

アミューズメントカジノ会員管理システムマニュアル

本番環境版

ホアグエンハイ / HOA, NGUYEN HAI

SUNLIGHT SYSTEM SERVICE CO., LTD. 〒231-0027 横浜市中区扇町 2-4-2 横浜関内京浜ビル 303

目次

1. 変更内容	3
2. システム概要	4
3. 用語説明	6
4. 用語一覧	6
5. マニュアルの読み方	8
6. 操作注意	8
7. 操作環境について	9
8. 管理サイトのログイン方法について	10
9. 一覧の共通操作	11
10. 来店中の顧客の状態管理	12
11. カジノチップ管理	14
12. トーナメント成績管理	15
13. プレイヤーの状態への非表示	17
14. 会員情報への新規作成	18
15. 会員情報の検索	19
16. 会員詳細情報の確認	20
17. 会員詳細情報の編集	21
18. トーナメント一覧表示	22
19. トーナメント新規登録	23
20. トーナメント情報編集	25
21. トーナメント複製	27
22. トーナメント複製への削除	28
23. トーナメントへの削除	29
24. トーナメントへのプライズ設定	29
25. 店舗イベントの新規作成	33
26. 店舗イベント一覧の各機能について	35
27. クーポン新規作成	35
28. クーポン配信	37
29. クーポン配信中断	40
30. クーポン内容編集	41
31. クーポン内容詳細確認	43
32. トーナメントチケット新規作成	43
33. トーナメントチケット配信	46
34. トーナメントチケット配信中断	49
35. トーナメントチケット内容編集	50
36. トーナメントチケット内容詳細確認	52

37.	くじ引き(ミニゲーム)の新規作成	53
38.	くじ引き状態確認	54
39.	スケジュール確認	55
40.	予約機能について	56
41.	予約のステータス確認について	57
42.	予約のキャンセルについて.....	58
43.	代理予約登録	58
44.	通知への新規作成 ~ 設定手順について	59
45.	マスターデータ登録について	61

1. 変更内容

本マニュアルでは、変更内容一覧が以下となる。

項番	バージョン	変更内容	変更日付
1	1.0	新規作成	2022年04月11日
2	1.1	ログイン方法修正	2022年04月26日
3	1.2	本番環境への対応のため	2022年06月14日

2. システム概要

本システムでは、アミューズメントカジノ提供する店舗に向け、顧客情報管理及び営業サポートのシステムである。

本システムでは、会員情報を参照するためのスマートホンのアプリ（以下、会員アプリと呼ぶ）及び会員情報管理、営業管理を行う管理ウェブサイト（以下、管理サイトと呼ぶ）が構築されている。

本システムの主な機能について、以下のようにシステム全体図を表す。

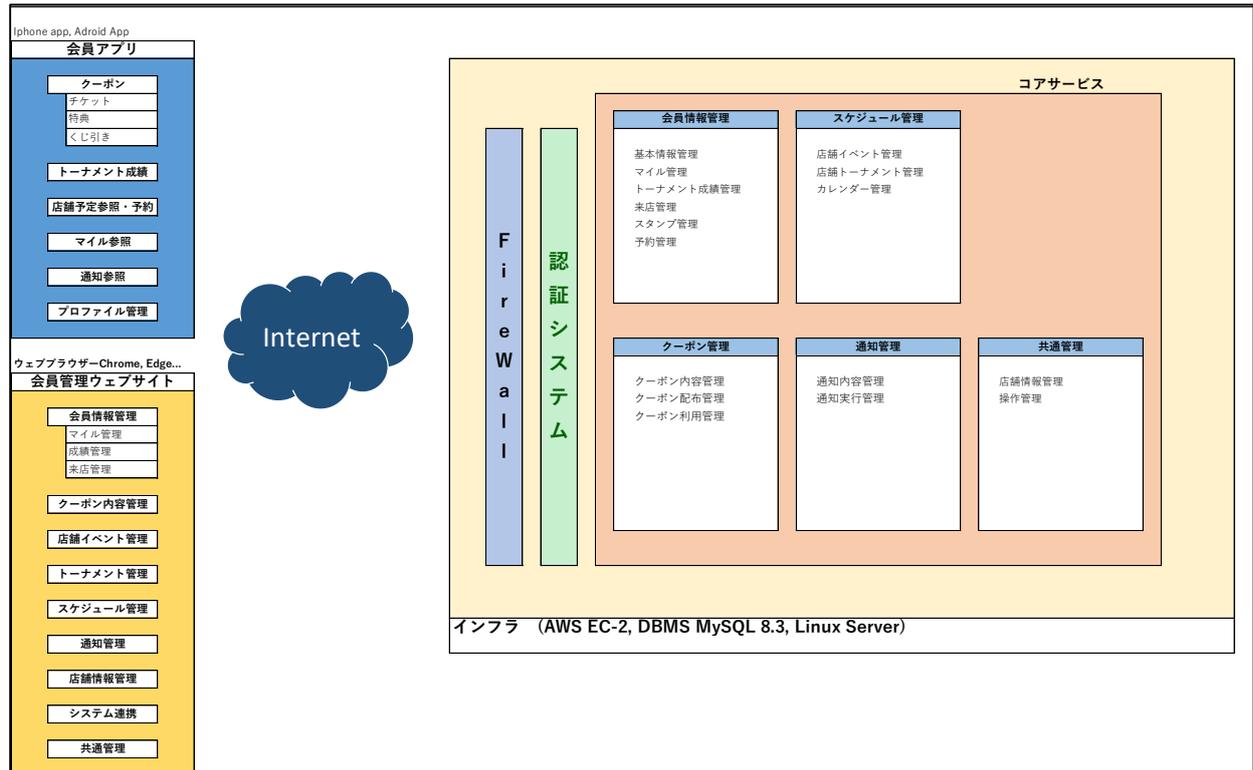


図 1 システム全体図

本システムにおいて来店顧客はスマートホンの会員アプリをダウンロードした後、以下のサービス又は機能を利用することができる。

1. 会員は固有する ID 又は QR コードを持つ。ID 又は QR コードがアプリによって発行される。
2. 初めてアプリを利用するために、会員を登録しなければならない。会員情報はシステム内の DB に保管される。
3. 会員はアプリで個人情報を参照することができる。その個人情報を編集することができる。
4. 会員はアプリでハウストーナメントの成績、店舗マイル、預かりチップを参照することができる。その情報を編集することができない。
5. 会員は店舗に配布されたクーポン(チケット・特典・くじ引き)を参照することができる。クーポンにおいて利用期限がある。期限切れのクーポンがアプリから削除されることにな

る。発行されたクーポンの期限は編集することができない。

6. 会員はクーポンを利用することができる。利用する際に、店舗管理者に提示しなければならない。クーポンが利用済みの場合は再度利用不可となる
7. 会員がアプリのスタンプ帳を持つ。スタンプ数によって、クーポン又は経験値を交換することができる。
8. 会員がレベルを持つ。一定な経験値に達成することで、レベルアップできる。RPG ゲームの概念と同様
9. 会員がランクを持つ。例：「シルバー」「ゴールド」等。一定なレベルに達成することで、ランクが付与される。ランクによって会員は店舗から特定の優待が貰える。

本システムにおいて店員又は店舗管理者はスマートホンのブラウザで管理サイトへアクセスし、以下のサービス又は機能を利用することができる。

1. 店舗管理者は店舗用のコンテンツを管理する。店舗用のコンテンツは会員へ配布するためのクーポン内容、カジノゲームのミッション内容、ゲームスケジュール内容等である。
2. 店舗管理者は上記の内容を検索・編集・削除の操作を実施することができる。
3. 店舗管理者は上記のコンテンツを会員へ配布することができる。配布された後に利用状態を管理することもできる
4. 店舗管理者は会員情報を管理する。
5. 店舗管理者は会員のトーナメント成績、店舗用のマイル、ゲームに参加している会員の状態等を管理する
6. 店舗管理者は他の操作者の来歴を参照することができる。入力間違いデータを訂正することができる。(一定な条件に限る)
7. 店舗管理者はシステムのマスター内容を管理することができる。マスター内容は、店舗メニュー、会員ランク、レベル、スタンプ付与ルール等と示す。マスター内容は常に変更するものではないことで、管理サイト構築する際に、データ登録する。

本システムでは、オンラインシステムであり、保守時間以外に 24/7 稼働される。

3. 用語説明

本システムにおいては、アミューズメントカジノ向けのシステムであるため、「ポーカーの一種とするテキサス・ホールデム」及びカジノにあるゲームの用語等は利用されている。また、本システムでは、省略する用語も記述されている。

4. 用語一覧

#	用語	意味	備考
1	会員	アプリを利用する人である	
2	店舗管理者	店舗を管理する人である。	
3	会員アプリ	Appleストア,Googleストアからダウンロードされる会員スマートフォン用アプリケーションである 会員アプリは、店舗の情報等と連携する	
4	店舗システム	店舗管理者が店舗業務を行うバックオフィス用 Web アプリケーションである。	
5	クーポン	店舗によって会員へ配布される内容である。クーポンはトーナメントチケット・特典とくじ引きに分類される。	
6	チケット	ハウストーナメントのチケットとする。トーナメントの入賞となる会員は配布される。	
7	特典	特定の条件を満たすことにより店舗より会員に付与されるものを示す 主に、ドリンク・フード・チップなどを扱う	
8	くじ引き	ボタン押下・スクラッチアクション・じゃんけん等の実施により、種類・企画毎に一定の確立により特典が取得できる	
9	スタンプ	来店スタンプのイメージである。スタンプ個数が一定の条件を満たせば、特典が取得できる	
10	経験値	来店回数又はスタンプ数により計算されるものである。RPGゲームと同様な定義である。経験値は引かれることができない。	
11	レベル	経験値が特定な目標に達せば会員レベルが上がってくる。レベルアップで特典が取得できる。レベルに応じて会員ステータスが変わってくることでマイル有効期限が長くなる。	
12	購入チップ	会員がリングポーカーゲームに参加するために店舗に指定されるチップを購入する必要がある。スタートチップと呼ばれる	
13	預かりチップ/ 引き出しチップ	ゲーム終了または、退店するときに、手元に残っているチップを店舗に預けなくてはならない 店舗が会員から預かったチップを預かりチップと呼ぶ	

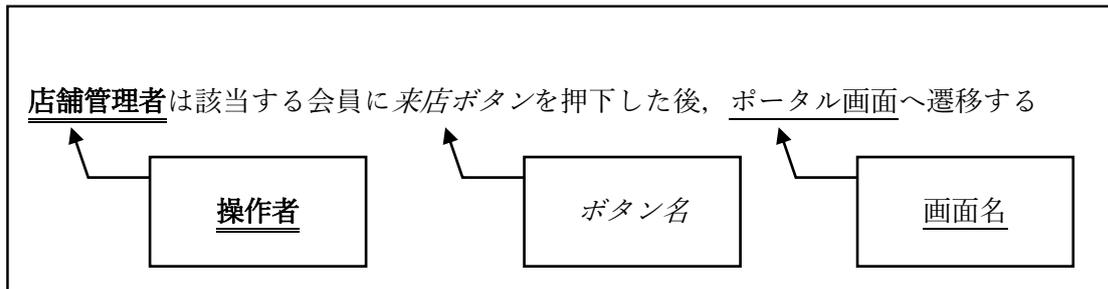
		会員は次の来店時に、預かりチップを引き出すことができ、そのチップを引き出しチップと呼ぶ	
14	Re Entry	規定する期間内で、ふるい落とされた会員はもう一度トーナメントに参加することができることをリエントリと呼ばれる。リエントリは回数として数えられる。ゲームルールによって一人につきのリエントリ最大回数が異なる。リエントリごとに料金がかかる	トーナメント管理
15	Add-on	特定なトーナメントにおいて、プレイヤーのチップ量にもかかわらず、どのプレイヤーでも購入することができる。	トーナメント管理
16	Bounty	特定なトーナメントにおいて、会員は相手をノックアウトしたら、マイルを取得することができる。一人につき1つのバウンティを持つ	トーナメント管理
17	レイト	トーナメントに参加できる日時と意味する。レイト時間を超えたら、参加又は予約はできない	

5. マニュアルの読み方

ここでは、会員管理システム操作マニュアル(以下、本マニュアルと言う)記述方法について説明する。

本マニュアルの本文中において、ポップアップ画面(モーダル画面)を除く、システムの画面名に対して、アンダーラインを引き、ボタン名はイタリックフォントで記述する。操作者は太文字及びラインで記述する

例：



6. 操作注意

1. ディスプレイの分解度、サイズにより、スクロールによる一部のレイアウトが見切った場合がある。スクロールを調整することで、確認してください。
2. 店舗管理サイトはウェブサイトのため、JavaScript 実行可能を事前に確認して設定してください。
3. 多忙なトラフィックにより、画面応答が遅くなる可能性がある。

7. 操作環境について

1. 管理サイト

本システムの管理サイトでは、以下の環境で動作しなければなりません。必須環境に満たさない場合は機能が正しく動作されない可能性がある。

項目	必須環境		
OS・WEB ブラウザ	PC 環境の OS-Web ブラウザの組み合わせ		
	OS	Windows10 64bit 以降	
	WEB ブラウザ	最新 Windows 版 Chrome (※)	
	スマートデバイス (タブレット) の環境の OS-Web ブラウザの組み合わせ		
	OS	iOS 14 以上(※)	Android10 以上
	WEB ブラウザ	最新 Safari	最新 Android 版 Chrome
画面表示(PC)	800x600(SVGA)以上 ※但し、1366x720 分解度以上に推奨します。		
ネットワーク環境	スピードの 2Mbits 以上のインターネット接続		
その他	—		

(※) Microsoft Edge(Chromium)を利用する場合、一部の機能が正しく動作されない可能性があるため、ご了承ください。

8. 管理サイトのログイン方法について

店員用アカウント

URL	https://paraja-portal.smart-sharaku.com/manager/Employee/login
画面名	店員用へのログイン
店舗コード※1	0 0 0 0 2 - 銀座カジノバーParaja 銀座カジノバーパラハ
ユーザ名※2	0000024
パスワード※2	develop

店舗管理者用アカウント

URL	https://paraja-portal.smart-sharaku.com/manager/HeadQuarter/Login
画面名	店舗管理者へのログイン
ユーザ名※2	0000023
パスワード※2	develop

システム理者用アカウント

URL	https://paraja-portal.smart-sharaku.com/manager/
画面名	全体システム管理のログイン
ユーザ名※2	AD01
パスワード※2	bKe9p@uv

※1 店舗コードは運用開始時に異なる可能性がある。店舗名を確認してください。

※2 本マニュアルに記載しているものは仮のアカウント情報である。実際のアカウント情報が店舗管理者によって作成される。アカウント情報は内部店舗の情報として情報漏れがないように適切に保管してください。

