

麻雀プログラム制作プロジェクト

変更来歴

2009.11.17 ひげしゅにん 初版

0 このドキュメントについて

このドキュメントは、麻雀プログラム制作プロジェクトに関するドキュメントである。

このドキュメントには、プロジェクト遂行を行う上で、判断材料となる以下の要素を定義する。

- ・プロジェクトビジョン
- ・QDC 優先順位
- ・成果物
- ・スコープとリリースフェーズ
- ・プロジェクト終了後の展開

このドキュメントは必要に応じて随時更新される。

1 プロジェクトビジョン

当プロジェクトは、あくまで個人の趣味で行うプロジェクトである。

というわけで、当プロジェクトでの最優先事項はプロジェクトメンバー(ひげしゅにん)の自己満足である。

自己満足度を上げる要素としては、制作アプリケーションの完成度に加え、プログラム内部の完成度、プロジェクト遂行プロセスが挙げられる。

また、プロジェクトを通してプロジェクトメンバーの麻雀スキルが向上することも、プロジェクトの好影響として期待している。

2 QDC 優先順位

第一優先: Cost

あくまで趣味プロジェクトなので、お金はかけない。フリーソフト、インターネット情報を駆使して開発を行う。

第二優先: Quality

見た目などの、アプリケーションとしてのクオリティだけではなく、内部プログラム構成などのクオリティ向上も目指す。

第三優先: Delivery

時間はあるので優先順位は低いが、12月中旬終了を目処にする。

3 プロジェクト成果物

以下の成果物ファイルをプロジェクトの成果物として、プロジェクトの節目、プロジェクト終了後にブログにアップロードする。

- アプリケーションプログラム
- プログラムソースコード
- プログラム設計ドキュメント
- 仕様書類
- その他ドキュメント

4 スコープ

このプロジェクトは、一人プレイ、四人打ちの GUI 麻雀ゲームプログラムを最終成果物とする。

アプリケーションを最終リリースするまで、以下のフェーズに分けてリリースを行う。

4.1 第一フェーズ:CUI プログラム

第一フェーズでは、コマンドプロンプト上で動作する CUI プログラムを作成する。

このフェーズは、ゲーム主制御や役判定、プレイヤーの入力タイミングなどの、プログラムロジックを固めるフェーズである。

CPU の思考ルーチンは組み込まず、CPU は常にツモ切りを行う。

また、以降のフェーズの作業を見越して、プログラムのモジュール分割、モジュール間のインターフェース定義を適切に行う必要がある。

4.2 第二フェーズ:CPU 思考ルーチン組み込み

第二フェーズで CPU の思考ルーチン組み込みを行う。

今プロジェクトでは複雑な思考ルーチンの組み込みは行わず、比較的容易に組み込み可能なルーチンのみを組み込む。(常に平和、断ヤオ、七対子狙いなど)

このフェーズは、CPU 思考ルーチン組み込みのためのインターフェーステストという性格が強い。

4.3 第三フェーズ:GUI 組み込み

第三フェーズでは、Windows (または Direct X) ベースの GUI 機能を組み込む。

ルール設定といったオプション機能の組み込みは行わず、ゲームをプレイするための GUI 開発のみを行う。

5 プロジェクト終了後の展開

最終リリース後はしばらくフィードバックを待ち、バージョンアップの構想を練る。
追加機能の案としては以下のようなものがある。

- ・ ルールの詳細設定
- ・ CPU 思考ルーチンの強化
- ・ ネットワーク対戦
- ・ 三人打ち麻雀
- ・ 牌譜記録、再生
- ・ マイナーバグ修正