

チケット

予定工数: 364.0

#	プロジェクト	トラッカー	ステータス	フロー	親チケットの題名	題名	担当者
126	Hexagon	機能	新規	1. ゲームスタート		StrixCloudロゴ記載	秋本 光一
125	Hexagon	機能	解決	0. 準備		mobile backend のモニタリング実装	藤原 侑亮
124	Hexagon	機能	解決	0. 準備	ユーザー情報のセキュリティについて調査	調査結果	
123	Hexagon	機能	解決	0. 準備		ユーザー情報のセキュリティについて調査	秋本 光一
122	Hexagon	機能	進行中	6. 各ターンの処理	フィールドタイルの置き換え	海を組み込む	藤原 侑亮
121	Hexagon	機能	新規	6. 各ターンの処理	フィールドタイルの置き換え	タイル（島）種別の最適化	藤原 侑亮
120	Hexagon	機能	新規	6. 各ターンの処理	フィールドタイルの置き換え	タイルに表示していた情報のリニューアル	藤原 侑亮
119	Hexagon	機能	解決	6. 各ターンの処理		フィールドタイルの置き換え	藤原 侑亮
118	Hexagon	バグ	新規	6. 各ターンの処理	フィールドタイルの初期配置	フィールドタイルの文字の浮かびあがり問題	秋本 光一
116	Hexagon	機能	解決	6. 各ターンの処理	フィールドタイルの初期配置	フィールドタイルのネットワーク同期	秋本 光一
115	Hexagon	機能	新規	6. 各ターンの処理		フィールドタイルの初期配置	
114	Hexagon	機能	新規	6. 各ターンの処理		ゲームシステム管理	
113	Hexagon	機能	新規	6. 各ターンの処理	非同期処理の失敗時の処理(メインゲーム時)	エラー時の処理	秋本 光一
112	Hexagon	機能	新規	6. 各ターンの処理	非同期処理の失敗時の処理(メインゲーム時)	拳動の調査	秋本 光一
111	Hexagon	機能	新規	6. 各ターンの処理		非同期処理の失敗時の処理(メインゲーム時)	秋本 光一
110	Hexagon	機能	新規	4. 部屋のマッチ	非同期処理の失敗時の処理(ルーム参加時)	エラー時の処理	秋本 光一
109	Hexagon	機能	新規	4. 部屋のマッチ	非同期処理の失敗時の処理(ルーム参加時)	拳動の調査	秋本 光一
108	Hexagon	機能	新規	7. ゲーム結果	リザルト画面実装	広告画面への遷移	藤原 侑亮
107	Hexagon	機能	新規	7. ゲーム結果	リザルト画面実装	ランキング表示	藤原 侑亮
106	Hexagon	機能	解決	4. 部屋のマッチ	ゲーム開始前の待機画面の作製	Ready状態とゲームスタートする機能作成	秋本 光一
104	Hexagon	機能	新規	7. ゲーム結果	リザルト画面デザイン検討・作成	検討	A CHIIHIRO
103	Hexagon	機能	進行中	0. 準備	ステージアセット	島作成	A CHIIHIRO
101	Hexagon	機能	新規	0. 準備	ステージアセット	海	A CHIIHIRO
100	Hexagon	機能	新規	2. アカウント登録	新規ユーザー登録画面	ユーザーの端末を登録、ゲストネーム、アバターの払い出し	秋本 光一
99	Hexagon	機能	解決	2. アカウント登録	新規ユーザー登録画面	利用規約の表示	秋本 光一
98	Hexagon	機能	新規	4. 部屋のマッチ		非同期処理の失敗時の処理(ルーム参加時)	秋本 光一
97	Hexagon	機能	新規	6. 各ターンの処理	コネクションロスト時の処理	プレイヤー切断時の処理	秋本 光一
96	Hexagon	機能	新規	6. 各ターンの処理	コネクションロスト時の処理	ホストが切断した際の拳動調査	秋本 光一
95	Hexagon	機能	新規	6. 各ターンの処理		コネクションロスト時の処理	秋本 光一
94	Hexagon	機能	解決	6. 各ターンの処理	マス移動	各プレイヤーの移動の同期	秋本 光一