ログイン画面のイメージは以下となる。

図 2 管理サイトのログイン画面のイメージ

項目	説明
(1)	店舗コード・店舗名の選択
(2)	店員コード(自動採番)
(3)	アカウントのPW
(4)	ログインボタン

店員アカウントを持つ店員は(1)(2)(3)に入力し、ログインボタンを押下すると、「店舗ポータル画面」へ遷移してログインできる。

(1)(2)(3)のいずれの項目が入力間違ったら、ログインができない。

9. 一覧の共通操作

表示件数への調整は「10」「20」「30」「50」「100」とする。



図 3 表示件数の例

一覧の項目に対する共通操作ボタンは一覧の右上に配置される。

検索結果												削除	新規登録	追加	印刷	
表示件数 50 件																
5	トーナメントテスト9	2022/04/28 17:06		2022/04/28 19:06		○ Y ● N (編集中)	トーナメントのサテライ...	8,000		2022/04/28 19:06		未設定	詳細	ブライズ	更新	
6	複製1	2022/04/28 17:06		2022/04/28 19:06		○ Y ● N (編集中)	トーナメントのサテライ...	8,000		2022/04/28 19:06		未設定	詳細	ブライズ	更新	
7	複製2	2022/04/28 17:06		2022/04/28 19:06		○ Y ● N (編集中)	トーナメントのサテライ...	8,000		2022/04/28 19:06		未設定	詳細	ブライズ	更新	
8	複製4	2022/04/27 17:06		2022/04/27 19:06		○ Y ● N (編集中)	トーナメントのサテライ...	8,000		2022/04/27 19:06		未設定	詳細	ブライズ	更新	
9	複製3	2022/04/27 17:06		2022/04/27 19:06		○ Y ● N (編集中)	トーナメントのサテライ...	8,000		2022/04/27 19:06		未設定	詳細	ブライズ	更新	
10	トーナメントテスト9	2022/04/27 17:06		2022/04/27 19:06		○ Y ● N (編集中)	トーナメントのサテライ...	8,000		2022/04/27 19:06		未設定	詳細	ブライズ	更新	
11	複製5	2022/04/26 17:06		2022/04/26 19:06		○ Y ● N (編集中)	トーナメントのサテライ...	8,000		2022/04/26 19:06		未設定	詳細	ブライズ	更新	
12	複製6	2022/04/26 17:06		2022/04/26 19:06		○ Y ● N (編集中)	トーナメントのサテライ...	8,000		2022/04/26 19:06		未設定	詳細	ブライズ	更新	
13	トーナメントテスト9	2022/04/26 17:06		2022/04/26 19:06		○ Y ● N (編集中)	トーナメントのサテライ...	8,000		2022/04/26 19:06		未設定	詳細	ブライズ	更新	

図 4 共通操作ボタンの例

共通操作ボタンによって操作される対象は一覧に表示される対象のみとする。ページングによって現在のページに表示される項目に対しては共通操作ボタンで操作することが行えない。

10. 来店中の顧客の状態管理

ポータル		来店中の顧客の状態管理												共通ボタン								
ポータル		会員の基本情報				プレイヤー詳細情報								共通ボタン								
ポータル		会員の基本情報				トーナメント				カジノ				共通ボタン								
#	会員ID	ボーカネーム	レベル	マイル	残りチップ	トーナメント	リエントリー	Add on	ランク	入目	クーポン所持	マイル所持	小計	購入	Rebuy	名無し	残りチップ	小計	共通ボタン			
1	00000001	Day to Eat	00		1000,000								¥0						カジノ	ブライズ	ブライズ	更新
2	00000002	chungh	0										¥0						カジノ	ブライズ	ブライズ	更新

図 5 来店中の顧客状態管理画面(ポータル)

来店中の顧客の状態管理画面では、ゲームセッション単位で来店中の会員のゲーム結果、会計、マイル利用等を管理する。

ゲームセッションは、一日の開閉時間とする。

セッション開始は、店舗の営業開始とする。セッション終了は、営業終了とする。

セッション終了が設定されなければ、セッションが翌日に自動的に終了される。

1. セッション開始

セッション開始ボタンを押下すると、セッションが開始する。セッション開始すると、会員情報検索ボタン及び名無し追加ボタンが活性する。



11. カジノチップ管理

本システムでは、カジノゲームのチップを管理するために、ポータル画面で行う。店員又は店舗管理者は該当する来店中の顧客に対するカジノボタンを押下すると、チップ管理画面へ遷移する。

カジノ管理画面

基本情報

会員ID	00000009
プレイヤーネーム	chunglt
預かりチップ	50
レベル	0

カジノチップ管理

1 入場費

2 初期購入チップ数

3 リバイ

	回数
\$300	0
\$500	0
\$1,000	0
\$2,000	0
\$5,000	0

4 お引き出し

	回数
\$500	0
\$3,000	0
\$5,000	0

5 終了カウント

会計:

図 8 カジノ管理画面

入力項目の説明は以下の通り

項目	説明
入場費	固定値，ゲーム開始際に自動計算
初期購入チップ数	マスターデータによる定義
リバイ	マスターデータによる定義
お引き出し※	ログインボタンマスターデータによる定義
終了カウント	顧客のゲーム終了の際に入力する項目

※ 引き出しチップが足りなければ，設定ができません。

カジノ管理画面では，店員又は店舗管理者は顧客のチップの状態の管理を行う。入力し完了した後，設定ボタンを押下すると，入力データがシステムに反映し，ポータル画面へ遷移する。

12. トーナメント成績管理

本システムでは，トーナメント成績管理に関してはポータル画面で行う。店員又は店舗管理者は該当する来店中の顧客に対するトーナメントボタンを押下すると，トーナメント管理画面へ遷移する。

ログイン時間 : 2022/04/17 22:17 システム名 : アミューズメントカジノ会員管理システム (店員用システム) ログアウト
 ログイン名・店員ID : kanrisha01/0000009 ロール : 店員

トーナメント管理

成績登録トーナメント追加

基本情報

会員ID 000000003
 プレイヤーネーム Day la En
 日付 2022/04/17
 現在マイル 0

トーナメント管理

成績登録トーナメント追加

基本情報

会員ID 000000003
 プレイヤーネーム Day la En
 日付 2022/04/17
 現在マイル 0

トーナメント管理1

トーナメント選択 トーナメン選択

リエントリ 0 回

アドオン 0 回

成績登録

入賞あり 未 有 無

ランク なし

会計 0.00

図 9 トーナメント成績管理

店員又は店舗管理者はトーナメント管理画面で**成績登録トーナメント追加**ボタンを押下すると、トーナメント成績ボードが表示する。1 会員に対して複数トーナメント成績を追加することができる。ただし、実際は1 会員が同時に複数のトーナメントに参加することができないため、同時に追加することが不可とする。

入力項目は以下となる。

項目	説明
トーナメント 選択	当日に開催されるトーナメント一覧表示する。
リエントリ	リエントリ回数を設定する
アドオン	アドオン回数を設定する

成績登録	入賞あり：未設定・あり・なしとする。
ランク	トーナメントの順位を設定する。

店員はトーナメント成績情報を入力し、設定ボタンを押下すると、「ポータル」へ遷移する。

ログイン時間：2022/04/17 22:17

ログイン名・店員ID：kanrisha01/0000009

システム名：アミューズメントカジノ会員管理システム
(店員用システム)

ロール：店員

ログアウト

トーナメント管理

成績登録トーナメント追加

基本情報

会員ID	000000004
プレイヤーネーム	hoanguyen
日付	2022/04/18
現在マイル	12,000

トーナメント管理1

トーナメント選択	トーナメントサンプル_20220417
リエントリ	1 <input type="button" value="回"/>
アドオン	2 <input type="button" value="回"/>

成績登録

入賞あり	<input checked="" type="radio"/> 未 <input type="radio"/> 有 <input type="radio"/> 無
ランク	なし

会計 14,000.00

図 10 トーナメント成績一覧

13. プレイヤーの状態への非表示

来店中の顧客は、必要がある場合によって来店中一覧(ポータル)画面から削除することができる。ただし、削除(非表示)する条件は以下となる。

1. 来店中の顧客はまだゲームに参加していないこと

登録内容は、以下となる。

項目	説明
ポーカーネーム	顧客による任意のポーカーネーム。ポーカーネームは作成後に会員アプリで編集することができません。管理サイトで編集できる。
メールアドレス	会員のメールアドレス。会員アプリへのログインには必要がある。
パスワード	アカウントのPW
パスワード	パスワードと同じ値を入力する必要がある。
性別	会員の性別
生年月日	会員の生年月日
デフォルト店舗	登録する際の店舗名とする
電話番号	会員の電話番号とする。

店員は会員情報を入力し、登録ボタンを押下すると、「会員一覧」へ遷移する。

会員ID	ポーカーネーム	会員種別	加入日	来店状況	最近の来店日付	レベル	マイル数	チップ数	スタンプ数	メールアドレス	状況
000000001	TUHUHU	VIP	2022/03/24	-	2022/03/30 18:33	0	0	7,797	17	TUHUHU@gmail.com	活性
000000002	Usernest	普通	2022/03/24	-	2022/03/31 01:59	0	0	49,888	17	men.d@icfb.com.vn	活性
000000003	Day la En	普通	2022/03/24	-	2022/03/30 18:33	10	0	0	17	en.gemek@gmail.com	活性
000000004	hoanguyen	普通	2022/03/26	-	2022/03/31 01:44	0	0	1,800	7	nguyenhaoha2011@gmail.com	活性
000000005	Anonymous2	普通	2022/03/26	-	2022/03/30 18:24	0	0	1,200	4	Anonymous@gmail.com	活性
000000006	MinhD	普通	2022/03/26	-	2022/03/30 18:33	0	0	0	4	minh.d210@gmail.com	活性
000000007	a.arizono	普通	2022/03/28	-	2022/04/07 15:04	0	0	2,500	5	a.arizono@shmybeat.com	活性
000000008	arizono	普通	2022/03/28	-	2022/03/30 18:33	0	0	0	1	a-arizono@sunlight-system.com	活性
000000009	chunght	普通	2022/03/28	-	2022/03/30 18:33	0	0	0	2	chunghtan@gmail.com	活性
000000010	Đây là pokername	普通	2022/03/29	-	2022/03/30 18:33	0	0	0	3	en2@gmail.com	活性

図 13 会員一覧の画面レイアウト

15. 会員情報の検索

店員又は店舗管理者は会員一覧画面で、▼フィルター(1)を押下すると、検索フィルターが開く

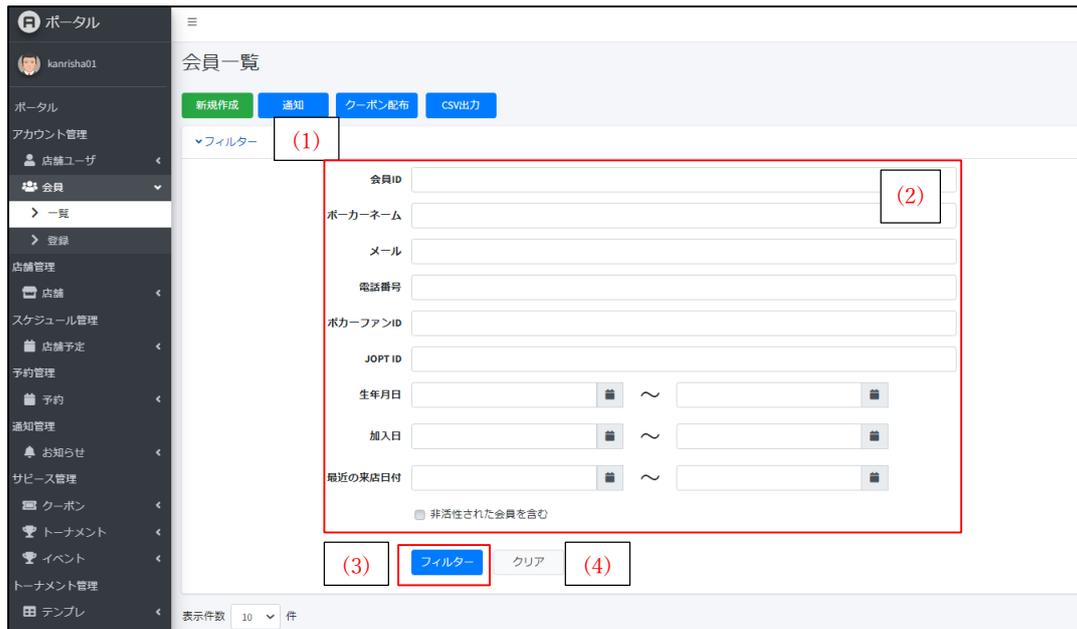
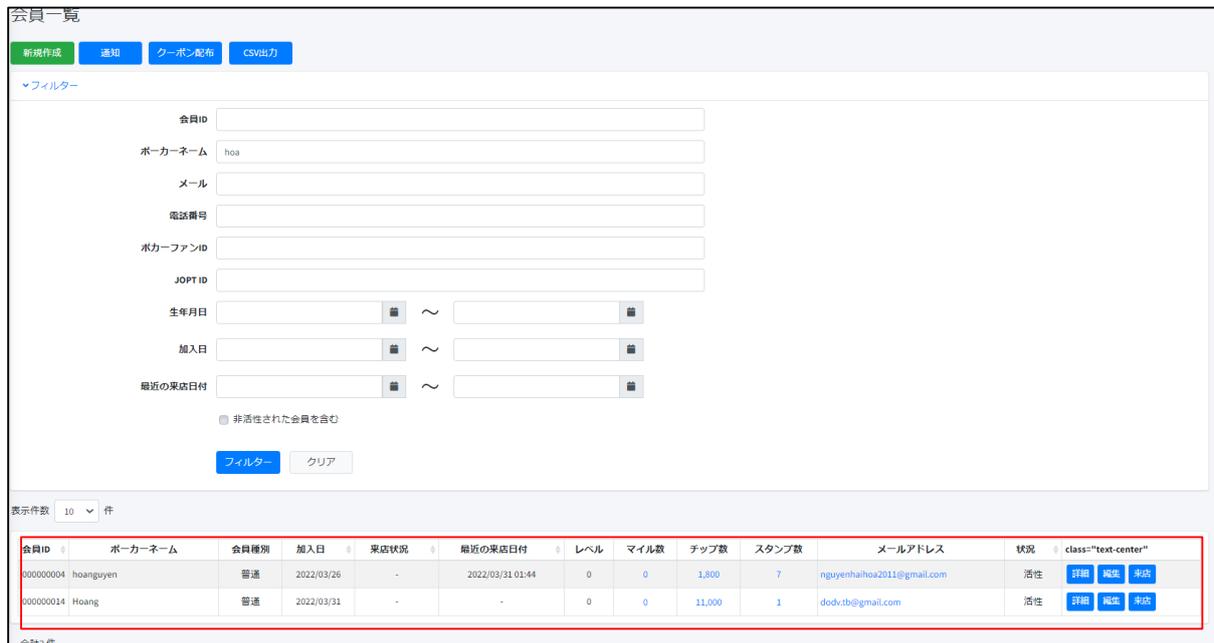


