

SeQA 取扱説明書

情報セキュリティ学習クイズゲーム（学生向け版） — セットアップ・プレイガイド

学生・学校向け

インストール不要

ブラウザだけで動作

問題編集 : Excel対応

目次

1. このゲームについて
2. クイックスタート（今すぐ遊ぶ）
3. ゲームの遊び方
4. フォルダの中身
5. プレイ記録をスプレッドシートに残す（任意）
6. 問題をカスタマイズする（任意）
7. よくある質問・トラブルシューティング
8. 動作環境

1. このゲームについて

SeQA は、諜報機関（Information Intelligence Agency）に所属するエージェントになったつもりで、情報セキュリティに関する問題に答えていくクイズゲームです。

項目	内容
ジャンル	情報セキュリティ学習クイズ
プレイ人数	1人
動作環境	Webブラウザ（インストール不要）
難易度	EASY / NORMAL / HARD / EXPERT
1プレイの問題数	10問
制限時間	EASY～HARD：3分／EXPERT：1分30秒
出題分野	認証・情報管理・ネットワーク・マルウェア・暗号・法務など

学校の授業やホームルーム、自宅学習など、学生向けの情報セキュリティ教育教材として利用できるように設計されています。

本パッケージは**学生向け（student）の問題セット**で動作するように、あらかじめ設定済みです。特別な設定をしなくてもそのまま遊べます。

1-1. 難易度の目安

学生向け問題セットは、以下の目安で難易度を設定しています。

難易度	目安となるレベル
EASY	リテラシー
NORMAL	セキュリティ基礎
HARD	情報I
EXPERT	ITパスポート

2. クイックスタート（今すぐ遊ぶ）

特別な設定をしなくても、すぐに遊べます。

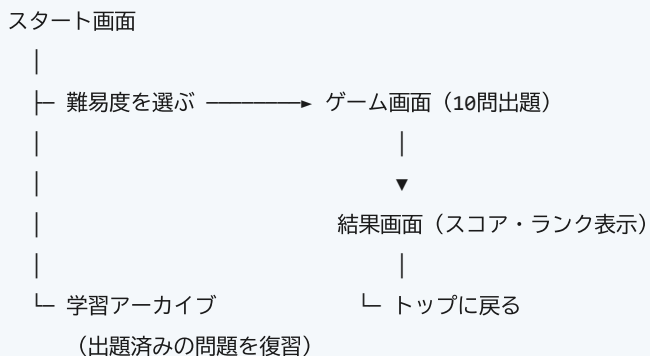
1. フォルダの中にある `SeQA.html` をダブルクリックしてブラウザで開く
2. 画面上部の入力欄に、好きなエージェント名（半角英数字1～9文字）を入力する
3. 「EASY」 ボタンを押してスタート

これだけでプレイ可能です。プレイ結果を記録したい場合や、問題を編集したい場合のみ、5章・6章を参照してください。

対応ブラウザ： Google Chrome / Microsoft Edge を推奨します（Firefox、Safari でも動作します）。

3. ゲームの遊び方

3-1. 画面の流れ



- スタート画面でエージェント名と難易度を選ぶとゲームが始まります。
- ゲーム中は画面左に残り時間、右にスコアが表示されます。
- 1問ごとに正解・不正解と簡単な解説がその場で表示されます。
- 10問終わるとリザルト画面でスコアとランク (S・A・B・C・D) が表示されます。

3-2. 難易度とアンロック条件

最初は **EASY** のみ選択できます。スコアに応じて次の難易度が解放されます。

難易度	目安となるレベル	解放条件	制限時間
EASY	リテラシー	最初から解放	3分
NORMAL	セキュリティ基礎	EASY で 90点以上	3分
HARD	情報I	NORMAL で 90点以上	3分

3-3. スコアとランク

- 1問正解につき 10点 (10問で満点100点)

