

食レポ Web アプリの設計と開発

古賀 安加里

1. はじめに

日常生活の中でカフェや居酒屋、レストランなどの飲食店をネットで探することが多く、行ったお店を知ってもらいたいけど、食レポを書くのが面倒だと感じる事が多々ある。ネット上にある食レポは、もちろん写真も多く載っているが、比較的文章の長いものが多く、1つ1つ見ているとキリがない。そこで本研究では、お店を探す側と紹介する側の二手の気持ちを考えて、「見易さ」と「手軽さ」に着目し、Webアプリケーションを作成した。

2. 開発環境

本システムの開発環境[1][2]を以下に示す。

- ・ OS : Windows7
- ・ 開発言語 : JavaScript1.3, PHP5.6.3
- ・ サーバ : Apatch2.4.10, MySQL5.6.21

3. 「見易さ」と「手軽さ」重視の食レポアプリ

3-1. 設計方針

本研究で開発するシステムは、普段お店を探す際や食レポを書く際に時間がかかりすぎてしまうということから、以下の仕様を持つものとする。

「見易さ」

画像とアイコンを多用し、分かりやすく表示する。

「手軽さ」

チェックボックスやセレクトボックスを多用し、簡単に食レポとすることができる。

3-2. データベース設計

1つ1つの食レポとその食レポへの評価を管理するため、データベースを利用した。2つのテーブルを作成し、1つは表1のIDとニックネーム、店名、評価、画像、項目チェックを保管する shop テーブルである。もう1つは表2のIDと店名、食レポを見た利用者からの評価を保管する, hyouka テーブルである。

表1. shop テーブル

カラム名	データ型	内容
id	integer	ID(番号)
nic	varchar(255)	ニックネーム
name	varchar(255)	店名
grade	int	評価
pict	mediumblob	画像
opt1	varchar(255)	オプション1
opt2	varchar(255)	オプション2
opt3	varchar(255)	オプション3
opt4	varchar(255)	オプション4
opt5	varchar(255)	オプション5
opt6	varchar(255)	オプション6
opt7	varchar(255)	オプション7

表2. hyouka テーブル

カラム名	データ型	内容
id	integer	ID(番号)
name	varchar(255)	店名
maru	int	「行きたい」の数
san	int	「まあまあ」の数
batu	int	「ビミョー」の数

3-3. 画面設計

本システムでは、次に示す2つの画面から構成される。

■メイン画面

図1の左側にメイン画面を示す。Web アプリを始める時は、まずメイン画面からのスタートとなる。この画面ではデータベースに保管されている、すべての食レポを表示し、食レポに対して評価をつけることができる。食レポの内容は、上からニックネーム、画像、店名と評価、そのお店の雰囲気 に合ったアイコンを表示する。食レポに対する評価は「行きたい」、「まあまあ」、「ビミョー」の3段階で、利用者のクリック数によって評価を表す。

食レポを書く際は、メイン画面上部にある投稿ボタンを押すと投稿画面に移る。また、投稿を削除する場合、食レポの右上にある「×」を押すと、確認ダイアログが表示され、削除することができる。

■投稿画面

図1の右側に投稿画面を示す。ここでは、食レポの内容を書く画面となる。上から、ニックネーム、店名、評価、画像を入力し、その下のチェックボックスにはそのお店の雰囲気に合っている項目にレ点をつける。1つでも未入力があれば、投稿できないシステムになっている。

画面下部にある投稿ボタンを押せば投稿完了となり、メイン画面に移って、反映された食レポを見ることができる。



図1. メイン画面(左)と投稿画面(右)

4. まとめ

本研究では、「見易さ」と「手軽さ」重視の食レポ Web アプリを開発した。ネットにある食レポと比較しながら、画像やアイコンを使用して分かりやすい機能を持たせることができたと考えている。

今後の課題としては、お店の地図情報や投稿の削除キーの追加、また、視認性の強化などが考えられる。

【参考文献】

- [1] 高橋 麻奈 : やさしい Web アプリプログラミング, ソフトバンク クリエイティブ(株), 2012 年
- [2] 朝井 淳: SQL ポケットリファレンス, (株)技術評論社, 2011 年