

Footcel Series

Footcel 学園

Ver. β



Footcel 学園について

Footcel 学園とは?

Footcel 学園(略称:FQ)は、クイズ作成アプリケーションである。このアプリケーションは、自分で作成したクイズの問題をゲーム感覚で、回答することが出来る仕様となっており、デザインは、サッカースクール (サッカークラブ)の指導をモチーフにして、設計されている。その為、アプリケーション名に"学園"が含まれている。

また、本アプリの特徴的な機能のひとつとして、外部データのインポート機能が挙げられるが、これは、外部のエクセルファイルで作成した用語集データを取込み、自動でクイズ問題を作成する機能である。

本アプリケーションは、Microsoft 社の Excel を利用した、VBA アプリケーションである。

※"アプリケーション"という用語は、以降、"アプリ"と省略して記述する。また、Footcel 学園については、略称 FQ として表現する。

特長

FQ の機能で、特長的なものをいくつか簡単に紹介する。

- ゲーム感覚のクイズ機能
- 外部データの取込機能

ゲーム感覚のクイズ

本アプリは、作成したクイズ問題を、以下のような画面で、ゲーム感覚で挑戦することが可能である。



Fig. ゲーム感覚のクイズ

問題文は、1文字ずつ表示しており、その間隔は10msecである。また、問題文に、コマンド文字列を挿入することで、問題文の表示に特殊効果を織り交ぜることが可能である。特殊効果とは、音声の再生や、画像の表示などである。コマンドについての詳細は、『問題情報編集画面』の使い方を参照のこと。



Fig. コマンドによる特殊効果

外部データの取込

外部データの取込は、FQ以外のエクセルデータから、データを抽出し自動でクイズの問題データに変換する機能である。取り込めるデータは、用語データなどの、用語とその意味・内容を記述したデータに限られる。

機能

ここでは、Footcel 学園を構成している主な3つ画面は以下の通りである。それぞれの画面についての説明は後述する。

- メニュー画面
- クイズ画面
- 表彰状画面

メニュー画面

Footcel 学園のメニュー画面は、アプリを起動したときに表示される画面で、以下が概要図である。



Fig. Footcel 学園のメニュー画面

以下の表に、メニュー画面(上図)から実行できる機能を一覧に纏める。

Tbl. Footcel 学園機能一覧

機能名	機能内容	アクセラレータ
① クイズの開始	Footcel で使用しているマスタデータの検索機能である。 検索結果の出力は、HTML 形式と、エクセル出力の 2 通りがある。	【Alt】 + 【Q】
② 問題集の新規作成	Footcel で保存しているスコアブック・データの検索機能である。スコアブック・データに含まれる単純な文字列検索により、スコアブック・データを検索する仕様である。	【Alt】 + 【N】
③ 問題集の表示	Footcel で保存しているスコアブック・データのチーム情報 をある条件設定により、抽出する機能である。	【Alt】 + 【S】
④ 問題集の削除	Footcel で保存しているスコアブック・データの選手情報を ある条件設定により、抽出する機能である。	【Alt】 + 【D】
⑤ メッセージ編集	Footcel で保存しているスコアブック・データの警告・退場 情報をある条件設定により、抽出する機能である。	【Alt】 + 【M】

⑥ 外部データの取込	Footcel で保存しているスコアブック・データの得点情報がある条件設定により、抽出する機能である。	【Alt】 + 【I】
⑦ 設定	Footcel で保存しているスコアブック・データの、得失点の合計数を抽出する	【Alt】 + 【C】
⑧ 使い方	本アプリ FQ の操作方法を記載したマニュアルを表示する。	【Alt】 + 【H】
⑨ 版数情報	本アプリのバージョン(版数)情報を表示する。	【Alt】 + 【V】