図 14 会員一覧のフィルター領域

店員又は店舗管理者は会員一覧のフィルター画面で、フィルタ項目を入力してフィルターボタン押下すると、結果は以下の一覧に表示する。



16. 会員詳細情報の確認

店員又は店舗管理者は会員一覧画面で、該当する会員の詳細ボタン押下すると、会員情報詳細画面

面が開く

会員情報詳細画面において、「基本情報」及び「ポーカー情報」の領域に分けられる。

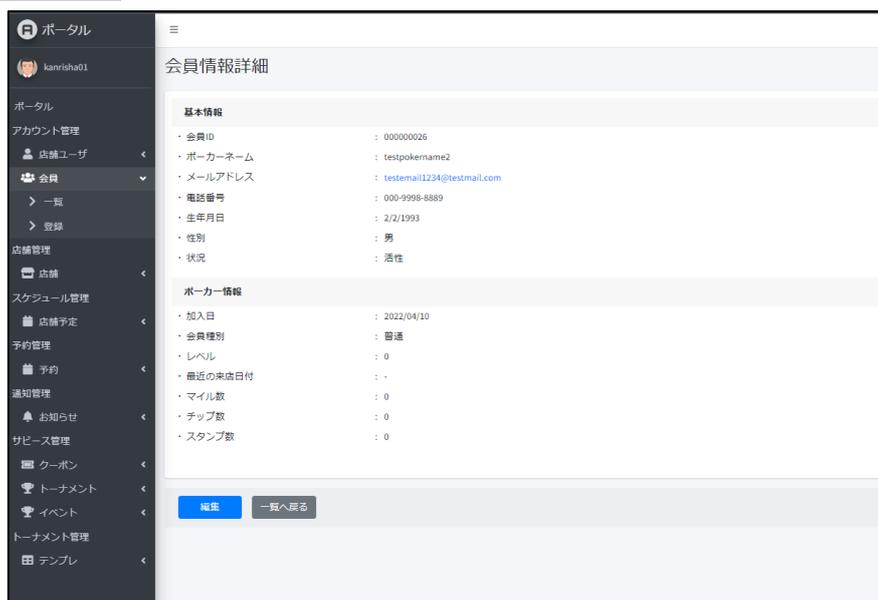


図 15 会員情報詳細

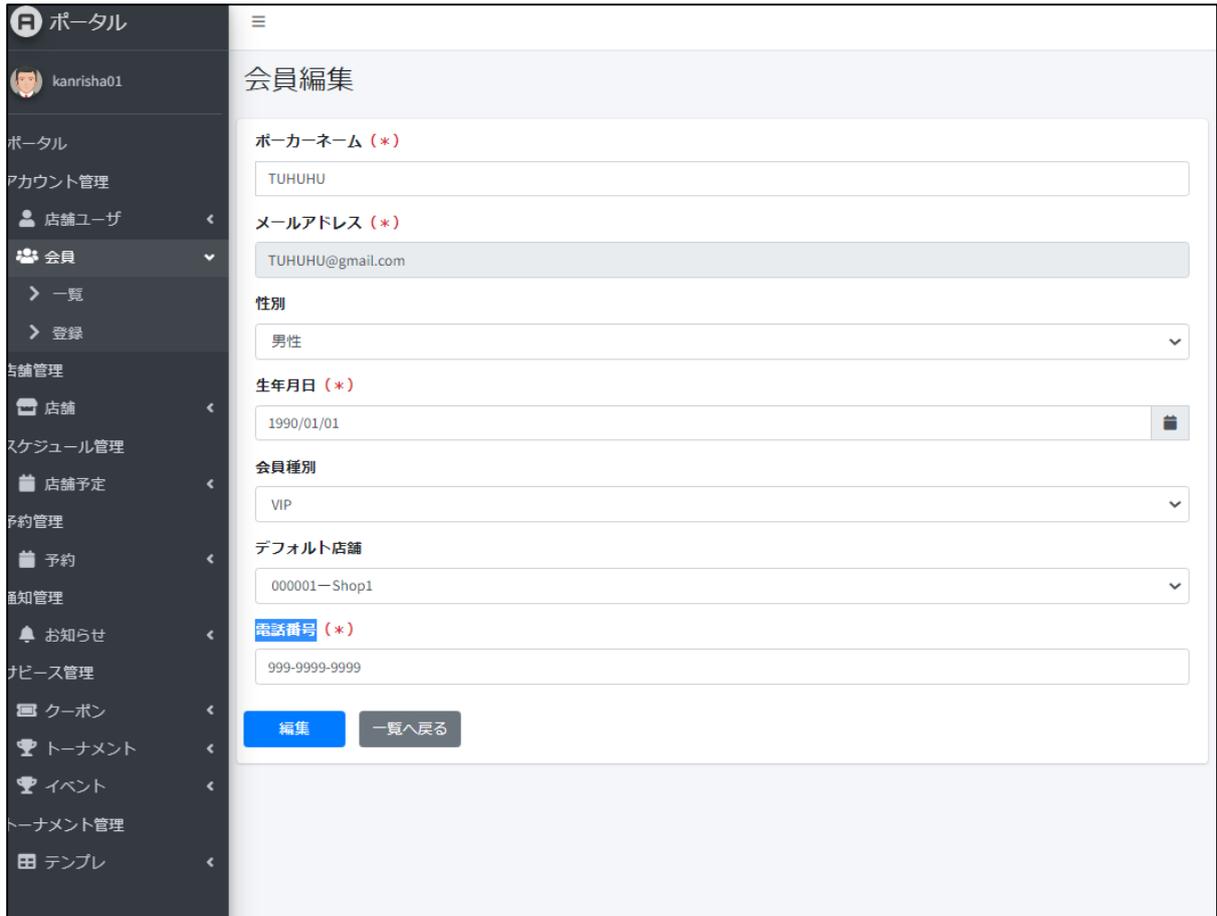
17. 会員詳細情報の編集

1. 会員詳細情報画面の場合

店員又は店舗管理者は会員詳細情報画面で、編集ボタン押下すると、会員編集画面が開く

2. 会員一覧の場合

店員又は店舗管理者は会員一覧画面で、該当する会員の編集ボタン押下すると、会員編集画面が開く



店員又は店舗管理者は会員編集画面で、該当する会員の情報を編集した後、編集ボタンを押下すると、会員一覧へ遷移し、情報が更新される。

18. トーナメント一覧表示

店員又は店舗管理者はサイドメニュー画面で、トーナメントの一覧ボタンを押下すると、トーナメント一覧画面へ遷移する。

項目	トーナメント名	開催日	終了日	公開設定	内容	参加費	レイアウト	備考	編集	操作
1	トーナメントテスト?	2022/04/06 02:40	2022/04/06 04:40	● Y ● N (編集)	JOP19サテライト	8,000	2022/04/06 03:39	■	未設定	詳細 フォイ
2	トーナメントテスト999	2022/04/07 18:00	2022/04/07 18:00	● Y ● N (編集)	JOP19サテライト222	12,000	2022/04/07 17:00	■	未設定	詳細 フォイ
3	トーナメントテスト?	2022/04/07 02:40	2022/04/07 04:40	● Y ● N (編集)	JOP19サテライト	8,000	2022/04/07 03:39	■	未設定	詳細 フォイ
4	トーナメントテスト?	2022/04/06 02:40	2022/04/06 04:40	● Y ● N (編集)	JOP19サテライト	8,000	2022/04/06 03:39	■	未設定	詳細 フォイ
5	トーナメントテスト?	2022/04/05 04:40	2022/04/05 04:40	● Y ● N (編集)	JOP19サテライト	8,000	2022/04/05 03:39	■	未設定	詳細 フォイ
6	トーナメントテスト?	2022/04/04 02:40	2022/04/04 04:40	● Y ● N (編集)	JOP19サテライト	8,000	2022/04/04 03:39	■	未設定	詳細 フォイ
7	トーナメントテスト?	2022/04/03 02:40	2022/04/03 04:40	● Y ● N (編集)	JOP19サテライト	8,000	2022/04/03 03:39	■	未設定	詳細 フォイ
8	トーナメントテスト?	2022/04/02 02:40	2022/04/02 04:40	● Y ● N (編集)	JOP19サテライト	8,000	2022/04/02 03:39	■	未設定	詳細 フォイ
9	トーナメントテスト?	2022/04/01 02:40	2022/04/01 04:40	● Y ● N (編集)	JOP19サテライト	8,000	2022/04/01 03:39	■	未設定	詳細 フォイ
10	トーナメントテスト?	2022/03/31 02:40	2022/03/31 04:40	● Y ● N (編集)	JOP19サテライト	8,000	2022/03/31 03:39	■	未設定	詳細 フォイ

図 16 トーナメント一覧画面

トーナメント一覧にて、以下の項目は直接に編集できる

項目	説明
開催日	トーナメントの開催日時
終了日	トーナメントの終了日時
公開設定	公開設定は N の場合、アプリに表示されない。 Y の場合に表示される。
レイト	レイトレジストの日時

19. トーナメント新規登録

店員又は店舗管理者はトーナメント一覧画面で、新規登録ボタンを押下すると、トーナメント一覧画面へ遷移する

図 17 トーナメント登録

登録項目は以下となる。

項目	説明	会員アプリと連携
タイトル	トーナメントのタイトル	○
開催日	トーナメント開催日付	○
終了日	トーナメントの終了日付	○
ゲーム規模	トーナメント規模の定義（最大：SS とする）	○
トーナメント画像	トーナメントの代表的なバンナー	○
スタート	トーナメントの開始時間	○
終了時間	トーナメントの修了時間	○
トーナメント内容	トーナメントの概要内容	○
公開設定	会員アプリのカレンダーに表示するための設定	○

ゲーム区分	トーナメントのゲームの種類	○
ゲームルール	トーナメントのゲームの詳細種類	-
プレイヤー数パーテーブル	1 テーブルに対して最大プレイヤー参加可能	-
参加費	トーナメントのゲームの参加費	○
スターティングチップ	参加時のスタートチップ	-
ストラクチャー	ゲームの全体のストラクチャー	-
Add-on 費	ゲームに Add-on 制がある場合, 費用設定	-
リエントリ	トーナメントのリエントリ可能設定	-
リエントリ費	ゲームにリエントリがある場合, 費用設定	-
スピード	ゲームのスピード設定	-
レイトレジストレベル	ゲームのレイトレベル設定	-
レートタイム	ゲームのレイト時間設定	-
休憩時間	休憩ありなしの設定	-
詳細	ゲームの詳細情報	-

トーナメントの登録際に入力例を以下の図を表す。

The screenshot shows a web form titled "トーナメント登録" (Tournament Registration). The form includes the following fields and options:

- タイトル (*):** トーナメントテスト
- 開催日 (*):** 2022年4月11日
- 終了日 (*):** 2022年4月11日
- ゲーム種類 (*):** AA
- トーナメント画像 (*):** ファイル選択してください
- スタート (*):** 10:25
- 終了時間 (*):** 11:00
- トーナメント内容 (*):** トーナメントのサテライト内容
- 公開設定 (*):** Y (公開) / N (非公開) 初回値とする
- ゲーム区分 (*):** 01: 6+ Holdem
- ゲームルール (*):** 01: No Limit
- プレイヤー数パーテーブル (*):** 9
- 参加費 (*):** 12000
- スターティングチップ (*):** 12000
- ストラクチャー (*):** 02: Add-on OK
- Add-on 費:** 6000
- リエントリ (*):** リエントリ不可 / リエントリ可能
- リエントリ費:** 6000
- スピード (*):** 00: Regular
- レイトレジストレベル:** 5
- レートタイム:** 11:40
- 休憩時間 (*):** 休憩無 / 休憩有
- 詳細:** 詳細内容入力欄

図 18 トーナメント登録の入力例

店員又は店舗管理者はトーナメント登録画面で、登録ボタンを押下すると、処理確認覧画面のモールドが表示する。

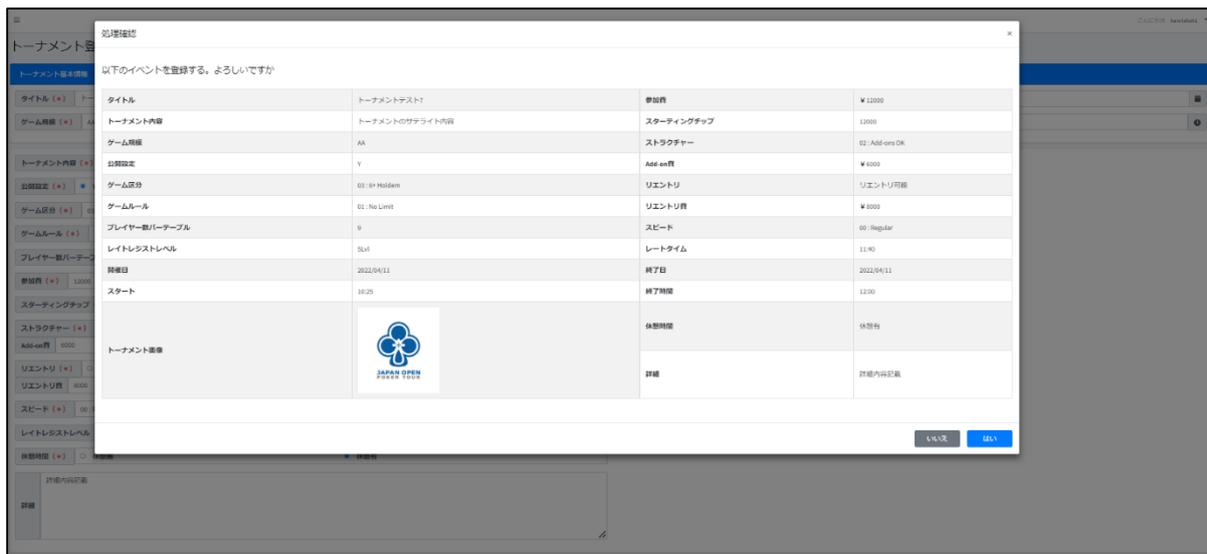


図 19 トーナメントの登録の処理確認画面

店員又は店舗管理者はトーナメントの処理確認で、いいえボタンを押下すると、トーナメント登録画面に戻る。情報が登録されない。

店員又は店舗管理者はトーナメントの処理確認で、はいボタンを押下すると、トーナメント一覧画面に戻る。情報が管理データベースに反映する。

※トーナメント一覧の初期表示は開催日の降順とする。

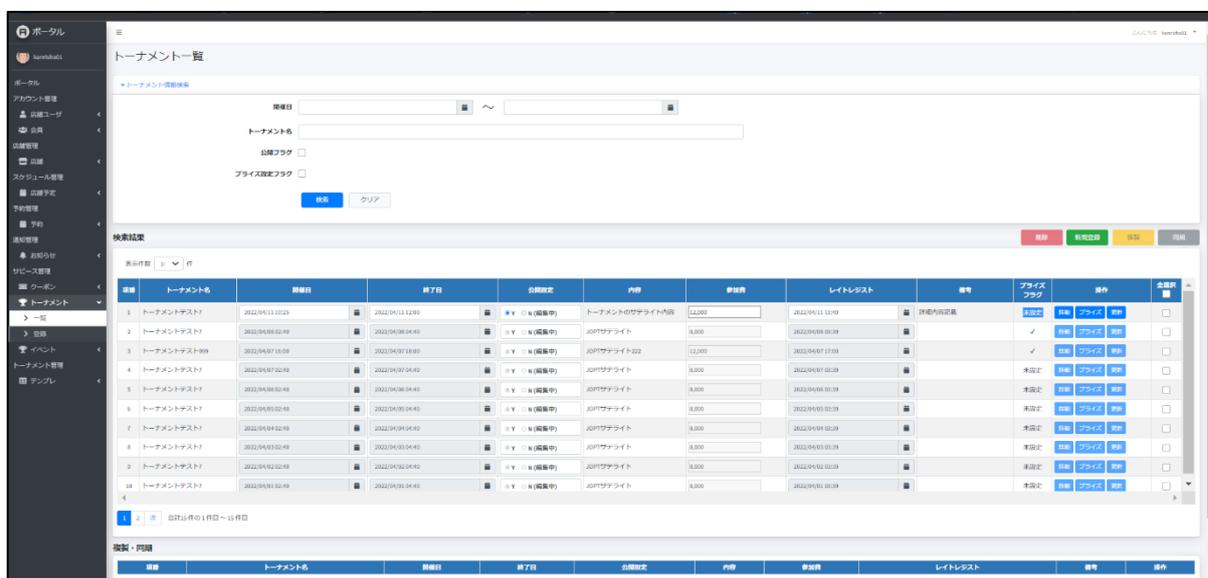


図 20 トーナメント一覧の登録後の初期表示

20. トーナメント情報編集

注意(1):編集可能のトーナメントはまだ開始されていないトーナメント及び非公開のトーナメントのみである。編集を行う前に事前に確認してください。

店員又は店舗管理者は注意(1)への確認を行ったうえ、適切なトーナメントを選択し、詳細ボタン

を押下すると、トーナメント編集に遷移する。

図 21 トーナメント編集画面

店員又は店舗管理者はトーナメント編集画面修正内容を編集したうえ、更新ボタンを押下すると、処理確認モーダル画面を開く。

タイトル	トーナメントテスト10	参加費	¥ 8000.00
トーナメント内容	JOPTサテライトトーナメントテスト10	スターティングチップ	10000
ゲーム規模	0	ストラクチャー	02 : Add-ons OK
公開設定	N (編集中) 初期値とする	Add-on費	¥ 6000.00
ゲーム区分	05 : Hold'em	リエントリ	リエントリ可能
ゲームルール	01 : No Limit	リエントリ費	¥ 90000.00
プレイヤー数/バーテーブル	9	スピード	00 : Regular
レイテリシストレベル	5Lv	レートタイム	18:30
開催日	2022/04/11	終了日	2022/04/11
スタート	17:00	終了時間	19:00
トーナメント画像		休憩時間	休憩有
		詳細	