スコア	ランク
100点	S
80～99点	A
60～79点	B
40～59点	C
0～39点	D

結果画面では「LOG (TXT)」ボタンから、プレイ結果をテキストファイルとして保存できます。

3-4. 学習アーカイブ（STUDY モード）

スタート画面の「学習アーカイブ」から、これまでに出题された問題を振り返ることができます。

- 一度も出题されていない問題は「??」と表示され、内容は見られません
- 出題済みの問題はタップ（クリック）すると、選択肢・正解・詳しい解説が表示されます
- 難易度ごとにタブが分かれています

繰り返し遊ぶことで、少しずつ解説を読める問題が増えていく仕組みです。

3-5. その他の機能

- **RESET DATA** : スタート画面の「RESET DATA」ボタンで、解放状況や学習履歴などの保存データをすべて初期化できます。
- 同じ問題が連続で出にくいように、直前のプレイで出題した問題は次回優先的に除外されます。

4. フォルダの中身

配布されたフォルダ（学生向け版）には、以下のファイル・フォルダが含まれています。

```
SeQA（学生向け版） /
├─ SeQA.html           ← ゲーム本体。これを開いて遊びます
├─ style.css           ← 画面デザイン
├─ readme.html         ← この説明書（印刷・PDF保存用）
├─
├─ assets/
│  ├─ images/          ← 背景・メーター等の画像
│  └─ js/
│     ├─ config.js      ← 設定ファイル（問題セット・ログ機能）
│     ├─ config.example.js ← config.js の記入例
│     ├─ game.js        ← ゲーム本体のプログラム
│     ├─ load-questions.js ← 問題データを読み込む処理
│     ├─ study_details.js ← 学習アーカイブ用の追加解説（任意）
│     └─ packs/
│        └─ student/    ← 学生向け問題データ
│
├─ templates/
│  └─ student/          ← 学生向け問題の編集用CSV（Excel用）
│
├─ tools/
│  └─ 問題編集ツール.html ← CSVをJSファイルに変換するツール
│
├─ gas/
│  └─ gas_code.js       ← ログ収集用 Google Apps Script のコード
│
└─ docs/                ← 各作業の詳しい手順書
   ├─ はじめに.txt
   ├─ 問題の編集方法.txt
   └─ ログ設定のしかた.txt
```

本パッケージは**学生向け（student）**の問題セットで動作するようにあらかじめ設定されています。触ってよいのは基本的に `assets/js/config.js` と `templates/student/` フォルダだけです。他のファイルは通常編集する必要はありません。

5. プレイ記録をスプレッドシートに残す（任意）

プレイ結果（エージェント名・難易度・スコア・各問の正誤など）を、自分の Google スプレッドシートに自動で記録できます。

この機能は任意です。設定しなくてもゲームは問題なく遊べます。

5-1. 必要なもの

- Google アカウント
- インターネット接続（プレイ時）

5-2. 設定手順

1. スプレッドシートを新規作成

Google ドライブで新しいスプレッドシートを作成します。

2. Apps Script を開く

スプレッドシートのメニューから「拡張機能」→「Apps Script」を選びます。

3. コードを貼り付ける

`gas/gas_code.js` の内容をすべてコピーし、Apps Script のエディタに貼り付けて保存します。

4. 合言葉（トークン）を設定する

Apps Script 画面左の「プロジェクトの設定」（歯車アイコン）→「スクリプト プロパティ」→「スクリプト プロパティを追加」

- プロパティ名： `GAME_API_TOKEN`
- 値：自分で決めた英数字の文字列（例： `MySchoolSeQA2026` ）

この値は次の手順でも使うのでメモしておいてください。

5. ウェブアプリとして公開する

右上の「デPLOY」→「新しいデPLOY」→ 種類の歯車アイコンから「ウェブアプリ」を選択

- 実行するユーザー：自分
- アクセスできるユーザー：全員

「デPLOY」を押すと URL（末尾が `/exec` ）が発行されるので、コピーします。

6. ゲーム側の設定ファイルを編集する

`assets/js/config.js` をテキストエディタで開いて、次のように編集します。

```
window.SEQA_CONFIG = {
  questionPack: "student",
  gasUrl: "（手順5でコピーしたURL）",
  gasToken: "（手順4で設定したGAME_API_TOKENと同じ値）"
};
```

