

プログラムがおこなうべきことを 入力、処理、出力 に分けて考える



コンソール
アプリ

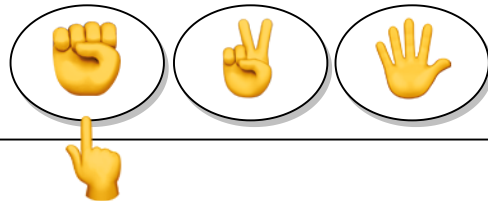
じゃ〜んけ〜ん (0:グ〜, 1:チョキ, 2:パ〜):
<キーボードから0,1,2を入力>

入力値のチェック
コンピュータの手の選択
勝敗判定

あなたの手: グ〜
コンピュータの手: チョキ
あなたの勝ち

GUIアプリ
Webアプリ

じゃ〜ん
け〜ん

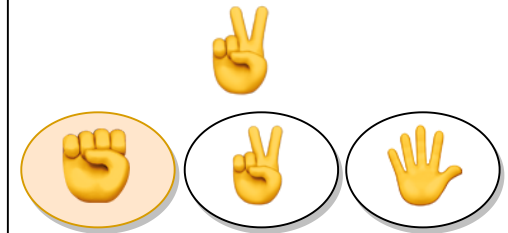


タップや
クリック

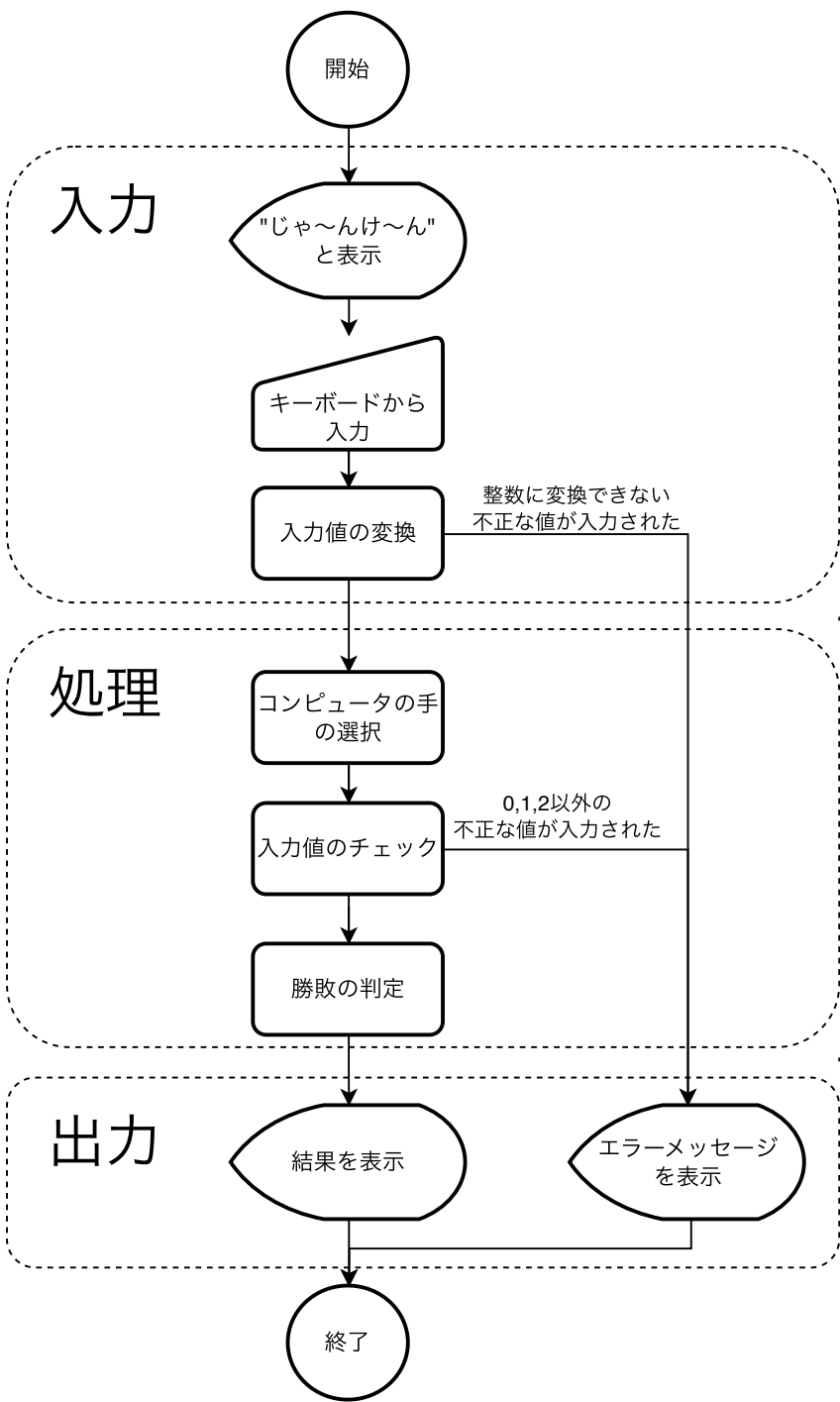
コンソールでも
GUI/Webアプリでも
中心的な処理は同じ

このような処理を
ビジネスロジックと呼ぶ

\\ヤッター!!



現在はひとつのアプリをWebアプリやスマートフォンアプリなど、
様々な形態に展開することが増えてきているので、
入力、出力とビジネスロジックを分離できるように
設計することが多い



処理に渡される値は整数に変換されていること

処理の結果は 0:あいこ、1:プレイヤーの勝ち、2:プレイヤーの負け
-1: 入力エラー

入力値や結果の値は、表示言語や表示方法に依存しない値にしておく動作テストや別デバイスへの展開がしやすい。
入力がグー/チョキ/パーでも 🖐️ / 🖐️ / 🖐️ でも Rock / Scissors / Paperでも0,1,2と抽象化することで勝敗判定は共通化できる。
同様に結果も文字表示や画像表示、音声などの表現方法や言語やデバイスに依存しない値にしたほうが扱いやすい。