図 22 トーナメント編集画面の確認用画面

店員又は店舗管理者はトーナメントの処理確認で、いいえボタンを押下すると、トーナメント登録画面に戻る。情報が登録されない。

店員又は店舗管理者はトーナメントの処理確認で、はいボタンを押下すると、トーナメント一覧画面に戻る。情報が管理データベースに反映する。

21. トーナメント複製

新しいトーナメントを登録した後、そのトーナメント情報はトーナメント一覧に表示される。以下の条件に対してトーナメントを複製することができる。

#	項目	条件
1	複製対象	トーナメント一覧に表示されるトーナメントの対象のみ(ページングによる項目の複製について、「表示件数」を変更したうえ、複製を実行することとする。
2	ボタンの実行回数	複製ボタンを押下する時に、該当トーナメントを複製が行われる。もう一度複製を実行したい場合にはもう一度ボタンを押下する必要がある。
3	複製の上制限	制限は特にありませんが、多く項目が複製されると、操作ミスによるエラーが発生する可能性がある。そのため、適切な複製を行ってください。
4	入力データ合理性のバチェック	以下の項目がチェックされている。 ■開始日>レイト時間>終了日が正しく入力されるかどうかのチェック ■トーナメントのタイトルの文字長のチェック

店員又は店舗管理者はトーナメントの一覧にあるトーナメントを選択すると複製ボタンが活性化

検索結果	削除	新規登録	複製	同期							
表示件数 10 件											
項目	トーナメント名	開催日	終了日	公開設定	内容	参加費	レイトレジスト	備考	プライズフラグ	操作	全選択
1	トーナメントテスト9	2022/04/15 17:06	2022/04/15 19:06	○ Y ● N (編集)	トーナメントのサテライ...	8,000	2022/04/15 19:06		未設定	詳細 プライス 更新	<input type="checkbox"/>
2	トーナメントテスト9	2022/04/14 17:06	2022/04/14 19:06	○ Y ● N (編集)	トーナメントのサテライ...	8,000	2022/04/14 19:06		未設定	詳細 プライス 更新	<input type="checkbox"/>
3	複製対象2	2022/04/14 10:30	2022/04/14 14:00	○ Y ● N (編集)	トーナメントのサテライ...	6,000	2022/04/14 13:40		未設定	詳細 プライス 更新	<input checked="" type="checkbox"/>
4	複製対象1	2022/04/14 05:50	2022/04/14 09:30	○ Y ● N (編集)	トーナメントのサテライ...	9,000	2022/04/14 08:35		未設定	詳細 プライス 更新	<input checked="" type="checkbox"/>

合計4件の1件目～4件目

図 23 トーナメント複製ボタンを活性化

店員又は店舗管理者は選択した該当トーナメントに対して複製ボタンを押下すると、複製できる。

検索結果	削除	新規登録	複製	同期							
表示件数 10 件											
項目	トーナメント名	開催日	終了日	公開設定	内容	参加費	レイトレジスト	備考	プライズフラグ	操作	全選択
1	トーナメントテスト9	2022/04/15 17:06	2022/04/15 19:06	○ Y ● N (編集)	トーナメントのサテライ...	8,000	2022/04/15 19:06		未設定	詳細 プライス 更新	<input type="checkbox"/>
2	トーナメントテスト9	2022/04/14 17:06	2022/04/14 19:06	○ Y ● N (編集)	トーナメントのサテライ...	8,000	2022/04/14 19:06		未設定	詳細 プライス 更新	<input type="checkbox"/>
3	複製対象2	2022/04/14 10:30	2022/04/14 14:00	○ Y ● N (編集)	トーナメントのサテライ...	6,000	2022/04/14 13:40		未設定	詳細 プライス 更新	<input type="checkbox"/>
4	複製対象1	2022/04/14 05:50	2022/04/14 09:30	○ Y ● N (編集)	トーナメントのサテライ...	9,000	2022/04/14 08:35		未設定	詳細 プライス 更新	<input type="checkbox"/>

合計4件の1件目～4件目

複製・同期	項目	トーナメント名	開催日	終了日	公開設定	内容	参加費	レイトレジスト	備考	操作
1	複製対象2	2022/04/14 10:30	2022/04/14 14:00	○ Y ● N (編集)	トーナメントのサテライ...	6,000	2022/04/14 13:40			複製
2	複製対象1	2022/04/14 05:50	2022/04/14 09:30	○ Y ● N (編集)	トーナメントのサテライ...	9,000	2022/04/14 08:35			複製

合計2件

図 24 トーナメントの複製結果

注意：トーナメントの内容は一覧に表示される項目だけではなく、すべての詳細情報も複製される。詳細情報を変更したい場合には、複製への実行が完了した後、該当するトーナメントの詳細内容を修正してください。

店員又は店舗管理者は複製したトーナメントの**基本内容**を修正した後、複製ボタンを押下すると複製したものをデータベースに反映され、**トーナメント一覧**がリロードされる。処理結果は、右上にあるポップアップで表示される。

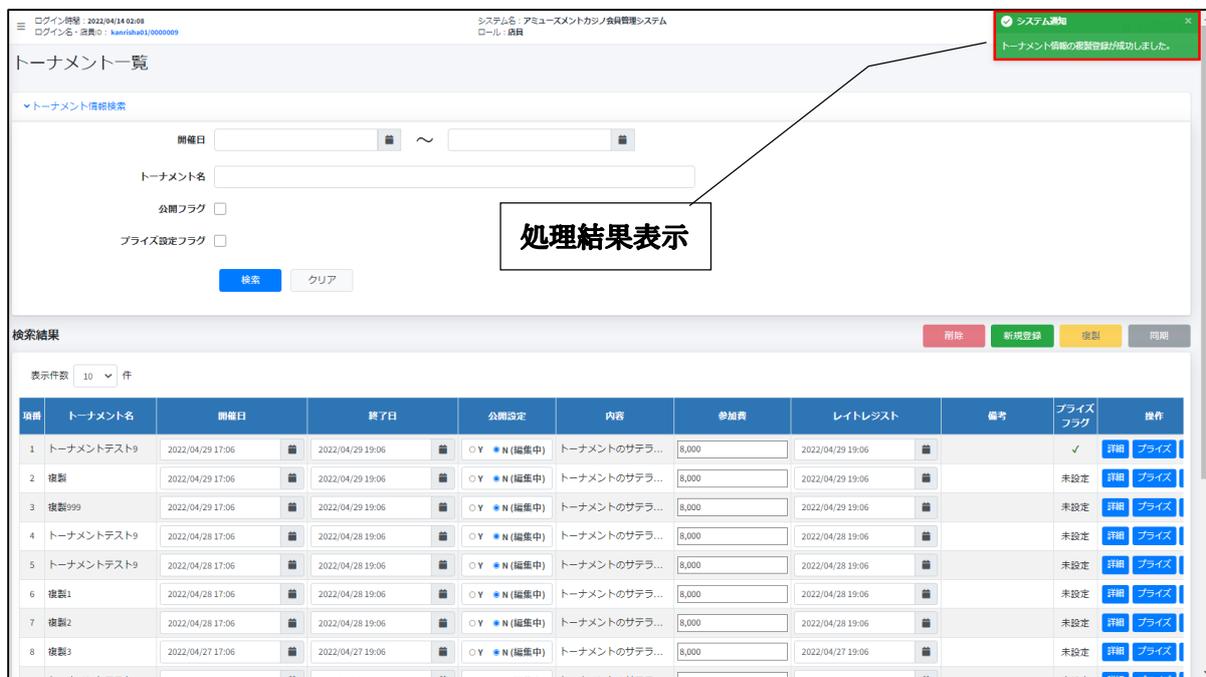


図 25 複製処理の結果表示

22. トーナメント複製への削除

店員又は店舗管理者は複製対象を実施中しているトーナメントを削除することができる。複製領域に表示されるトーナメントに対して、**削除**ボタンを押下すると画面から削除される。削除する際に、全画面のリロードが行われない。

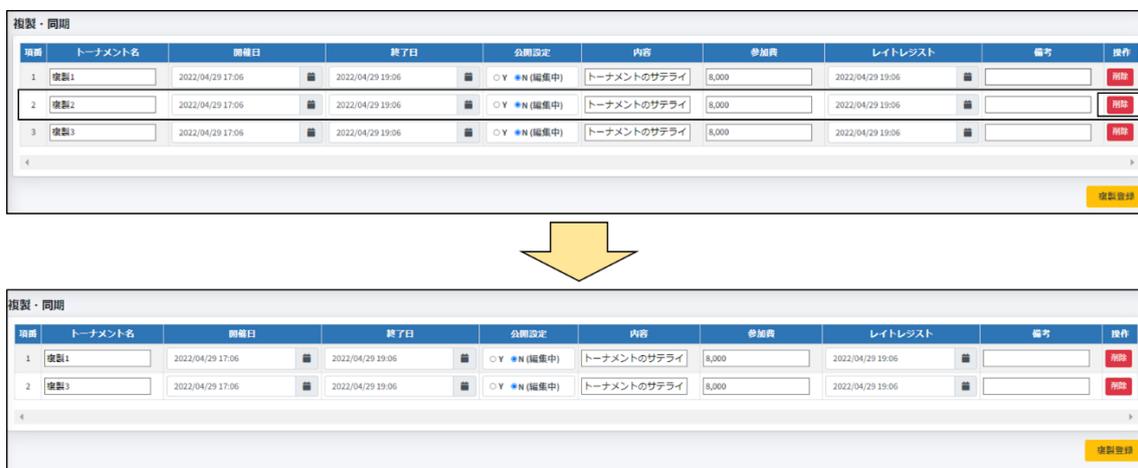


図 26 複製中のトーナメントへの削除



図 29 トーナメント入賞設定

店員又は店舗管理者はトーナメント入賞設定画面で入賞可能の順位選択セレクトボックスを押下すると、入賞順位を設定することができる。設定した後、画面リロードされ、配布設定エリアが開く

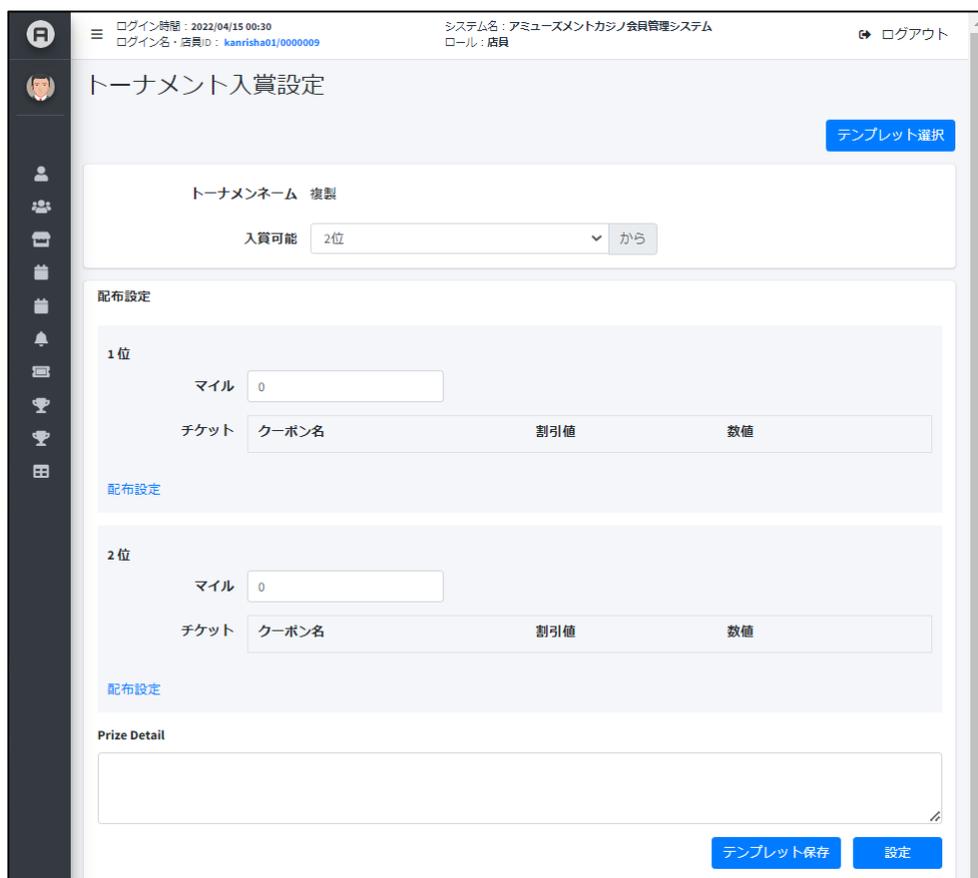


図 30 トーナメント入賞設定の配布設定

配布設定領域の入力必要な項目は以下となる。

#	項目	条件
1	マイル	任意値とする。初期値は0
2	チケット・クーポン	一覧から複数の任意枚数を設定することは可能。初期値は設定なしとする。

店員又は店舗管理者は配布設定を押下すると、トーナメント配布設定画面のモーダルを開く



図 31 トーナメント配布設定画面

店員又は店舗管理者はトーナメント配布設定画面で該当するチケット又はクーポンを選択し、のモーダルを開く。OK ボタンを押下すると、モーダルが閉じられ、選択されたチケット又はクーポンがトーナメント配布設定画面に反映する。

