

「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、ああいった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。

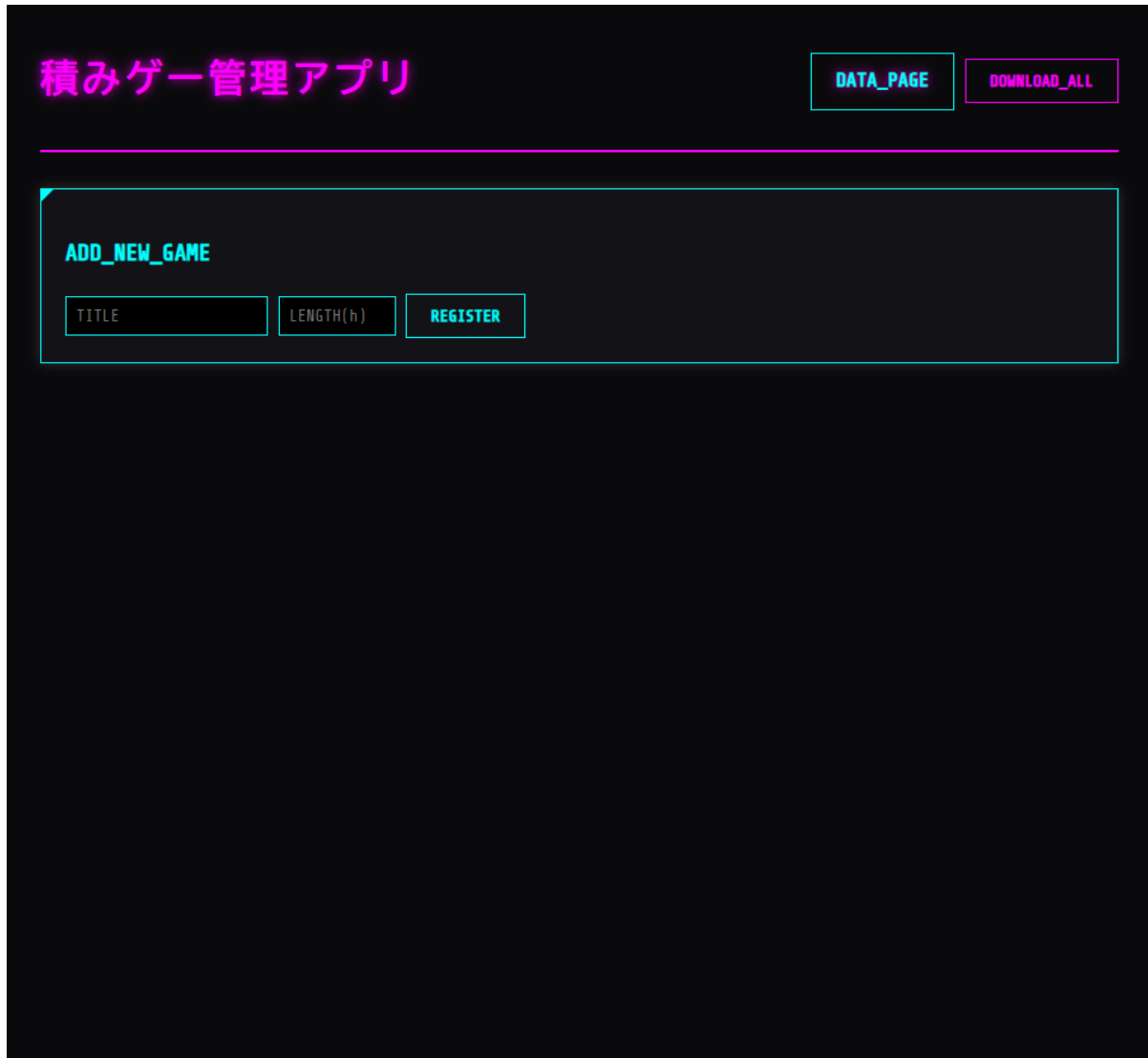


図 2.1 Web アプリ初期画面

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．

ADD_NEW_GAME

シルクソング 50 REGISTER

図 2.2 Web アプリ初期入力

ADD_NEW_GAME

TITLE LENGTH(h) REGISTER

シルクソング DELETE

LENGTH: 50h | STATUS: 未着手 | TOTAL: 0h

2026-01-05 >> スタート (0h) [X]

