

ブロックスを用いた陣取りゲーム のプログラム製作

アプリケーションの解説

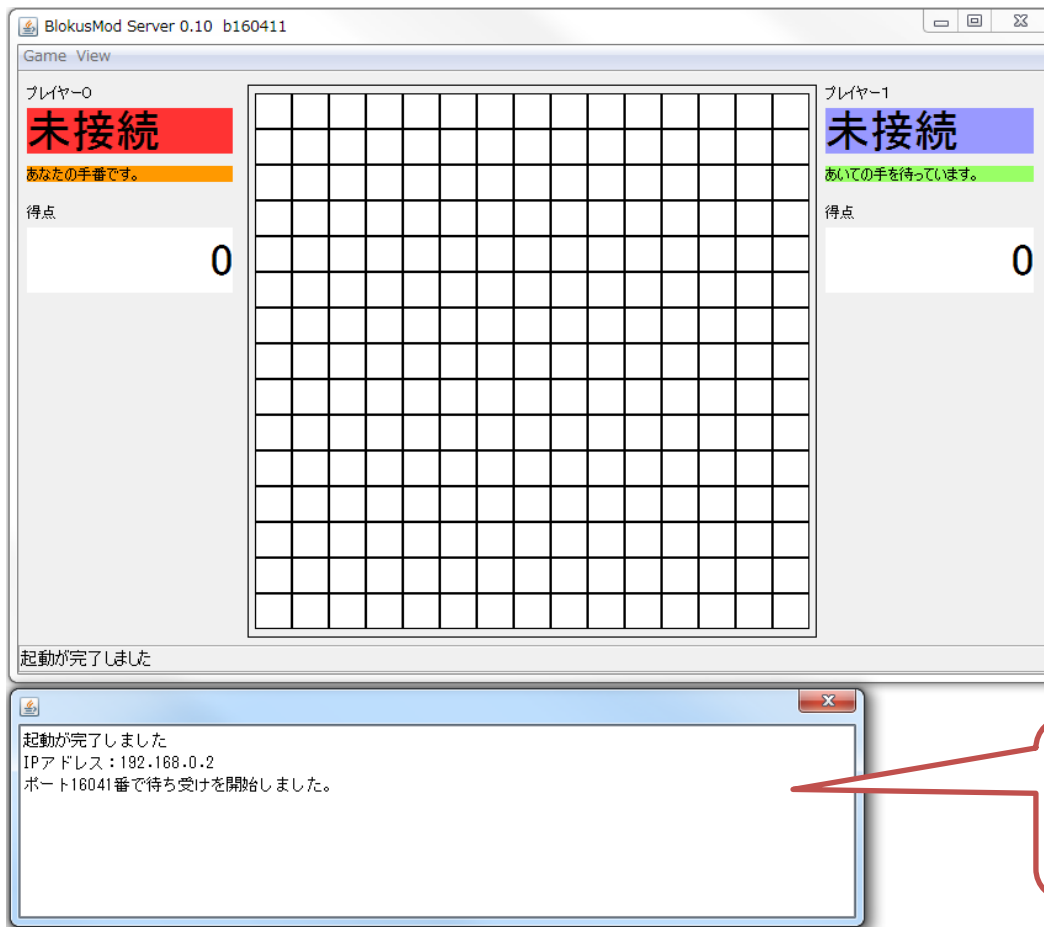
2016年4月11日 (V0.1) 版

配布したプログラム

- 実験用サーバー (BlokusModServer2016)
 - 改変不可、変更時は全員に通知
 - コンテスト時はこのアプリを利用
 - 実験室のプロジェクトに写します
- シンプルクライアント (SimpleClient)
 - 文字を入力してサーバに送信する簡単なクライアント
 - ランダムにピースを設置するプログラム付き
- 双方ともにソースコードと実行形式で配布