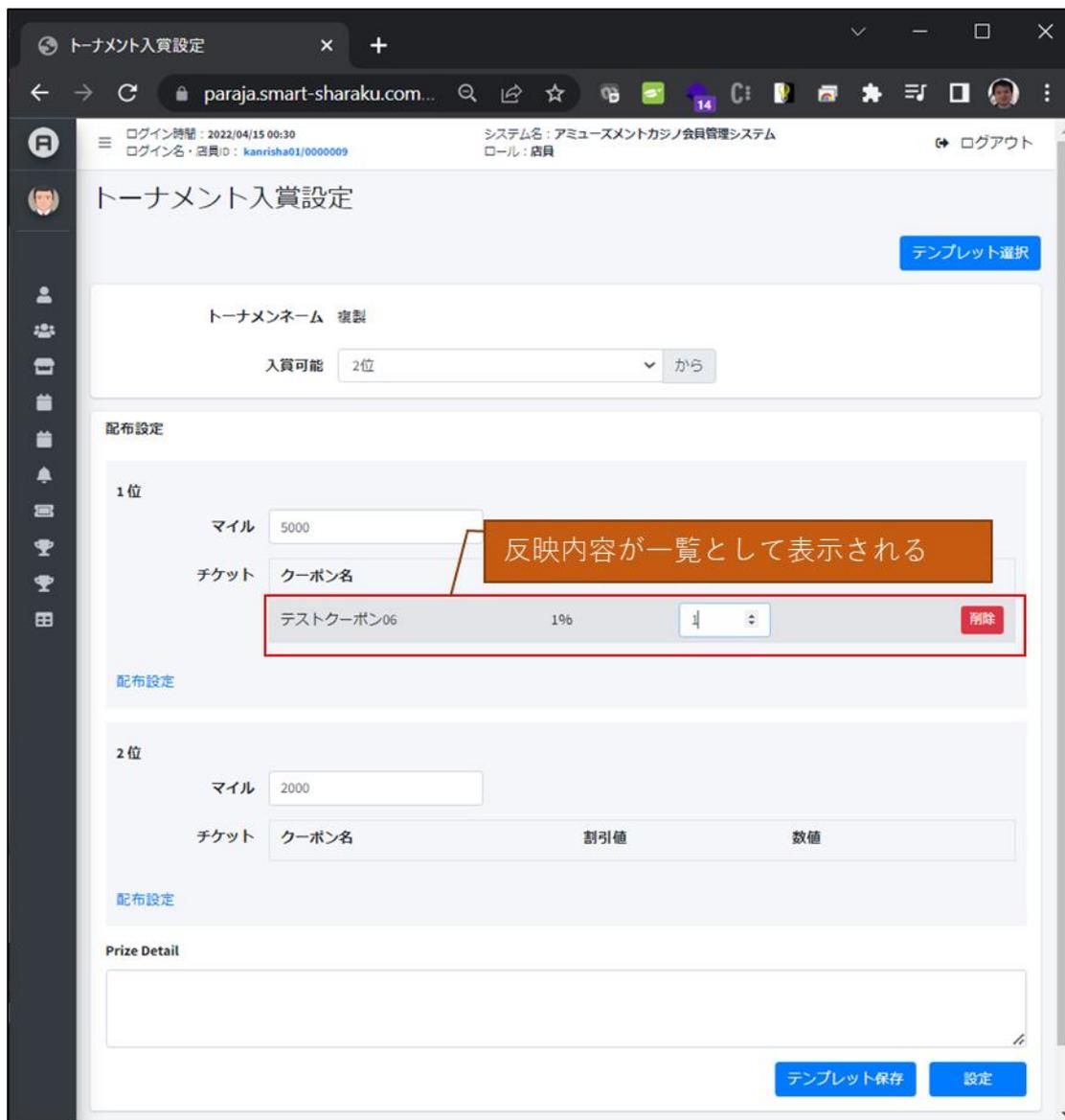


図 32 チケット・クーポンのプライズの反映内容確認

店員又は店舗管理者は反映されたチケット・クーポンに配布数量の設定を行い、設定ボタンを押下すると、動作確認モーダルを開く。はいボタンを押下するとプライズ設定が行われる。設定処理が正常に完了される場合には、トーナメント一覧へ戻る。プライズを設定したトーナメントにある「プライズフラグ」は「未設定」を「✓」に更新する。

検索結果	削除	新規登録	修正	印刷						
表示件数 10 件										
項目	トーナメント名	開始日	終了日	公開設定	内容	参加費	レイトレリスト	備考	プライズフラグ	操作
1	トーナメントテスト9	2022/04/29 17:06	2022/04/29 19:06	○ Y	N (編集中)	トーナメントのサテラ...	8,000	2022/04/29 19:06	✓	詳細 プライス

図 33 プライズフラグの確認

注意：プライズテンプレートの設定マニュアルについて、本マニュアルの「プライズテンプレート設定方法」に参考してください。

25. 店舗イベントの新規作成

本システムでは、トーナメント以外に「カジノイベント」、「店舗イベント」等が店舗イベント一覧で管理される。

店員又は店舗管理者はサイドメニューのイベント>作成ボタン又はイベント一覧にある新規登録ボタンを押下すると、イベント登録画面へ遷移する。

The screenshot displays the 'イベント一覧' (Event Overview) page. At the top, there is a search form for 'イベント情報検索' (Event Information Search) with fields for '開催日' (Event Date) and 'イベント名' (Event Name), and a '検索' (Search) button. A red box highlights the '店舗イベント登録' (Store Event Registration) button next to the search form. Below the search form, there is a '検索結果' (Search Results) section with buttons for '削除' (Delete), '新規登録' (New Registration), '複製' (Copy), and '同期' (Sync). A table shows the search results with columns for '項番' (Item No.), 'イベント名' (Event Name), '開催日' (Event Date), '終了日' (End Date), and '内容' (Content). The table contains one row: '1 イベント1' with date '2022/04/18 23:10' and content 'カジノゲーム内容'. Below the table, there is a '合計1件' (Total 1 item) summary. At the bottom, there is a table with columns for '項番', 'イベント名', '開催日', '終了日', '内容', '備考' (Remarks), and '操作' (Action). A red box highlights the '登録' (Registration) option in the sidebar menu, and an arrow points from this box to the '店舗イベント登録' button in the search form.

項番	イベント名	開催日	終了日	内容
1	イベント1	2022/04/18 23:10	2022/04/18 23:59	カジノゲーム内容

図 34 店舗イベント一覧

登録画面のイメージは以下となる。

イベント登録

イベント基本情報

タイトル (*)		開催日 (*)			終了日 (*)	
ゲーム規模 (*)	イベント画像 (*)	ファイル	Browse	スタート (*)		終了時間 (*)
D						

イベントタイプ (*) カジノゲーム

イベント内容 (*)

備考

登録
一覧へ戻る

図 35 店舗イベントの登録画面

入力項目は以下となる。

#	項目	条件	アプリ連携
1	タイトル	任意のイベント名とする	○
2	開催日※	イベントの開催日	○
3	終了日※	イベントの終了日	○
4	ゲーム規模	イベントの規模	○
5	イベント画像	アプリ表示する規模	○
6	スタート	ゲームスタート時間	○
7	終了時間	ゲーム終了時間	○
8	イベントタイプ	カジノゲーム・店舗イベント・その他とする	-
9	イベント内容	イベント概要の定義	○
10	備考	店舗内の連絡用	-

※開催日と終了日は原則、一日単位で管理される。終了日は開催日と異なる日付を設定する場合には、イベントが一日単位で分割され管理される。

26. 店舗イベント一覧の各機能について

店舗イベントは一覧形式で管理される。

店舗イベントに複製機能がある。複製機能がトーナメントと同じ仕組みであるため、本マニュアルのトーナメントの複製機能に参照してください。

イベント削除機能について、トーナメントの削除機能と同じ仕組みであるため、本マニュアルのトーナメントの削除機能について参照してください。

27. クーポン新規作成

店舗管理者は店舗管理用のクーポン作成画面でクーポン作成を行う。

店舗管理者は店舗管理用のクーポン一覧にある新規作成ボタンを押下するとクーポン作成へ遷移する。

The screenshot shows the 'クーポン一覧' (Coupon List) page. In the left sidebar, the 'クーポン' (Coupon) menu is expanded, and the '一覧' (List) option is highlighted with a red box. In the main content area, the '新規作成' (New Creation) button is highlighted with a red box. Two red arrows point from these boxes to text boxes that say 'クーポン作成が面へ遷移する' (Clicking here leads to the coupon creation screen). The main content area also contains a form for creating a coupon with fields for creator, creation date, discount type, validity period, and issue type. Below the form is a table of existing coupons.

クーポン名	有効期間	割引種別	割引値	発行形式	配信依頼可否	作成者	作成日	操作
test02	発行後 7 日間	定率割引	1%	誕生日	可能	honbusha01	2022/04/14	詳細 編集 配信依頼へ 失効にする
テストクーポン04	発行後 14 日間	定率割引	10%	利用者が取得する	不可	honbusha01	2022/04/12	詳細 失効にする
test	指定なし	定率割引	1%	一括	可能	honbusha01	2022/04/08	詳細 編集 配信依頼へ 失効にする
Coupon có tên dài thì sẽ hiển thị như thế nào popu...	指定なし	定率割引	1%	利用者が取得する	不可	EnTT-office	2022/04/07	詳細 失効にする

図 36 クーポン作成

図 37 クーポン作成

クーポン作成画面において、以下の項目を入力する必要がある。

#	項目	説明	一般ユーザアプリと連携
1	クーポン名	任意のクーポン又はチケット名	○
2	画像	クーポンの画像（分解度：640px / 360px 目安）	○
3	割引種別	定率割引	-
		定額割引	-
4	割引値		-
5	利用可能回数	クーポンへの利用回数とする。本システムでは1とする。 入力不良	‘-
6	有効期限	クーポンの有効期限である。有効期限は、発行日によって設定される又は指定する期間とする。	○
7	利用条件	クーポンの利用のための条件である。	○
8	発行形式	QRコードで取得する形式、1回でQRコードを読み込むと1枚取得とする。	○
9	注意事項	クーポンを利用する注意事項である。	○

上記の連携を行う際に、以下のレイアウトのイメージに伴い、情報を表示される。



The image shows a coupon layout on a smartphone screen. On the left, there is a green-bordered box with the text: "サンプル百貨店で クーポンGET! ~500円OFFでお得!~". To the right of this box, the following information is displayed: "発行日: 2022/03/28", "発行店舗: 銀座カジノバー Paraja 銀座カジノバー パラハ", "発行店員: honbusha01", "来店する際に利用可能", "有効期限: 2022/06/26", and "(注意事項)". At the bottom right, there is a blue button with the text "クーポン利用".