未着手 LOG_COMMENT 0 UPDATE

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。

シルクソング DELETE

LENGTH: 50h | STATUS: 未着手 | TOTAL: 0h

2026-01-05 >> スタート (0h) [X]

プレイ中 LOG_COMMENT 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 UPDATE

図 2.4 Web アプリ追加入力

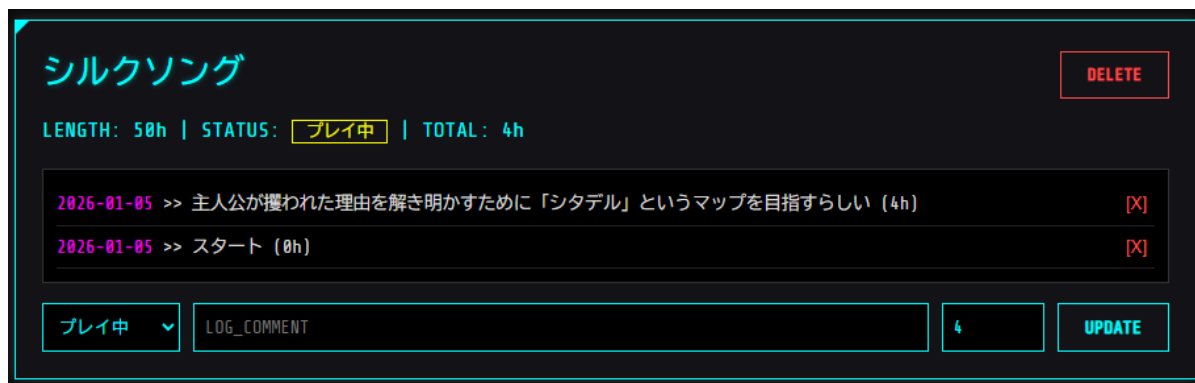


図 2.5 Web アプリ追加出力

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、DOWLOAD_ALL ボタンがあることがわかる。DOWLOAD_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。

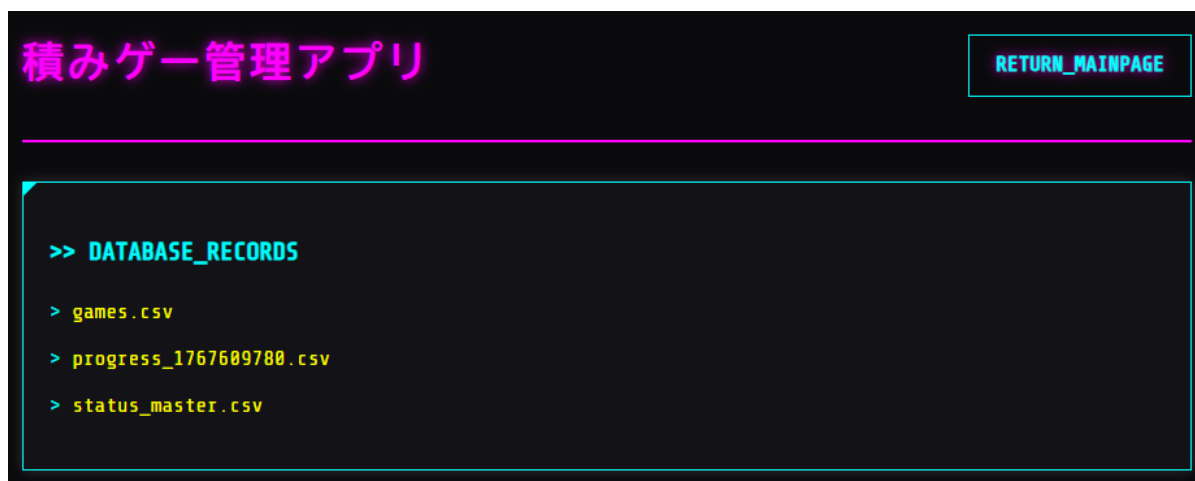


図 2.6 Web アプリ別画面

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

TITLE

LENGTH(h)

REGISTER

シルクソング

DELETE

LENGTH: 50h | STATUS: プレイ中 | TOTAL: 10h

2026-01-05 >> シタデル到着, 門番が神ボスだった (10h)

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)

2026-01-05 >> スタート (0h)

プレイ中

LOG_COMMENT

10

UPDATE

ダクソ1

DELETE

LENGTH: 30h | STATUS: 未着手 | TOTAL: 0h

2026-01-05 >> スタート (0h)

未着手

LOG_COMMENT

0

UPDATE

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