

アミューズメントホールシステム

Amusement Hall System

グループリーダー Group Leader

坂田 真幸

Masayuki Sakata

グループメンバー Member

片山 達朗

Tatsuro Katayama

金子 希

Nozomi Kaneko

斎藤 大幹

Daiki Saito

四ッ柳 健太

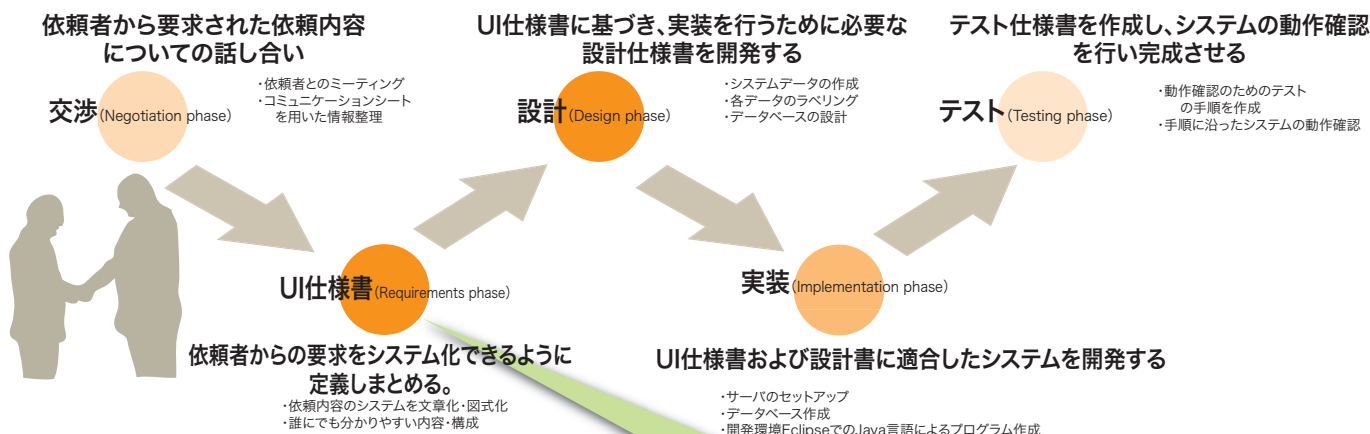
Kenta Yatsuyanagi

概要 Abstract

後期では実際に企業を相手として活動を行った。我々グループBの活動内容は「某パチンコ店」を依頼人として、店内で使用される“アミューズメントホールシステム”を実際のソフトウェア開発の流れに沿って開発した。

In second semester, this group worked with an enterprise. Our group B made the amusement hall system for which an actual parlor use in the store along the flow of an actual software development.

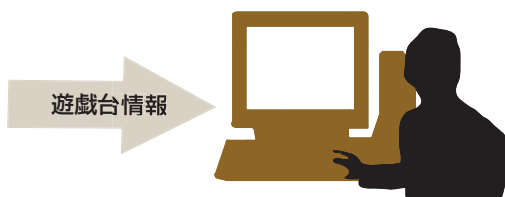
開発の流れ Development Process



システム説明 System Explanation

パチンコやスロットの回転率、大当たり回数、売り上げなどのデータを収集・集計するシステム。

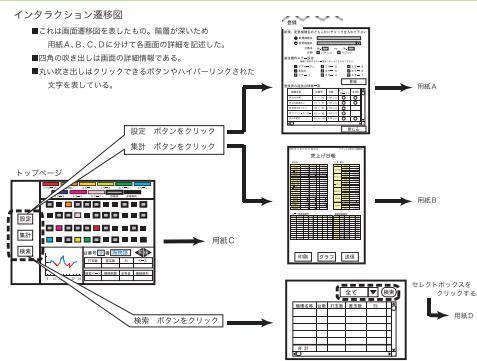
The system is used to administer the rate of rotation, big win and sales of pinball and slot machine.



ホールシステム
製作物

UI仕様書

顧客にもシステム設計者にも分かりやすい構成となっている。



容易な操作 Easy operation

キーボードを使用した入力をほとんど行わない
入力は選択形式を導入

使いやすい機能・デザイン Easy function and design

一つのボタンを押すだけで目的とする操作が可能
画面の見やすさを考慮した色使い