保存すれば設定は完了です。記入例は `assets/js/config.example.js` にあります。

5-3. 動作確認

1. `SeQA.html` でゲームを1回プレイして終了する
2. スプレッドシートに「Latest」という名前のシートが自動できて、1行分の記録が追加されていれば成功です

5-4. 記録される内容

項目	内容
タイムスタンプ	プレイした日時
名前	入力されたエージェント名
難易度	EASY / NORMAL / HARD / EXPERT
スコア	0～100点
Q1～Q10	出題された各問題のID・カテゴリ・正誤・選択した回答

5-5. うまくいかない場合

- `config.js` の `gasUrl` と `gasToken` が正しく入力されているか確認する
- Apps Script の「スクリプト プロパティ」に `GAME_API_TOKEN` が設定されているか確認する
- デプロイ時の「アクセスできるユーザー」が「全員」になっているか確認する
- 再デプロイして URL が変わった場合は、`config.js` の `gasUrl` も更新する

より詳しい手順は `docs/ログ設定のしかた.txt` にも記載しています。

5-6. 配布時の設定について

ログ機能の扱いは、配布の目的によって変わります。

ログを取らない場合（一般的な配布）

- `assets/js/config.js` の `gasUrl` と `gasToken` は **空のまま** にして配布します。
- 受け取った人は追加設定なしで、そのまま遊べます。

学校でプレイ記録を集めたい場合（クラス・学年単位など）

先生・担当者があらかじめ GAS（Google Apps Script）とスプレッドシートを設定し、配布用の `config.js` に **学校用の `gasUrl` と `gasToken` を記入した状態で** 生徒に渡します。

```
window.SEQA_CONFIG = {
  questionPack: "student",
  gasUrl: "https://script.google.com/macros/s/（学校用のURL）/exec",
  gasToken: "（学校で決めたトークン）"
};
```

- 受け取った生徒は、ログ設定を自分で行う必要がありません。
- プレイ結果は、担当者が用意したスプレッドシートに自動で記録されます。

- `gasToken` は GAS 側の Script Properties (`GAME_API_TOKEN`) と同じ値にしてください。

5-7. セキュリティに関する注意

`gasToken` は完全に秘密を守る仕組みではありません。推測されにくい、長めの文字列にしてください。

学校用の `gasUrl` と `gasToken` は、ログ収集を行う生徒・クラスにのみ配布してください。

ログ機能を使わない一般配布では、`config.js` を空の状態で渡すことを推奨します。

6. 問題をカスタマイズする（任意）

問題の内容は、**Excel（表計算ソフト）とブラウザだけ**で編集できます。プログラミングの知識やソフトのインストールは不要です。

6-1. 編集の流れ（全体像）

- ① templates/student フォルダの CSV を Excel で編集
↓
- ② tools/問題編集ツール.html をブラウザで開いて読み込む
↓
- ③ エラーがなければ JS ファイルをダウンロード
↓
- ④ assets/js/packs/student フォルダの同名ファイルに上書き保存

6-2. 手順

1. テンプレートを開く

templates/student フォルダから、編集したい難易度の CSV ファイルを Excel で開きます。

ファイル	難易度
questions_easy.csv	EASY
questions_normal.csv	NORMAL
questions_hard.csv	HARD
questions_expert.csv	EXPERT

2. 内容を編集する

1行が1問に対応しています。

列名	内容	必須
問題ID	E01 のような形式（難易度ごとの英字 + 2桁の数字）	○
カテゴリ	問題の分野・テーマ（自由に記入可）	○
問題文	出題される文章	○
選択肢1	選択肢の1つ目	○
選択肢2	選択肢の2つ目	○
選択肢3	選択肢の3つ目（2択の場合は空欄）	任意
正解	選択肢のいずれかと完全に同じ文字列	○
解説	解答後に表示される簡単な説明	○

問題IDの先頭の英字は難易度ごとに固定です。

難易度	英字	例
EASY	E	E01, E02, ...
NORMAL	N	N01, N02, ...
HARD	H	H01, H02, ...
EXPERT	X	X01, X02, ...

