

技術レポート

島根大学 渡邊直樹

3月26日

1 概要

2 動機

私はリバーシを作ろうと考えた理由は Java の練習をするためです。リバーシを制作する中で、条件分岐や繰り返し処理を多く使用すると考え、リバーシを選択しました。また、盤面上でのクリック等、操作がシンプルで Java アプレットでの再現ができそうだったのでリバーシを選択しました。

3 説明

Main クラス	主にアプレットの操作とクリック時の処理を記す。
Reversi クラス	主にリバーシにおける操作による処理を記す。