が変化し現状のプレイ時間が記録される。また、いつどんな体験をしたのかが一目でわかるようにゲームごとに履歴が保存できるようになっている。

The screenshot shows a dark-themed web page with a light blue header. The header contains the text "ADD\_NEW\_GAME". Below the header are three input fields: "TITLE" (シルクソング), "LENGTH(h)" (50), and a blue "REGISTER" button. The main content area displays a game entry for "シルクソング".  
Game details:  
LENGTH: 50h | STATUS: 未着手 | TOTAL: 0h  
Log entry:  
2026-01-05 >> スタート (0h)  
Buttons:  
DELETE [X] (red border)  
未着手 (dropdown menu)  
LOG\_COMMENT (text input)  
主人公が攫われた理由を解き明かすために「シタデル」というマップを目指すらしい  
4 (button)  
UPDATE (blue button)

図 2.4 Web アプリ追加入力

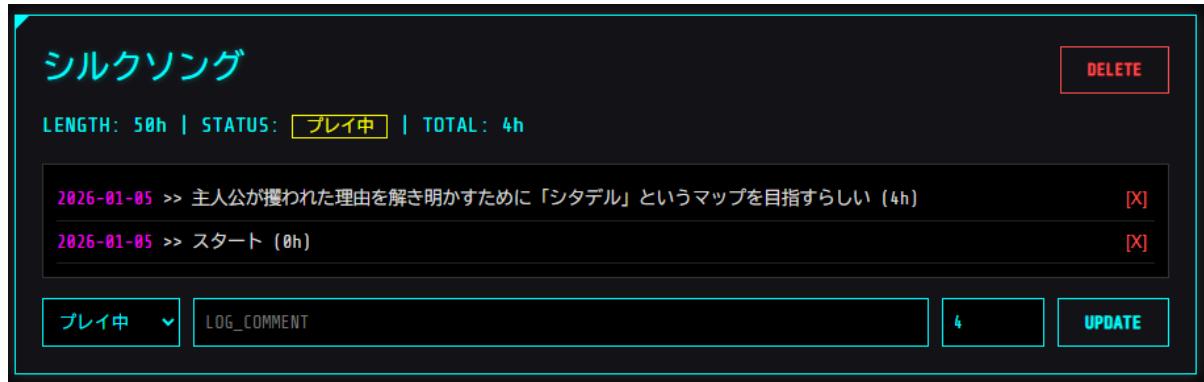


図 2.5 Web アプリ追加出力

以上により、本Webアプリのメイン処理の説明は完了である。ただ、図2.1の画面右上にDATA\_PAGEボタン、DOWNLOAD\_ALLボタンがあることがわかる。DOWNLOAD\_ALLボタンはその名の通り現状のゲーム状況をまとめたデータベースのCSVファイルを全てダウンロードする、というものである。DATA\_PAGEボタンを押下すると図2.6のようにページが遷移し、各データベースのテーブルを閲覧できるようになっている。図内の「progress\_1767609780.csv」は、先ほど登録したシルクソングというゲームの進捗を記録したテーブルを示している。1767609780はgames.csvで定義されたIDであり、詳しくはデータベース設計で後述するがゲームごとにそれぞれ進捗をまとめられるようにしている。

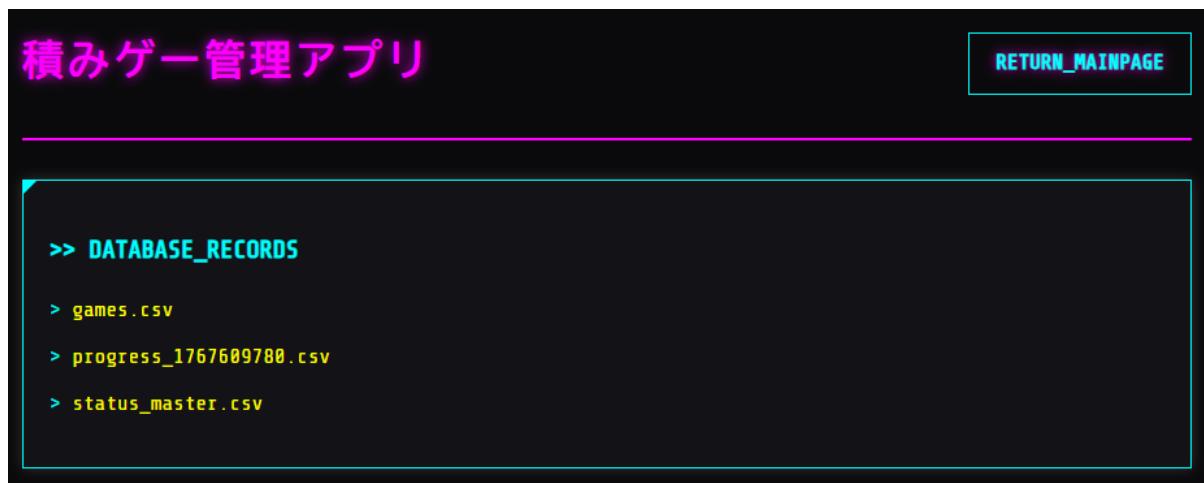


図 2.6 Web アプリ別画面

最後に本Webアプリの使用感を示すために他のゲームも追加した画面を載せておく。

# 積みゲー管理アプリ

[DATA\\_PAGE](#)[DOWNLOAD\\_ALL](#)

## ADD\_NEW\_GAME

## シルクソング

LENGTH: 50h | STATUS: プレイ中 | TOTAL: 10h2026-01-05 >> シタデル到着、門番が神ボスだった (10h) [X]2026-01-05 >> 主人公が攫われた理由を解き明かすために「シタデル」というマップを目指すらしい (4h) [X]2026-01-05 >> スタート (0h) [X]

## ダクソ1

LENGTH: 30h | STATUS: 未着手 | TOTAL: 0h2026-01-05 >> スタート (0h) [X]

図 2.7 Web アプリ使用感

## 第3章 データベースの設計

## 第4章 実装スケジュール

## 第5章 まとめ

# 参考文献

# 感想