システム開発から見たゴースト開発【前刷り】

話す人: フィーネ・ラグサズ

前置き
物を作るという点ではプログラムもゴーストも似ている。
だったら、プログラムを作る上で使われている技術や考え方がゴーストの開発でも役立つのでは?
と思ってスタート。
あまり難しい話はしません。

1. システム開発の流れとゴースト開発の流れ

a. 開発の流れ
　要件定義……どんなものが欲しいのか聞いて整理すること
　基本設計……どんな形がいいのか大まかに設計すること
　詳細設計……基本設計を元にして細かく画面や機能の設計図を書くこと
　実装……プログラム本体を作ること
　テスト……バグ探しと修正、一番大変とも言われる
　リリース……完成したらリリース。この後、契約に応じて修正や機能追加なども

b. 言葉は違えどゴーストの開発にもあてはまる
　欲しいものが何なのか整理して、最終的には形にする点でシステム開発とゴースト開発は似ている。
　#ということにしてください。
　先の流れをゴーストにあてはめると次のとおり。

　・要件定義
　　まずどんなものが作りたいのかはっきりさせる。
　　どんなゴーストが欲しいのかを大ざっぱに。

　・基本設計・詳細設計
　　性格面、姿かたち、好感度、フェイズ、ミニゲームなど何があればいいのかを整理する。
　　システム開発だと仕様書などにするが、ゴーストの開発の場合はメモで。

　・実装・テスト・リリース
　　言葉のままなので省略。

2. 応用できそうなこと

　・わかりやすい変数名、関数名にする
　　「a」「b」「あれ」「これ」
　　という名前禁止。
　　ぱっと見てわかるようにする

　・規則性を持たせる
　　変数や関数の名前は英単語使うのか、日本語名使うのか。
　　何をやったら改行入れるのかなど。
　　全体で統一すると読みやすくなるのでおすすめ。

　・コメントをつける
　　ややこしい処理をしている時はどんな目的で書いたのかなどをコメントとして残しておく。
　　いろんな人が口をそろえて言うだけあって忘れる。
　　未来の自分は他人、これ大事。