サーバプログラム

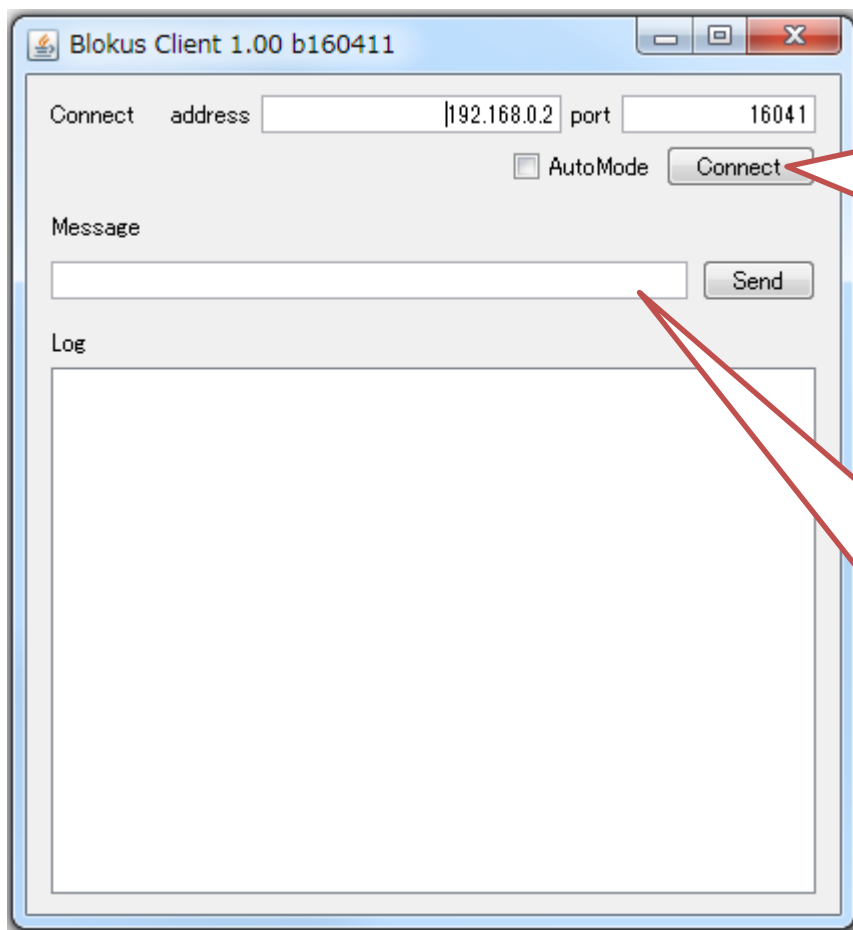
- 起動するだけで動作
- ゲームをリセットするときは必ず再起動



ゲームのログはここに表示されます。サーバのIPアドレスとポート番号を確認しましょう

クライアントプログラム

- 送信したいメッセージの入力と通信結果を表示

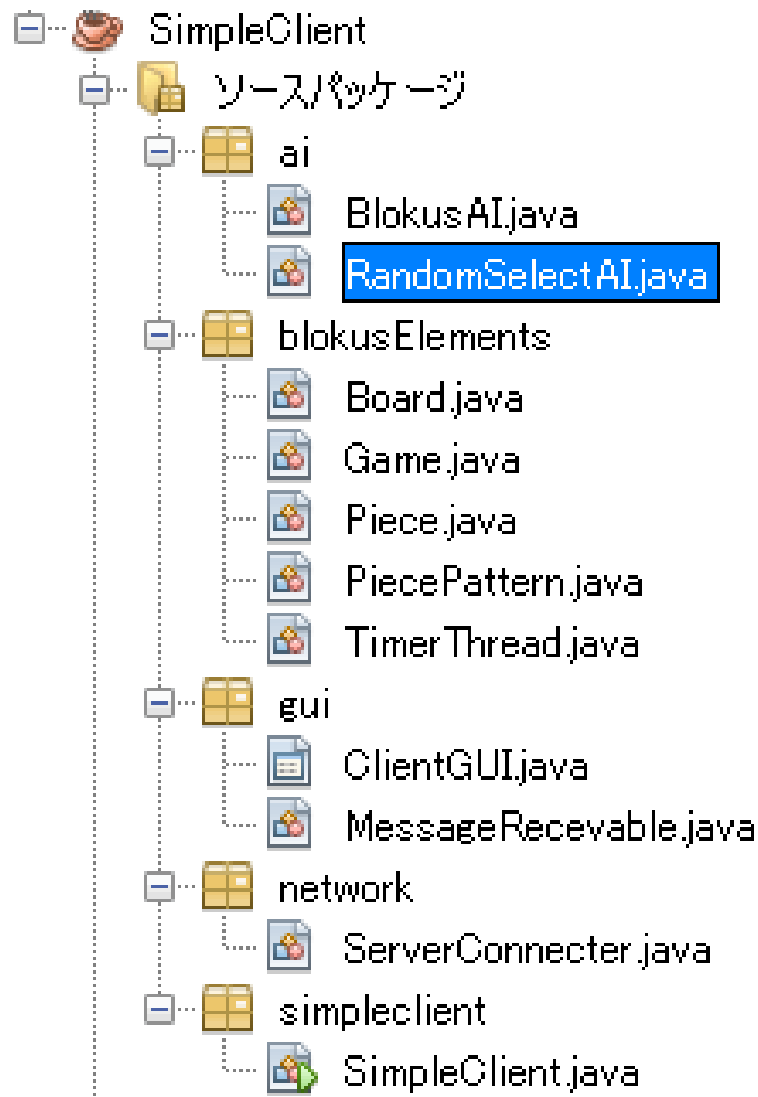


接続先を指定してから
Connectボタンを押すと
サーバにつながります

ランダムに手を打つプログ
ラムを動作させたい場合に
は
AutoModeのチェックを入れ
てください

ここにサーバに送信したい
メッセージを入力します

ソースコードの構造



• パッケージ解説

- ai
 - 手を打つプログラム
 - **ここを改良する**
- blokusElements
 - 基本パーツ類
 - サーバと同
 - 改変しない(ほうが良い)
- gui
 - ユーザ用のインタフェース
 - 必要に応じて改良する
- network
 - 通信制御関係
 - 改変しない(ほうが良い)
- simpleclient
 - 実行開始メソッドのみ