※アクセラレータとは、【Alt】キーと同時に、他のキーを押すことで、ボタンをクリックしたことと同等になる機能のことである。

クイズ画面

Footcel 学園のクイズ画面は、クイズを実施したときに、表示される画面で、以下が概要図である。

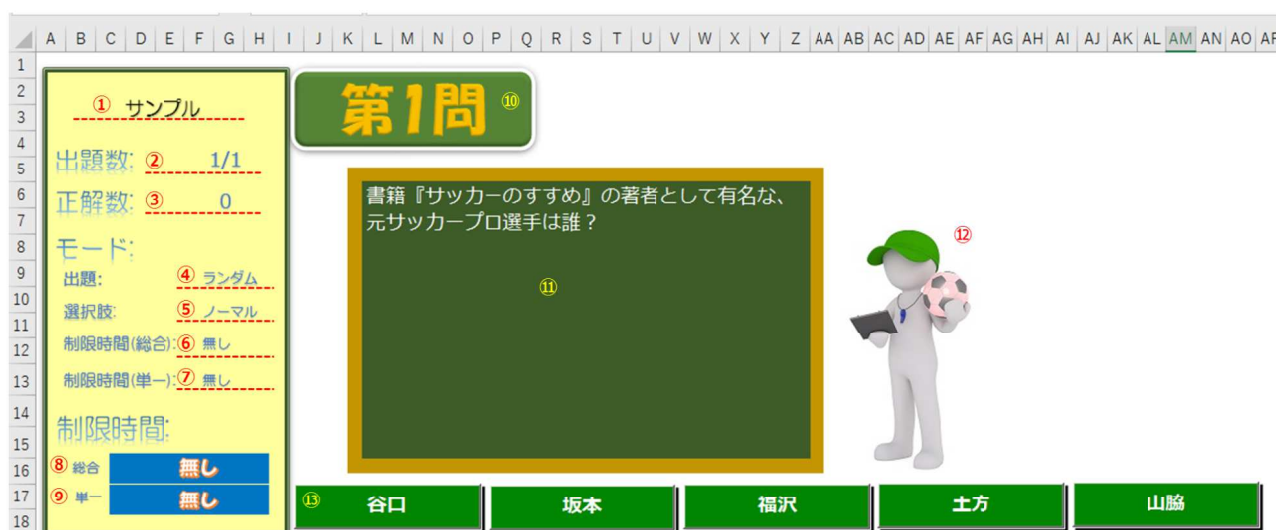


Fig. クイズ画面

以下に、クイズ画面を構成している各要素について説明した表を表記する。

Tbl. クイズ画面の構成要素一覧

要素名	説明
① 問題集名	現在挑戦しているクイズ問題の問題襲名。
② 出題数	現在、何問出題されたかを表す数値。
③ 正解数	クイズ問題に正解した数。
④ ランダム方式(出題)	問題集からの出題順の方式。ランダムもしくは、通常。
⑤ ランダム方式(選択肢)	選択肢の並び順の方式。ランダムもしくは、通常。
⑥ 時間制限の有無(総合)	クイズに挑戦するトータルの時間制限の有無。
⑦ 時間制限の有無(単一)	一問ごとの時間制限の有無。

⑧ 時間制限(総合)	トータルの時間制限に対して、現在どのくらいの時間を費やしているかを示すインジケータ。
⑨ 時間制限(単一)	1 問ごとの時間制限に対して、現在どのくらいの時間を費やしているかを示すインジケータ。
⑩ 出題数 2	現在、出題しているクイズが何問目かを表示する領域。
⑪ 問題表示領域(黒板)	問題文の表示領域。
⑫ コーチ	クイズの進行役。
⑬ 選択肢(1～5)	回答の選択肢を表示する領域。最大で 5 個まで。

表彰状画面

クイズに全問回答すると、表彰状画面に遷移する。以下が、その表彰状画面の概要図である。



Fig. 表彰状画面

表彰状画面を構成している各要素について、以下の表に纏める。

Tbl. 表彰状画面構成要素一覧

要素名	説明
① ユーザ名	クイズに挑戦したユーザ名。
② 得点	クイズの得点。
③ 問題集名	挑戦したクイズの問題醜名。
④ 出題数	出題されたクイズの問題数。
⑤ 正解数	正解したクイズの問題数。
⑥ メッセージ	得点に応じたメッセージが表示される。メッセージ編集機能で、文言を変更することが可能。
⑦ 【OK】 ボタン	このボタンを押下すると表彰状画面がクリアされ、メニュー画面に戻る。
⑧ 日付	クイズに挑戦した日付。

語句定義

本アプリ FQ で使用される語句の定義について、以下に記載する。

Tbl. 語句定義一覧

語句	意味・内容	同義語
問題情報	回答、選択肢、問題文などクイズ 1 問を構成する情報のこと。問題情報、問題データと表記することもある。	問題データ、問題レコード
問題集	複数(1～n 個)の問題情報からなるデータの集合体。“TBL_”で始まるシート名に記載されているデータ群。	問題情報テーブル
問題集情報	クイズの問題集に関する情報(問題集名、問題集の説明)。	問題集データ、問題集レコード、
問題集管理情報	複数(1～n 個)の問題集情報からなる管理データ。【MST_QUIZ_COLLECTION】シートに記載されているデータ群。	問題集管理テーブル、管理テーブル

参考文献と謝辞

本アプリは、インターネット上の有用な情報や、フリーの画像などの素材を利用している。以下に、参考(引用や、使用)にしたサイトや文献の一覧を記載することで、感謝の意を表する。

- 画像データ：本アプリで利用しているフリー素材の画像を公開しているサイト。
 - サイト名:GAHAG
URL:<https://gahag.net/>
 - サイト名:illustAC
URL:<https://www.ac-illust.com/>
利用規約:<https://www.ac-illust.com/main/terms.php>
- 音楽データ：本アプリで利用している全てのサウンド・データ(Beep 音を除く)は、Web サイトのポケットサウンドで公開されているフリーの音楽素材です。本アプリと共に、音楽データを配布しておりますが、音楽データについては、ポケットサウンドの利用規約を遵守して、ご利用頂く様、宜しくお願いいたします。
 - サイト名：ポケットサウンド
 - URL：<https://pocket-se.info/>
 - 利用規約:<https://pocket-se.info/rules/>