図 38 スマートホンアプリのクーポンレイアウト

28. クーポン配信

本システムでは、アプリ利用者にクーポンを配布するために、以下の業務流れに実施する。

1. QRコードによる配布方法について

QRコードによる配布方法のイメージは以下となる。



図 39 クーポン配布方法① QRコードによる配布

業務手順は以下とする。

①店舗管理者は店舗管理用のクーポン作成画面でクーポン作成を行う。クーポン新規作成の詳細は本マニュアルのクーポン作成に参照してください。

②店舗管理者は配布を行う店舗及び配布期間を設定する。

ア. クーポン一覧画面にて、該当するクーポンの配信ボタンを押下すると、クーポン配信画面へ遷移する。

イ. クーポン配信画面にて、配布を行う各店舗を設定する。注意：複数の店舗を選択できるが、操作が繰り返し行われる必要がある。

ウ. 配信可能期限を設定する。注意：配信期限の上限はクーポンの有効期限の上限とする。

エ. ②店舗管理者は配布を行う店舗及び配布期間を設定する。

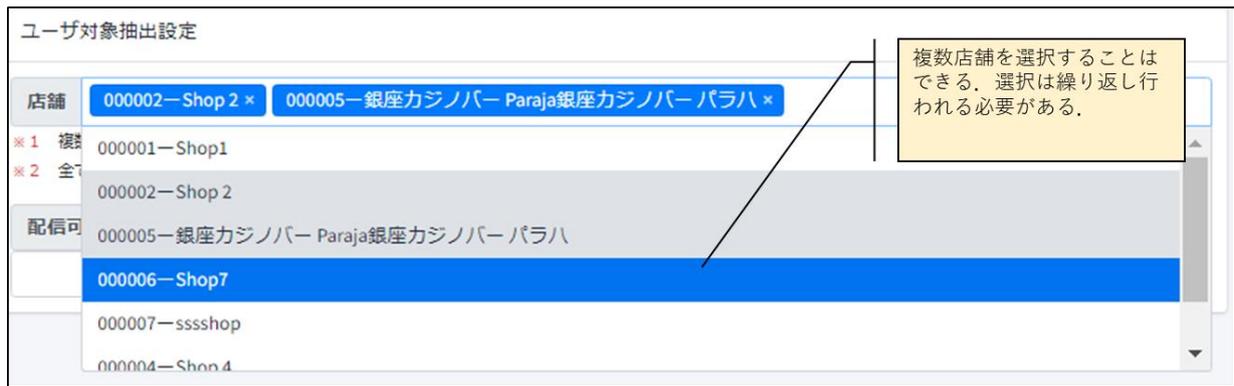


図 40 複数店舗を選択するイメージ

③店員又は店舗管理者は店員用のクーポン配信可能の一覧画面にて配布を行う。クーポン配信可能の一覧にあるクーポンを押下すると、QRコード画面がひらく。

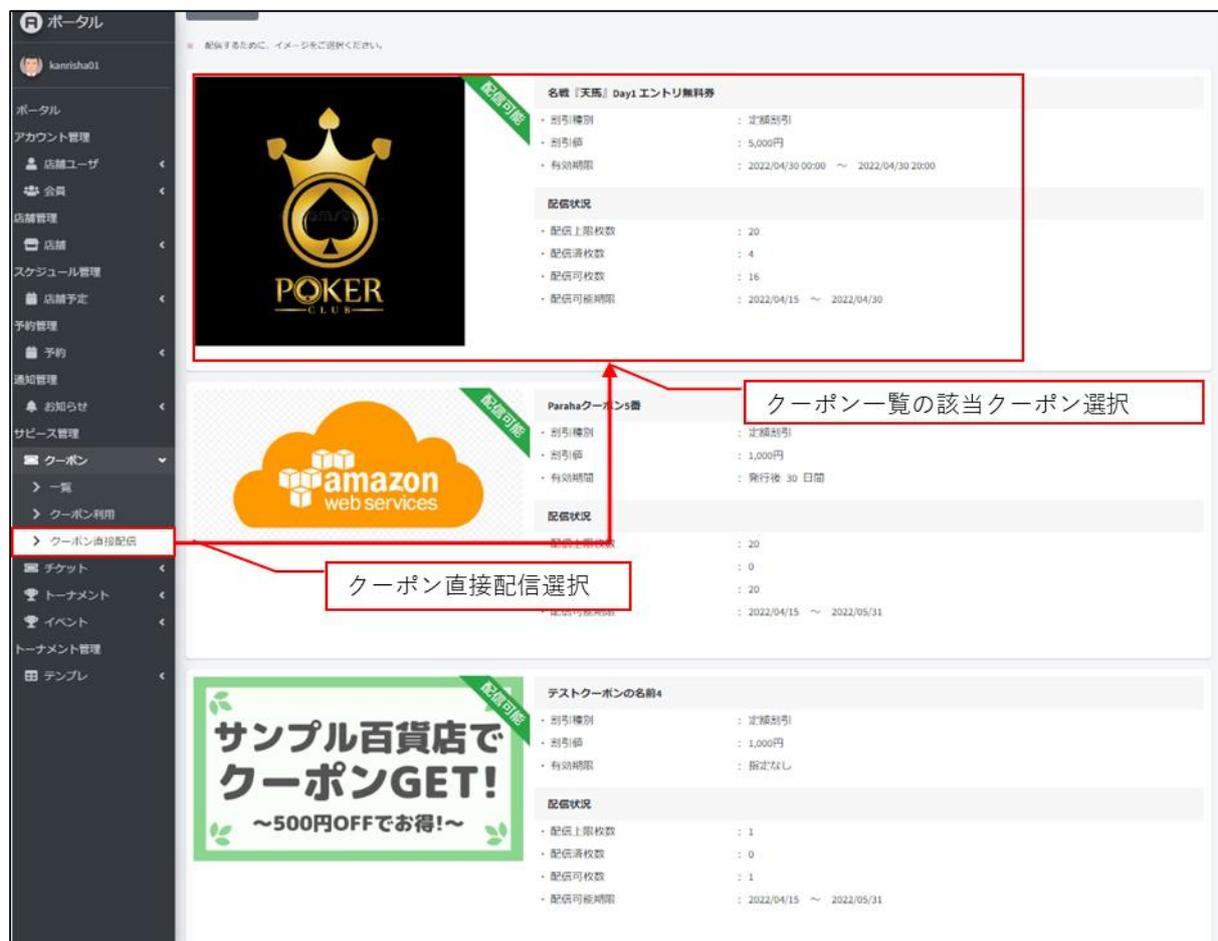


図 41 クーポン直接配信画面

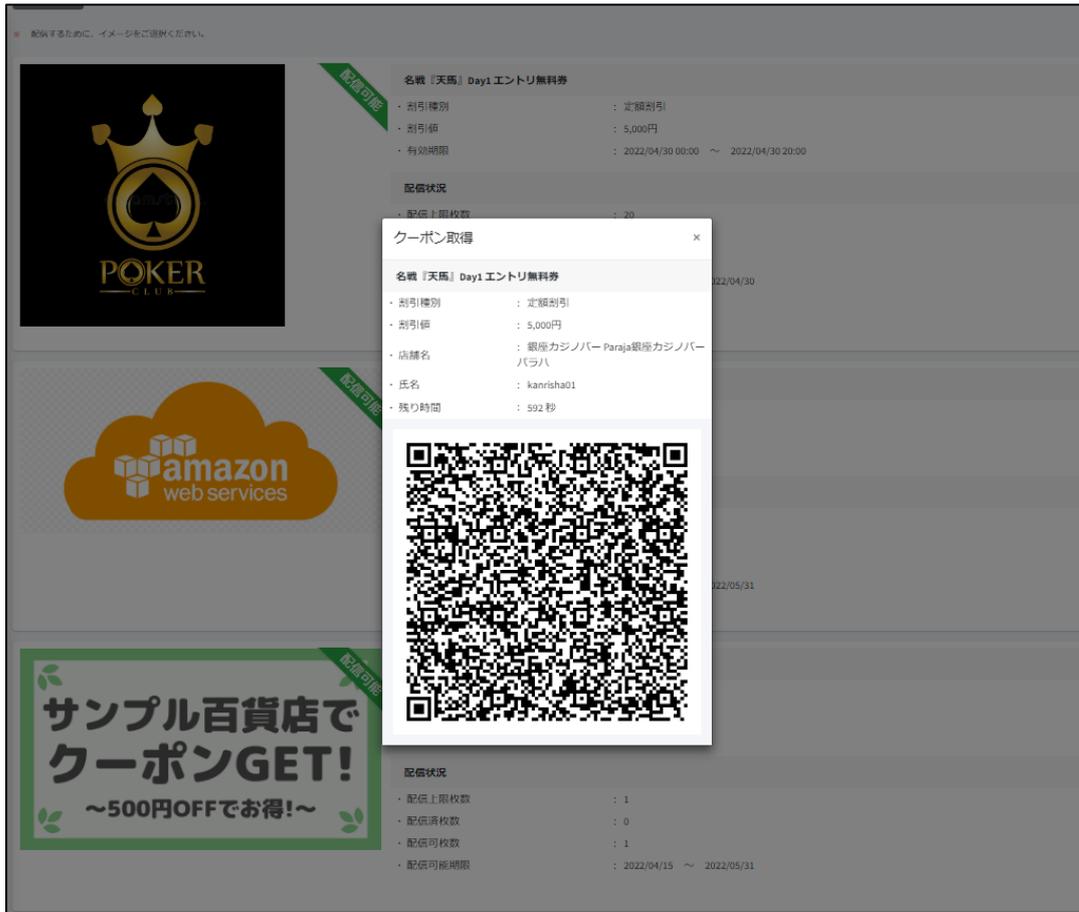


図 42 クーポン取得のための QR コード

注意：本システムでは、QR コードの有効期限は 600 秒(10 分)とする。

④ アプリ利用者はアプリの QR コード読み込みで該当する QR コードを取得する。



図 43 アプリのクーポン取得のイメージ

2. トーナメントプライズ設定による配布方法について

29. クーポン配信中断

配送中のクーポンに対して、クーポンへの不要を中止する場合には、**店舗管理者**は店舗管理者システムのクーポン一覧にある該当クーポンの失効にするボタンを押下すると、配信 QR コードは一覧から削除される。しかし、すでに配れているクーポンに対して取り消しはできませんから、ご注意ください。



The screenshot shows a web application interface for managing coupons. A callout box with a red border and arrow points to the '失効にする' (Invalidate) button in the '操作' (Action) column of the coupon list. The callout text reads: '配信中断のために、失効にするボタンを押下する' (To suspend distribution, press the invalidate button).

クーポン名	有効期間	定額割引	割引率	利用者が取得する	状態	作成者	作成日	操作
ticket mendt tao	2022/04/17 00:00 ~ 2022/04/2				可能	EnTT-office	2022/04/17	詳細 編集 配信依頼へ 失効にする
ticket 17/4 nh6	2022/04/17 00:00 ~ 2022/04/2				可能	EnTT-office	2022/04/17	詳細 編集 配信依頼へ 失効にする
cp của shop 1	2022/04/16 00:00 ~ 2022/04/30 23:59	定率割引	1%	利用者が取得する	不可	EnTT-office	2022/04/16	詳細 失効にする
クーポン定率	2022/04/16 00:00 ~ 2022/04/30 12:00	定額割引	10,000円	利用者が取得する	可能	HONBU-DANG TAH	2022/04/16	詳細 編集 配信依頼へ 失効にする
クーポン tao ngaly 16/4	2022/04/16 00:00 ~ 2022/04/16 23:59	定額割引	10円		不可	EnTT-office	2022/04/16	詳細 失効にする
名戦『天馬』Day1 エントリー無料券	2022/04/30 00:00 ~ 2022/04/30 20:00	定額割引	5,000円	利用者が取得する	不可	honbusha01	2022/04/15	詳細 失効にする
Parahaクーポン番	発行後 30 日間	定額割引	1,000円	利用者が取得する	不可	honbusha01	2022/04/15	詳細 失効にする
テストクーポンの名前4	指定なし	定額割引	1,000円	利用者が取得する	可能	honbusha01	2022/04/15	詳細 配信依頼へ 失効にする
テストクーポンの名前3	指定なし	定額割引	1,000円	利用者が取得する	不可	honbusha01	2022/04/15	詳細 失効にする
テストクーポンの名前2	指定なし	定額割引	1,000円	利用者が取得する	可能	honbusha01	2022/04/15	詳細 配信依頼へ 失効にする

図 44 クーポン配信中断の操作

クーポンへの配信中断の操作について、図 43 に参照してください。

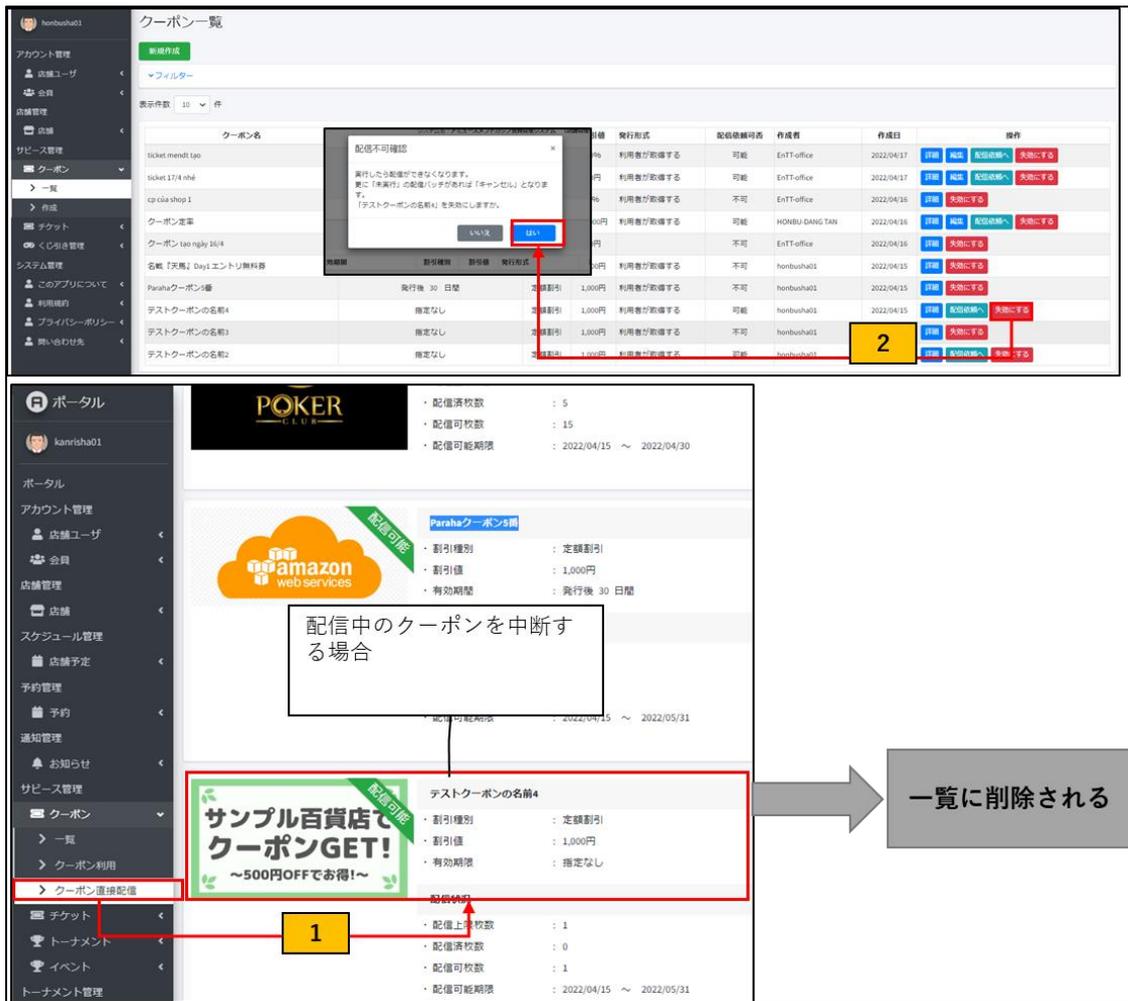


図 45 クーポンへの配信中断の操作手順

30. クーポン内容編集

店舗へ配信が行わないクーポンの限りに、クーポン内容を編集することができる。

、店舗管理者は店舗管理者システムのクーポン一覧にある該当クーポンの編集ボタンを押下すると、クーポン編集画面へ遷移する。

クーポン編集画面ではクーポン情報を修正することを行った後、設定ボタンを押下すると、情報が更新される。また、画面はクーポン一覧へ遷移する。

クーポン編集

クーポン名 (*)

ticket 17/4 nhé

割引種別

定額割引

割引値 (*)

10

円

有効期限

設定なし

発行後 日間有効

期間

利用条件

ticket của toàn hệ thống

注意事項

注意事項2 : 注意事項 2 の内容

クーポン配信上限種別

全体 配信可能枚数

店舗毎

画像



他の画像をアップロード

編集

一覧へ戻る

図 46 クーポンの編集画面

31. クーポン内容詳細確認

店舗管理者は店舗管理者システムのクーポン一覧にある該当クーポンの詳細ボタンを押下すると、クーポン詳細情報画面へ遷移する。

クーポン詳細



・発行形式	: 利用者が取得する
・割引種別	: 定額割引
・割引値	: 5,000円
・有効期限	: 2022/04/30 00:00 ~ 2022/04/30 20:00
・配信済枚数	: 5
・開封済枚数	: 0
・使用済枚数	: 0

[> 配信上限](#)

[> 配信情報](#)

[失効にする](#) [一覧へ戻る](#)

図 47 クーポンの詳細情報確認

32. トーナメントチケット新規作成

店舗管理者は店舗管理用のトーナメントチケット作成画面でトーナメントチケット作成を行う。

店舗管理者は店舗管理用のトーナメントチケット一覧にある新規作成ボタンを押下するとトーナメントチケット作成へ遷移する。

ログイン時間: 2022/04/15 02:16
 ログイン名: 店員ID: honbusha01/0000010
 システム名: アミューズメントカジノ会員管理システム
 ロール: 社員

クーポン一覧

新規作成

クーポン作成が面へ遷移する

作成者 作成者を選択する

作成日

割引種別 すべて

有効期限 すべて

発行形式

並び替え

クーポン作成が面へ遷移する

フィルタ クリア

表示件数 10 件

クーポン名	有効期間	割引種別	割引値	発行形式	配信依頼可否	作成者	作成日	操作
test02	発行後 7 日間	定率割引	1%	誕生日	可能	honbusha01	2022/04/14	詳細 編集 配信依頼へ 失効にする
テストクーポン04	発行後 14 日間	定率割引	10%	利用者が取得する	不可	honbusha01	2022/04/12	詳細 失効にする
test	指定なし	定率割引	1%	一括	可能	honbusha01	2022/04/08	詳細 編集 配信依頼へ 失効にする
Coupon có tên dài thì sẽ hiển thị như thế nào trên popu...	指定なし	定率割引	1%	利用者が取得する	不可	EnTT-office	2022/04/07	詳細 失効にする

図 48 トーナメントチケット作成

ログイン時間: 2022/04/15 02:16
ログイン名・店員ID: honbusha01/0000010
システム名: アミューズメントカジノ会員管理システム
ロール: 社員
ログアウト

クーポン作成

クーポン名 (*)

画像 (*)
ファイル選択してください Browse

割引種別 割引値 (*) 利用可能回数 (*)

定率割引 1 % 1

有効期限

設定なし

発行後 日間有効

期間

利用条件

発行形式

一活

作成 一覧へ戻る

Copyright © 2021 Sunlight System Service Co.,Ltd. All rights reserved. Version 1.0.0

図 49 トーナメントチケット作成

トーナメントチケット作成画面において、以下の項目を入力する必要がある。

#	項目	説明	一般ユーザアプリと連携
1	トーナメントチケット名	任意のトーナメントチケット又はチケット名	○
2	画像	トーナメントチケットの画像（分解度：640px / 360px 目安）	○
3	割引種別	定率割引	-
		定額割引	-
4	割引値		-
5	利用可能回数	トーナメントチケットへの利用回数とする。本システムでは1とする。入力不良	‘-
6	有効期限	トーナメントチケットの有効期限である。有効期限は、発行日によって設定される又は指定する期間とする。	○
7	利用条件	トーナメントチケットの利用のための条件である。	○
8	発行形式	QRコードで取得する形式、1回でQRコードを読み込む	○

		と1枚取得とする。	
9	注意事項	トーナメントチケットを利用する注意事項である。	○

上記の連携を行う際に、以下のレイアウトのイメージに伴い、情報を表示される。



図 50 スマートホンアプリのトーナメントチケットレイアウト

33. トーナメントチケット配信

本システムでは、アプリ利用者にトーナメントチケットを配布するために、以下の業務流れに実施する。

3. QRコードによる配布方法について

QRコードによる配布方法のイメージは以下となる。



図 51 トーナメントチケット配布方法① QRコードによる配布

業務手順は以下とする。

①店舗管理者は店舗管理用のトーナメントチケット作成画面でトーナメントチケット作成を行う。トーナメントチケット新規作成の詳細は 本マニュアルのトーナメントチケット作成に参照してください。