3. CSV形式で保存する

Excel の「ファイル」→「名前を付けて保存」で、ファイルの種類を「**CSV UTF-8（コンマ区切り）(*.csv)**」にして保存します。

「CSV（コンマ区切り）」（UTF-8 が付かないもの）を選ぶと文字が崩れる場合があります。必ず「UTF-8」と書かれた方を選んでください。

4. 変換ツールを開く

`tools` フォルダの「問題編集ツール.html」をダブルクリックしてブラウザで開きます。

5. CSVを読み込む

「問題セット」で「**学生向け (student)**」を選び、「難易度」を選んで、「CSVファイルを読み込む」から手順3で保存したファイルを選びます。問題の一覧が表示され、誤りがあれば日本語でエラーが表示されます。

6. JSファイルをダウンロードする

エラーがなければ「JSファイルをダウンロード」ボタンが有効になります。クリックしてダウンロードします。

7. ゲームに反映する

ダウンロードしたファイル（例： `questions_easy.js` ）を、 `assets/js/packs/student` フォルダの中にある同じ名前のファイルに上書き保存します。

8. 動作確認

`SeQA.html` を開き、編集した問題が出題されるか確認します。

6-3. よくある入力ミス

エラー内容	原因と対処
問題IDの形式が不正	難易度に対応した英字（E/N/H/X） + 2桁の数字になっているか確認
問題IDが重複している	同じ難易度内で同じIDを使っていないか確認
正解が選択肢と一致しない	「正解」列の文字列を、選択肢のいずれかからコピー＆ペーストする
選択肢が空	選択肢1・選択肢2は必ず入力する（選択肢3のみ空欄可）

6-4. 既存の問題を読み込んで編集し直したい場合

問題編集ツールの「既存のJSから読み込む」から、 `assets/js/packs/student/questions_easy.js` などのファイルを選ぶと、現在の内容を一覧表示し、CSVとして出力し直すこともできます。

より詳しい手順は `docs/問題の編集方法.txt` にも記載しています。

7. よくある質問・トラブルシューティング

Q. SeQA.html を開いても真っ白な画面になる

A. `assets` フォルダが `SeQA.html` と同じ場所にあるか確認してください。フォルダごと移動・コピーする必要があります。

Q. 問題を編集したのにゲームに反映されない

A. ダウンロードした JS ファイルを、正しいファイル名で `assets/js/packs/student` フォルダに上書き保存できているか確認してください（ファイル名の変更や別フォルダへの保存だと反映されません）。

Q. NORMAL・HARD が選べない

A. 一つ前の難易度で90点以上を取ると解放されます。スタート画面の「RESET DATA」で解放状況をリセットすることもできます。

Q. プレイ記録がスプレッドシートに届かない

A. 5章の設定手順、特に `config.js` の内容と Apps Script のデプロイ設定を再確認してください。

Q. 進行状況をすべて消したい

A. スタート画面の「RESET DATA」ボタンを押すと、保存されている進行状況・学習履歴がすべて初期化されます（元に戻せません）。

Q. スマートフォンでも遊べる？

A. スマートフォンのブラウザでも動作しますが、画面のレイアウト上、パソコンでのプレイを推奨します。

Q. 企業向けの問題セットに切り替えたい

A. 本パッケージは学生向け（student）専用に設定されています。企業向けの問題をお使いになりたい場合は、企業向け配布パッケージをご利用ください。

8. 動作環境

- Windows / macOS のパソコン、または対応ブラウザが動くタブレット・スマートフォン
- 推奨ブラウザ : Google Chrome、Microsoft Edge の最新版
- インターネット接続 : プレイ記録機能 (5章) を使う場合のみ必要
- インストール作業 : 不要 (フォルダを開くだけで動作します)

SeQA 取扱説明書 (学生向け版) / 本書とあわせて docs フォルダ内の各手順書もご参照ください。