#	プロジェクト	トラッカー	ステータス	フロー	親チケットの題名	題名	担当者
93	Hexagon	機能	新規	3. 設定画面	アバター作成	テンプレ男	A CHIHIRO
92	Hexagon	機能	新規	3. 設定画面	アバター作成	テンプレ女	A CHIHIRO
91	Hexagon	機能	新規	3. 設定画面	アバター作成	金持ち男	A CHIHIRO
90	Hexagon	機能	新規	3. 設定画面	アバター作成	金持ち女	A CHIHIRO
89	Hexagon	機能	新規	3. 設定画面	アバター作成	褐色男	A CHIHIRO
88	Hexagon	機能	新規	3. 設定画面	アバター作成	褐色女	A CHIHIRO
87	Hexagon	機能	新規	3. 設定画面		アバター作成	A CHIHIRO
85	Hexagon	機能	新規	3. 設定画面	ゲーム設定変更画面	サウンドエフェクトの選定	
84	Hexagon	機能	新規	3. 設定画面	ゲーム設定変更画面	GUIの実装	秋本 光一
83	Hexagon	機能	新規	3. 設定画面	ゲーム設定変更画面	GUIのデザイン	A CHIHIRO
81	Hexagon	機能	解決	3. 設定画面	ゲーム設定変更画面	音の設定変更	秋本 光一
80	Hexagon	機能	新規	3. 設定画面		ゲーム設定変更画面	
79	Hexagon	機能	新規	3. 設定画面	各種設定のメニュー	BGMの選定	
78	Hexagon	機能	新規	3. 設定画面	各種設定のメニュー	GUIの実装	秋本 光一
77	Hexagon	機能	新規	3. 設定画面	各種設定のメニュー	GUIのデザイン	A CHIHIRO
76	Hexagon	機能	解決	3. 設定画面	各種設定のメニュー	各種画面遷移の機能を作成	秋本 光一
74	Hexagon	機能	新規	3. 設定画面	各種設定のメニュー	サウンドエフェクトの選定	
73	Hexagon	機能	新規	3. 設定画面		各種設定のメニュー	
72	Hexagon	機能	解決	6. 各ターンの処理	プレイヤーのステータス表示	ステータスウィンドウの実装	藤原 侑亮
71	Hexagon	機能	新規	6. 各ターンの処理	プレイヤーのステータス表示	プレイヤーステータスを表示するウィンドウのGUIデザイン作成	A CHIHIRO
70	Hexagon	機能	新規	6. 各ターンの処理		プレイヤーのステータス表示	
69	Hexagon	機能	新規	8. 広告	動画広告を表示	動画広告を利用したユーザーのゲームプレイ制限の使用を検討	A CHIHIRO
68	Hexagon	機能	新規	4. 部屋のマッチ	ゲーム開始前の待機画面の作製	ルーム設定の変更	秋本 光一
67	Hexagon	機能	新規	8. 広告	動画広告を表示	UnityAdsの動画広告をプログラムに組み込む	藤原 侑亮
66	Hexagon	機能	新規	4. 部屋のマッチ	ゲーム開始前の待機画面の作製	チャット機能の実装	秋本 光一
65	Hexagon	機能	新規	8. 広告	動画広告を表示	UnityAdsの動画広告設定	藤原 侑亮
64	Hexagon	機能	新規	8. 広告	動画広告を表示	UnityAdsに登録	藤原 侑亮
63	Hexagon	機能	新規	8. 広告	動画広告を表示	UnityAdsの使い方調査	藤原 侑亮
62	Hexagon	機能	新規	8. 広告		動画広告を表示	
61	Hexagon	機能	新規	7. ゲーム結果		リザルト画面実装	藤原 侑亮
60	Hexagon	機能	新規	7. ゲーム結果		リザルト画面デザイン検討・作成	A CHIHIRO
58	Hexagon	機能	新規	4. 部屋のマッチ	ゲーム開始前の待機画面の作製	GUIの実装	秋本 光一
57	Hexagon	機能	新規	4. 部屋のマッチ	ゲーム開始前の待機画面の作製	GUIのデザイン	A CHIHIRO