②店舗管理者は配布を行う店舗及び配布期間を設定する。

オ. トーナメントチケット一覧画面にて、該当するトーナメントチケットの配信ボタンを押下すると、トーナメントチケット配信画面へ遷移する。

カ. トーナメントチケット配信画面にて、配布を行う各店舗を設定する。注意：複数の店舗を選択できるが、操作が繰り返し行われる必要がある。

キ. 配信可能期限を設定する。注意：配信期限の上限はトーナメントチケットの有効期限の上限とする。

ク. ②店舗管理者は配布を行う店舗及び配布期間を設定する。

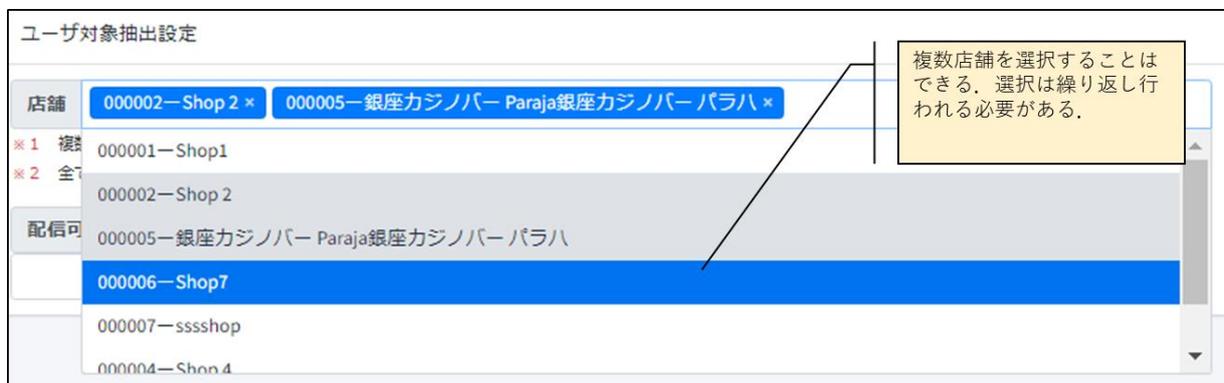


図 52 複数店舗を選択するイメージ

③店員又は店舗管理者は店員用のトーナメントチケット配信可能の一覧画面にて配布を行う。トーナメントチケット配信可能の一覧にあるトーナメントチケットを押下すると、QRコード画面がひらく。



図 53 トーナメントチケット直接配信画面

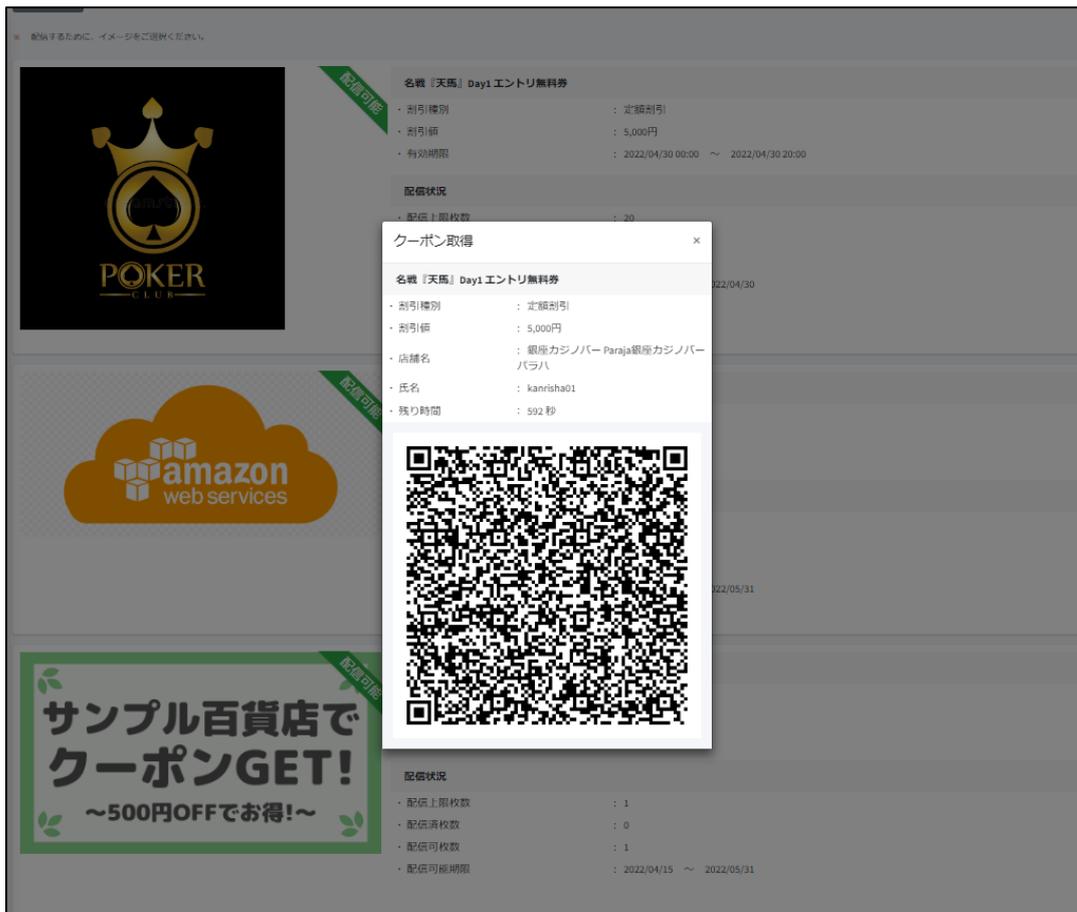


図 54 トーナメントチケット取得のための QR コード

注意：本システムでは、QR コードの有効期限は 600 秒(10 分)とする。

④アプリ利用者はアプリの QR コード読み込みで該当する QR コードを取得する。



図 55 アプリのトーナメントチケット取得のイメージ

4. トーナメントプライズ設定による配布方法について

34. トーナメントチケット配信中断

配信中のトーナメントチケットに対して、トーナメントチケットへの不要を中止する場合には、**店舗管理者**は店舗管理者システムの**トーナメントチケット一覧**にある該当トーナメントチケットの**失効にする**ボタンを押下すると、配信 QR コードは一覧から削除される。しかし、すでに配れているトーナメントチケットに対して取り消しはできませんから、ご注意ください。

クーポン名	有効期間	定率割引	利用者が取得する	状態可否	作成者	作成日	操作
ticket mendt tao	2022/04/17 00:00 ~ 2022/04/2			可能	EntT-office	2022/04/17	詳細 編集 配信依頼へ 失効にする
ticket 17/4 nhé	2022/04/17 00:00 ~ 2022/04/2			可能	EntT-office	2022/04/17	詳細 編集 配信依頼へ 失効にする
cp của shop 1	2022/04/16 00:00 ~ 2022/04/30 23:59	定率割引 1%	利用者が取得する	不可	EntT-office	2022/04/16	詳細 失効にする
クーポン定率	2022/04/16 00:00 ~ 2022/04/30 12:00	定額割引 10,000円	利用者が取得する	可能	HONBU-DANG TAN	2022/04/16	詳細 編集 配信依頼へ 失効にする
クーポン tao ngay 16/4	2022/04/16 00:00 ~ 2022/04/16 23:59	定額割引 10円		不可	EntT-office	2022/04/16	詳細 失効にする
名戦『天馬』Day1 エントリ無料券	2022/04/30 00:00 ~ 2022/04/30 20:00	定額割引 5,000円	利用者が取得する	不可	honbusha01	2022/04/15	詳細 失効にする
Parahaクーポン番	発行後 30 日間	定額割引 1,000円	利用者が取得する	不可	honbusha01	2022/04/15	詳細 失効にする
テストクーポンの名前4	指定なし	定額割引 1,000円	利用者が取得する	可能	honbusha01	2022/04/15	詳細 配信依頼へ 失効にする
テストクーポンの名前3	指定なし	定額割引 1,000円	利用者が取得する	不可	honbusha01	2022/04/15	詳細 失効にする
テストクーポンの名前2	指定なし	定額割引 1,000円	利用者が取得する	可能	honbusha01	2022/04/15	詳細 配信依頼へ 失効にする

図 56 トーナメントチケット配信中断の操作

トーナメントチケットへの配信中断の操作について、図 43 に参照してください。

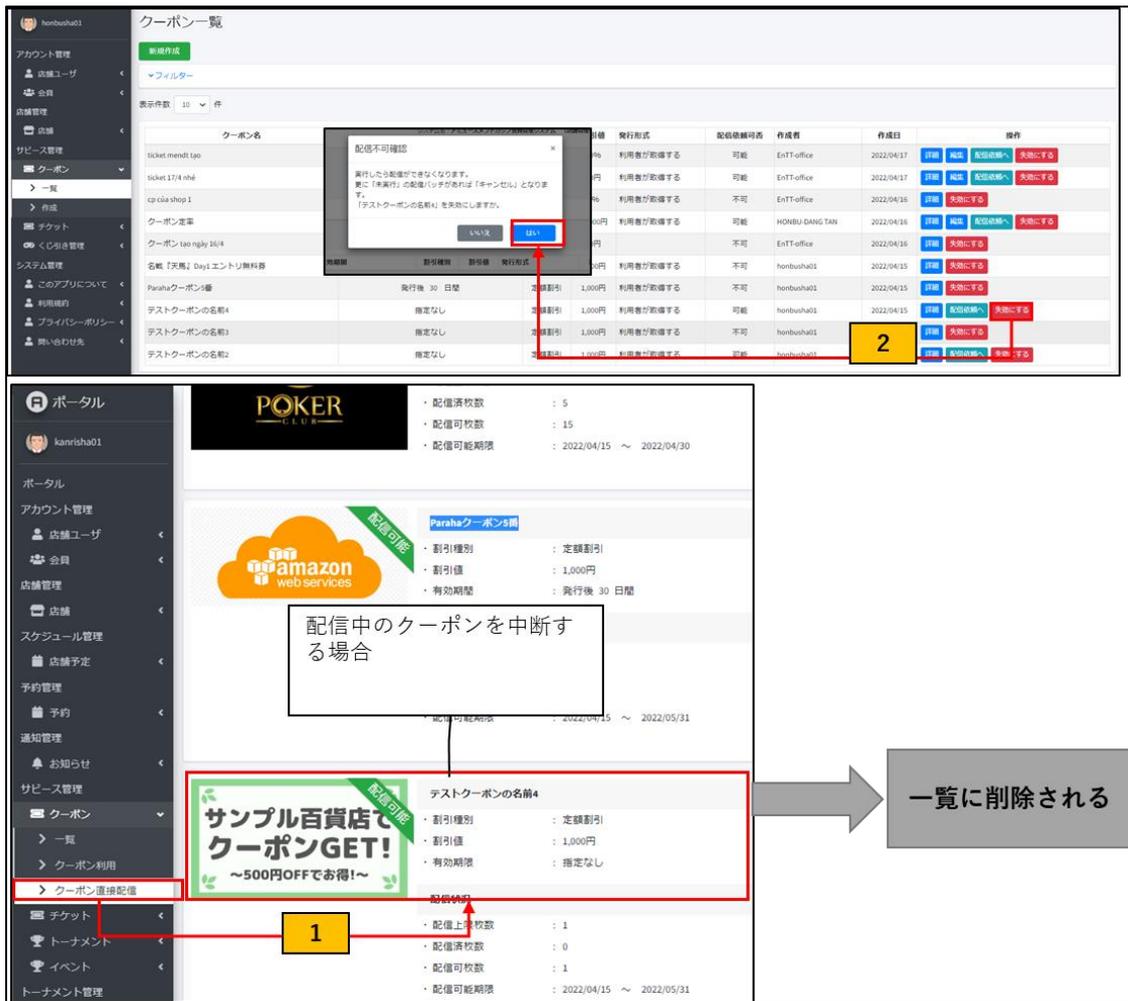


図 57 トーナメントチケットへの配信中断の操作手順

35. トーナメントチケット内容編集

店舗へ配信が行わないトーナメントチケットの限りに、トーナメントチケット内容を編集することができる。

、店舗管理者は店舗管理者システムのトーナメントチケット一覧にある該当トーナメントチケットの編集ボタンを押下すると、トーナメントチケット編集画面へ遷移する。

トーナメントチケット編集画面ではトーナメントチケット情報を修正することを行った後、設定ボタンを押下すると、情報が更新される。また、画面はトーナメントチケット一覧へ遷移する。

クーポン編集

クーポン名 (*)

ticket 17/4 nhé

割引種別

定額割引

割引値 (*)

10

円

有効期限

設定なし

発行後 日間有効

期間

利用条件

ticket của toàn hệ thống

注意事項

注意事項2 : 注意事項 2 の内容

クーポン配信上限種別

全体 配信可能枚数

店舗毎

画像



他の画像をアップロード

編集

一覧へ戻る

図 58 トーナメントチケットの編集画面

36. トーナメントチケット内容詳細確認

店舗管理者は店舗管理者システムのトーナメントチケット一覧にある該当トーナメントチケットの詳細ボタンを押下すると、トーナメントチケット詳細情報画面へ遷移する。

クーポン詳細



名戦『天馬』Day1 エントリ無料券	
・発行形式	: 利用者が取得する
・割引種別	: 定額割引
・割引値	: 5,000円
・有効期限	: 2022/04/30 00:00 ~ 2022/04/30 20:00
・配信済枚数	: 5
・開封済枚数	: 0
・使用済枚数	: 0

[> 配信上限](#)

[> 配信情報](#)

[失効にする](#) [一覧へ戻る](#)

図 59 トーナメントチケットの詳細情報確認

37. くじ引き(ミニゲーム)の新規作成

本システムでは、くじ引き機能は会員アプリによっておこ合われるミニゲームとし、指定する確率でゲームを行う。ゲームのプライズは、マイル・クーポン・トーナメントチケットとする。ゲーム内容作成は、店舗管理者のみによって行われる。

店舗管理者は店舗管理者向けのシステムでは、くじ引き管理メニューから一覧を選択すると、ミニゲーム一覧へ遷移する。

ミニゲーム一覧

▼フィルター

イベント名

配信依頼

作成日 ~

当たり種別

表示件数 件

期間	イベント名	プレー可能回数	当たり率	当たり種別	備考	操作
2023/02/01 00:08 ~ 2023/02/28 23:59	test03	4	8	クーポン	クーポン名 : テストクーポン03	<input type="button" value="詳細"/> <input type="button" value="編集"/> <input type="button" value="削除"/>
2022/09/01 06:45 ~ 2022/09/30 23:59	イベント3	1	10	クーポン	クーポン名 : テストクーポン03	<input type="button" value="詳細"/> <input type="button" value="編集"/> <input type="button" value="削除"/>
2022/03/30 08:29 ~ 2022/04/30 23:59	イベント2	1	1	クーポン	クーポン名 : テストクーポン03	<input type="button" value="詳細"/> <input type="button" value="編集"/> <input type="button" value="削除"/>

合計3件の1件目 ~ 3件目

図 60 ミニゲーム(くじ引き)一覧

店舗管理者は ミニゲーム一覧 で 新規作成 ボタンを押下すると、ミニゲーム情報作成 画面へ遷移する。

ミニゲーム情報作成

イベント名 (*)

プレー可能回数 (*)

期間 (*)

当たり率

当たり種別 (*)

クーポン
▼

配信依頼 (*)

sdfsd
▼

作成
一覧へ戻る

図 61 ミニゲーム情報作成

入力項目は以下とする。

#	項目	説明
1	イベント名	ミニゲームの管理のための名前
2	プレー可能回数	一日、何回までユーザがゲームが行えるかを設定する
4	期間	ゲームがアプリへの適用期間
5	当たり率	当たり率を設定する。最低：1% 最大 100%
6	当たり種別(※)	プライズの種類設定：マイル・クーポン・チケット
7	配信依頼	チケットの管理用の名前

※有効期限がないチケット・クーポンのみに表示する。

注意：ミニゲームは有効期限が重複に設定することができません。「ミニゲームの有効期限が複数あります。」とのエラーが発生する場合：すでに設定しているミニゲームを修正するか、別の期間に設定することを見直ししてください。

38. くじ引き状態確認

本システムでは、くじ引きが行われる場合には、取引来歴として詳細情報が登録される。

店舗管理者は店舗管理者用のシステムの取引集計でアプリ利用者によるくじ引き結果を確認することができる。

ポータル honbusha01

アカウント管理
 店舗ユーザ
 会員
 店舗管理
 店舗
 サービス管理
 クーポン
 チケット
 くじ引き管理
 一覧
 取引集計
 システム管理
 このアプリについて
 利用規約
 プライバシーポリシー
 問い合わせ先

ログイン時間: 2022/04/18 22:44
 ログイン名・店員ID: honbusha01/0000010
 システム名: アミューズメントカジノ従業員管理システム (店舗管理用システム)
 ロール: 本部

取引集計

▼フィルター
 作成日 [] ~ []
 フィルター クリア

27 ゲーム実装数 9 実装ユーザ数 0 大当たり数 0 当たり数

表示件数 10 件

会員コード	プレー日時	イベント名	結果	コイン受取
a-arizono@sunlight-system.com	2022/04/18 11:54	イベント2	失敗	
men.dt@cfh.com.vn	2022/04/17 19:10	イベント2	失敗	
en4@gmail.com	2022/04/16 10:44	イベント2	失敗	
men.dt@cfh.com.vn	2022/04/15 15:45	イベント2	失敗	
men.dt@cfh.com.vn	2022/04/15 15:45	イベント2	失敗	
men.dt@cfh.com.vn	2022/04/15 15:45	イベント2	失敗	
men.dt@cfh.com.vn	2022/04/15 15:45	イベント2	失敗	
men.dt@cfh.com.vn	2022/04/15 15:45	イベント2	失敗	
men.dt@cfh.com.vn	2022/04/15 15:45	イベント2	失敗	
men.dt@cfh.com.vn	2022/04/15 15:45	イベント2	失敗	

1 2 3 次 合計27件の1件目～27件目

図 62 店舗管理者用の取引集計確認

39. スケジュール確認

本システムでは、登録されたトーナメント又はイベントのスケジュールは店舗予定画面で確認できる。

ログイン時間: 2022/04/18 22:50 システム名: アミューズメントカジノ会員管理システム (店員用システム) ログアウト

ログイン名・店員ID: kanrisha01/0000009 ロール: 店員

スケジュール管理

2022年4月

日	月	火	水	木	金	土
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

日付: 2022年04月01日

店舗の予定一覧

表示件数: 10 件

ID	イベント名	区分	内容	開始時間	終了時間	予約済の人数	備考
1	トーナメントテスト7	トーナメント	JOPTサテライト	02:40	04:40	9	
2	トーナメントテスト7	トーナメント	JOPTサテライト	02:40	04:40	9	
合計2件							

日付につきのスケジュールの結果表示

図 63 スケジュール確認

スケジュール管理にある一覧の項目内容について、以下に記述する。

#	項目	説明
1	イベント名	店舗イベント又はトーナメントの名前
2	区分	店舗イベント又はトーナメント
4	内容	トーナメント又はイベント内容
5	開始時間	当日のイベントの開始時間
6	終了時間	当日のイベントの終了時間
7	予約済の人数	トーナメント又はイベントへの参加に予約した人数

40. 予約機能について

本システムでは、予約状態の管理は予約一覧画面で行われる。予約一覧にて当日の予約状態 店員 はサイドメニューの予約>予約一覧を押下すると、予約一覧画面に遷移する。

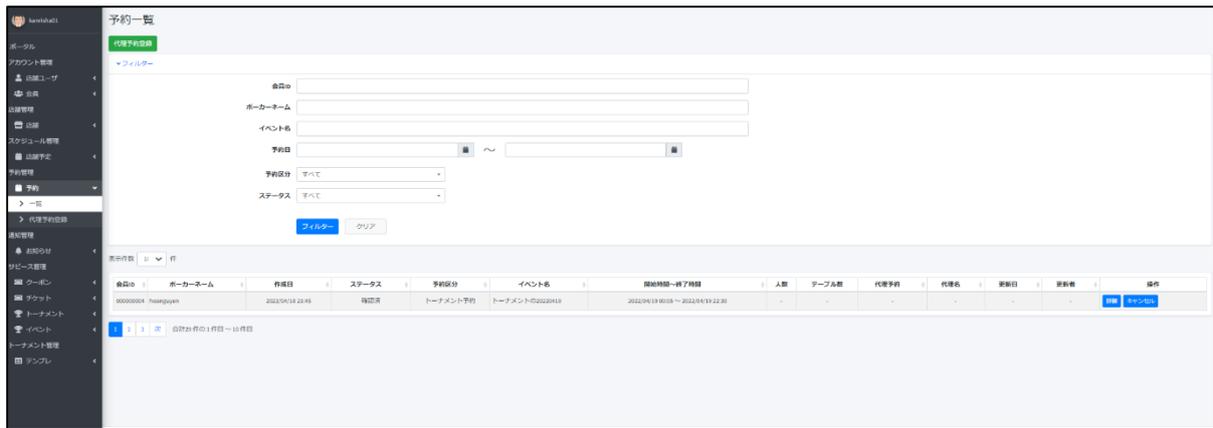


図 64 予約一覧

41. 予約のステータス確認について

トーナメント又は店舗イベントに対してアプリユーザは予約すると、確認済となる。
貸し卓予約に対して、予約した際に、予約ステータスが確認中とする。店舗管理者又は店員はステータスを確認し、変更しなければならない。連携イメージは以下となる。

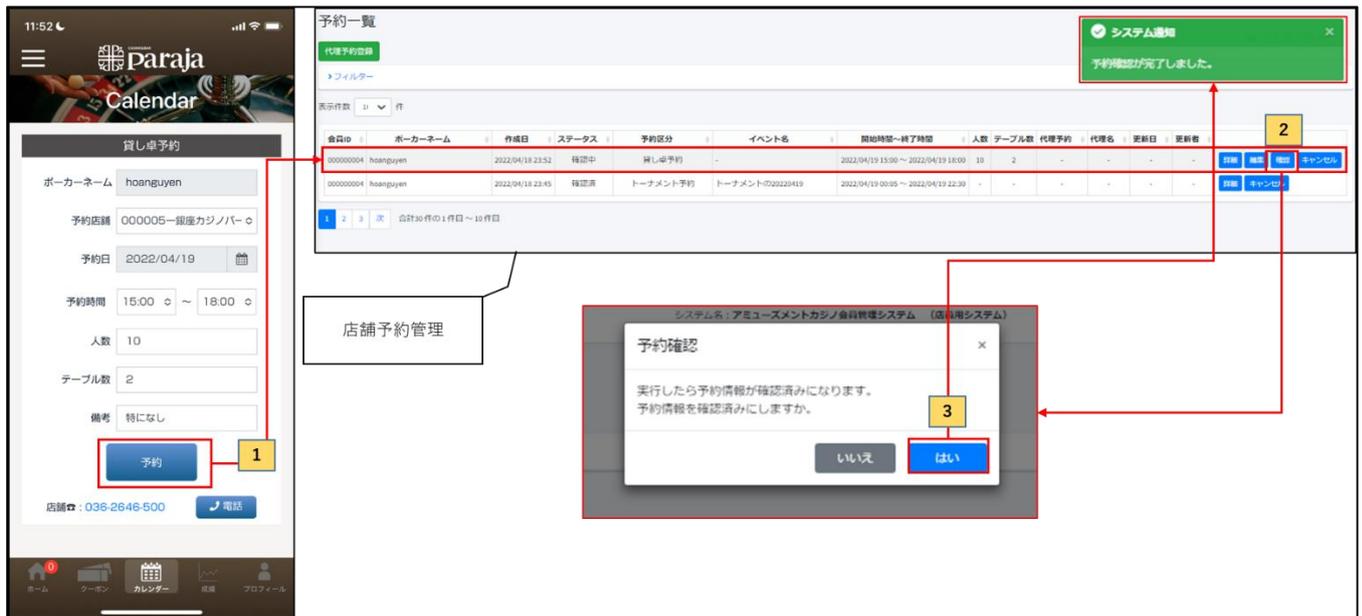


図 65 アプリの貸し卓予約と予約一覧の連携イメージ

- 「1」 アプリは貸し卓予約を行う。
- 「2」 店舗管理システムでは、店舗管理者又は店員は予約一覧画面で状態を確認する。
- 「3」 確認ボタンを押下すると、ステータスが更新されて、アプリのステータスも連動に更新される。

42. 予約のキャンセルについて

- ▶ 本システムでは予約へのキャンセルはアプリ又は店舗管理サイトでされる。
- ▶ アプリ側は1 イベント又はトーナメントに対して3回まで繰り返しキャンセルすることができる。(予約⇒キャンセル⇒予約⇒キャンセル⇒予約⇒キャンセル)
- ▶ 店舗管理サイトは実施回数の制限がありません。

更新日	更新者	操作
2022/04/18 23:59	0000009—kanrisha01	詳細 編集 キャンセル
-	-	詳細 キャンセル

図 66 予約キャンセルについて

43. 代理予約登録

店舗管理者又は店員はサイドメニューの予約一覧又は代理予約登録ボタンを押下すると、貸し卓予約画面へ遷移する。

予約一覧

代理予約登録

会員ID

ボーカナーネーム

イベント名

予約日

予約区分

ステータス

フィルター

クリア

表示件数 10 件

会員ID	ボーカナーネーム	作成日	ステータス	予約区分	イベント名
00000004	hoanguyen	2022/04/18 23:52	確認済	貸し卓予約	-

合計29件の1件目～10件目

図 67 代理予約登録

記入項目の説明について以下となる。

#	項目	説明
1	ステータス	確認中・確認済・調整中・キャンセルのステータス
2	予約日	店舗に来店する予約日
4	開始時間	貸し卓の開始時間
5	終了時間	貸し卓の終了時間
6	人数	来店に予定する人数
7	テーブル数	予約予定のテーブル数
8	備考	店内用のメモ等
9	予約者の氏名	予約者の氏名
10	電話番号	連絡用の電話番号

44. 通知への新規作成 ~ 設定手順について

本システムでは店舗側はアプリに通知を実施する場合は、以下の手順となる。

「1」 通知の新規作成

店舗サイトで店舗管理者又は店員はサイドメニューのお知らせ>一覧>通知内容追加ボタンを押下すると、通知内容追加画面が表示される。

The screenshot shows the 'お知らせデザイン一覧' (Notice Design List) interface. At the top, there are filter options for '通知日付FROM', '日付TO', '通知区分', '通知タイトル', and '通知内容'. Below the filters, there are buttons for 'フィルター' and 'クリア'. A red box highlights the '通知内容追加' button. The main area displays a table of notices with columns: 通知ID, 通知区分, 通知日時, 通知タイトル, 通知内容, and 操作. The table contains 10 rows of data. At the bottom, there is a pagination bar showing '合計 86件の 1件目 ~ 10件目'.

図 68 お知らせ一覧の画面

「2」 通知の新規作成

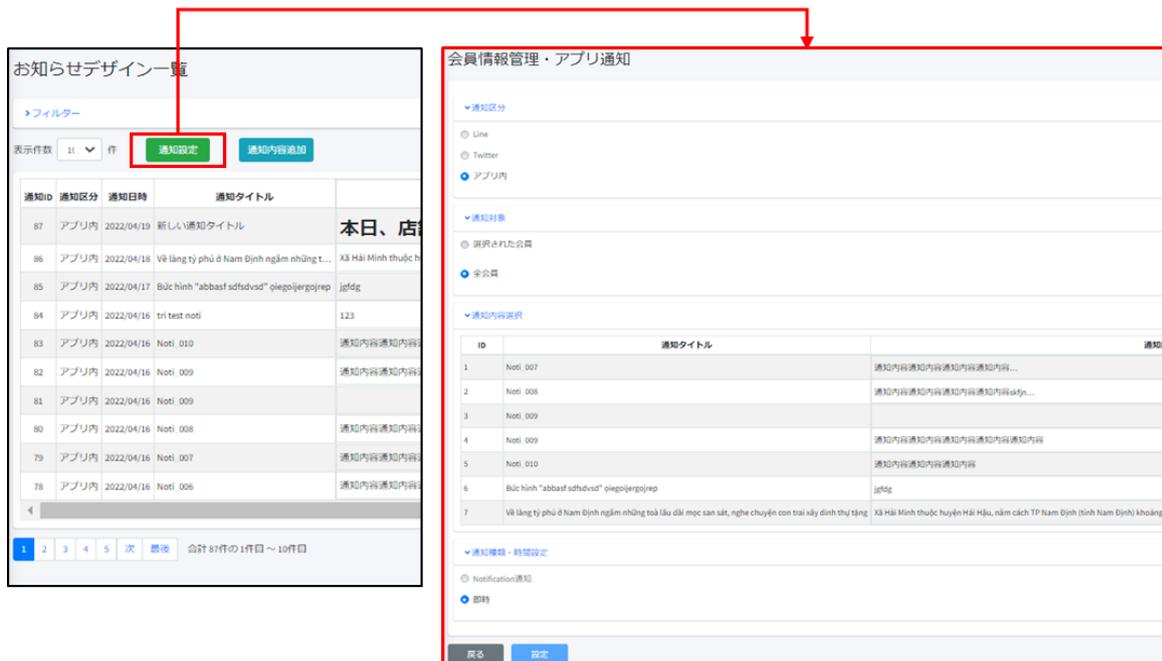


図 70 通知設定画面

注意：本システムでは、通知機能の一部がまだ構築されている状態であるため、将来に本マニュアル内容が変更される可能性がある。

45. マスターデータ登録について

1. 店舗情報登録

- システム管理者は店員登録を行うことができる。

☞ URL: <https://paraja.smart-sharaku.com/manager/Shop/Shop/Register>

注意：アカウントは本マニュアルのログイン方法に参照してください

店舗登録

店舗名 (*)

電話番号

住所

サイトURL (*)

地図URL (*)

地図iframeURL (*)

営業時間

  ~ 

メール (*)

メモ

Twitter

図 71 店舗情報登録

2. 店員登録

- システム管理者は店員登録を行うことができる。

🔗 URL: <https://paraja.smart-sharaku.com/manager/Account/Employee/Register>

注意：アカウントは本マニュアルのログイン方法に参照してください。

店舗ユーザ登録

氏名 (*)

パスワード (*)

所属店舗 (*)

電話番号

メール

営業日

日
 月
 火
 水
 木
 金
 土

営業時間

~

図 72 店員登録画面

入力項目は以下となる。

#	項目	説明
1	氏名	店員の名前
2	パスワード※	店員システム用のログインための PW 設定
4	所属店舗	アクセスできる店舗への設定
5	メール	店員のメール設定
6	営業日 (出勤日)	店員の出勤日設定
7	営業時間(出勤時間)	店員の出勤時間設定

※本システムではオンラインシステムであるため、PW を適切に保管すること又は複雑な PW 等を実施するようにしてください。

3. 店舗管理者アカウント作成

- システム管理者は店員登録を行うことができる

◇ URL:<https://paraja.smart-sharaku.com/manager/Account/HeadQuarter/Register>

注意：アカウントは本マニュアルのログイン方法に参照してください。

The screenshot shows a registration form titled '本部ユーザ登録'. It contains the following elements:

- 氏名 (*)**: A text input field for the user's name.
- パスワード (*)**: A password input field with a blue background and masked characters (dots).
- 電話番号**: A text input field for the phone number.
- メール**: A text input field for the email address, containing the placeholder '0000009'.
- Buttons**: A blue '登録' (Register) button and a grey '一覧へ戻る' (Return to List) button.

図 73 店舗管理者のアカウント作成

入力項目は以下となる。

#	項目	説明
1	氏名	店舗管理者の名前
2	パスワード※	店舗管理者システム用のログインためのPW設定
4	電話番号	店舗管理者の電話番号
5	メール	店舗管理者のメール