#	プロジェクト	トラッカー	ステータス	フロー	親チケットの題名	題名	担当者
56	Hexagon	機能	新規	4. 部屋のマッチ	ゲーム開始前の待機画面の作製	ルームメンバーの表示	秋本 光一
55	Hexagon	機能	新規	4. 部屋のマッチ	ゲーム開始前の待機画面の作製	サウンドエフェクトの選定	
54	Hexagon	機能	新規	4. 部屋のマッチ		ゲーム開始前の待機画面の作製	
53	Hexagon	機能	進行中	6. 各ターンの処理	ゲームシステム管理	1ターンのイベント管理	藤原 侑亮
52	Hexagon	機能	新規	4. 部屋のマッチ	ロビー画面ルームリストと入室	ルーム作成機能	秋本 光一
51	Hexagon	機能	新規	6. 各ターンの処理	トークン配置	選択マスにトークンを配置	藤原 侑亮
50	Hexagon	機能	新規	6. 各ターンの処理	トークン配置	トークン配置マスを選択	藤原 侑亮
49	Hexagon	機能	新規	6. 各ターンの処理		トークン配置	
48	Hexagon	機能	新規	6. 各ターンの処理	統治・補強	補強：失敗時	藤原 侑亮
47	Hexagon	機能	新規	6. 各ターンの処理	統治・補強	補強：成功時	藤原 侑亮
46	Hexagon	機能	新規	4. 部屋のマッチ	ロビー画面ルームリストと入室	GUIの実装	秋本 光一
45	Hexagon	機能	新規	4. 部屋のマッチ	ロビー画面ルームリストと入室	GUIのデザイン	A CHIIHIRO
43	Hexagon	機能	新規	4. 部屋のマッチ	ロビー画面ルームリストと入室	ロビーリストの表示と検索	秋本 光一
42	Hexagon	機能	新規	4. 部屋のマッチ	ロビー画面ルームリストと入室	サウンドエフェクトの選定	
41	Hexagon	機能	新規	4. 部屋のマッチ		ロビー画面ルームリストと入室	
40	Hexagon	機能	新規	6. 各ターンの処理	統治・補強	統治：失敗時	藤原 侑亮
39	Hexagon	機能	新規	6. 各ターンの処理	統治・補強	統治：成功時	藤原 侑亮
38	Hexagon	機能	新規	3. 設定画面	プロフィール情報画面	サウンドエフェクトの選定	
37	Hexagon	機能	新規	6. 各ターンの処理	統治・補強	統治・補強ダイスロール	藤原 侑亮
36	Hexagon	機能	新規	6. 各ターンの処理		統治・補強	
35	Hexagon	機能	新規	3. 設定画面	プロフィール情報画面	GUIの実装	秋本 光一
34	Hexagon	機能	新規	3. 設定画面	プロフィール情報画面	GUIのデザイン	A CHIIHIRO
33	Hexagon	機能	新規	2. アカウント登録	新規ユーザー登録画面	GUIの実装	秋本 光一
32	Hexagon	機能	新規	2. アカウント登録	新規ユーザー登録画面	GUIのデザイン	A CHIIHIRO
31	Hexagon	機能	新規	6. 各ターンの処理	他プレイヤーとの戦闘	戦闘後処理（負けたプレイヤー）	藤原 侑亮
30	Hexagon	機能	新規	6. 各ターンの処理	他プレイヤーとの戦闘	戦闘後処理（勝ったプレイヤー）	藤原 侑亮
29	Hexagon	機能	新規	6. 各ターンの処理	他プレイヤーとの戦闘	プレイヤー同士のダイス処理	藤原 侑亮
28	Hexagon	機能	新規	6. 各ターンの処理		他プレイヤーとの戦闘	
26	Hexagon	機能	新規	6. 各ターンの処理	マス移動	選択したマスに移動	藤原 侑亮
25	Hexagon	機能	新規	6. 各ターンの処理	マス移動	移動候補マス表示	藤原 侑亮
24	Hexagon	機能	新規	6. 各ターンの処理		マス移動	
23	Hexagon	機能	進行中	3. 設定画面	プロフィール情報画面	アバターの変更画面	秋本 光一
22	Hexagon	機能	解決	3. 設定画面	プロフィール情報画面	ネームの登録	秋本 光一

#	プロジェクト	トラッカー	ステータス	フロー	親チケットの題名	題名	担当者
21	Hexagon	機能	解決	6. 各ターンの処理	ダイスロール	武力・機動力・士気力ダイスの実装	藤原 侑亮
19	Hexagon	機能	新規	6. 各ターンの処理	ダイスロール	ダイスロールの演出検討	A CHIHIRO
17	Hexagon	機能	新規	6. 各ターンの処理		ダイスロール	
16	Hexagon	機能	進行中	3. 設定画面		プロフィール情報画面	秋本 光一
14	Hexagon	機能	新規	2. アカウント登録	新規ユーザー登録画面	固有IDとユーザーネームでログイン機能の実装(機種変更時)	秋本 光一
11	Hexagon	機能	新規	2. アカウント登録	新規ユーザー登録画面	端末IDを送信	秋本 光一
10	Hexagon	機能	新規	2. アカウント登録	新規ユーザー登録画面	サウンドエフェクトの選定	
9	Hexagon	機能	新規	2. アカウント登録		新規ユーザー登録画面	
8	Hexagon	機能	新規	1. ゲームスタート	グループロゴ	グループログ表示実装	藤原 侑亮
7	Hexagon	機能	新規	1. ゲームスタート	グループロゴ	ロゴデザイン	A CHIHIRO
6	Hexagon	機能	新規	1. ゲームスタート		グループロゴ	
5	Hexagon	機能	新規	0. 準備		ステージアセット	