

# 海戦ゲーム

I 類メディア情報学プログラム 2年後学期「メディア情報学プログラミング演習」  
グループ12

1610100 内村 圭佑

1610267 小林 明弘

1610354 杉本 圭

# 作成プログラムの概要

## 海戦ゲーム

- 特徴

1. コンピューターとボードゲームの海戦ゲームができる.
2. 攻撃や移動のログが表示される



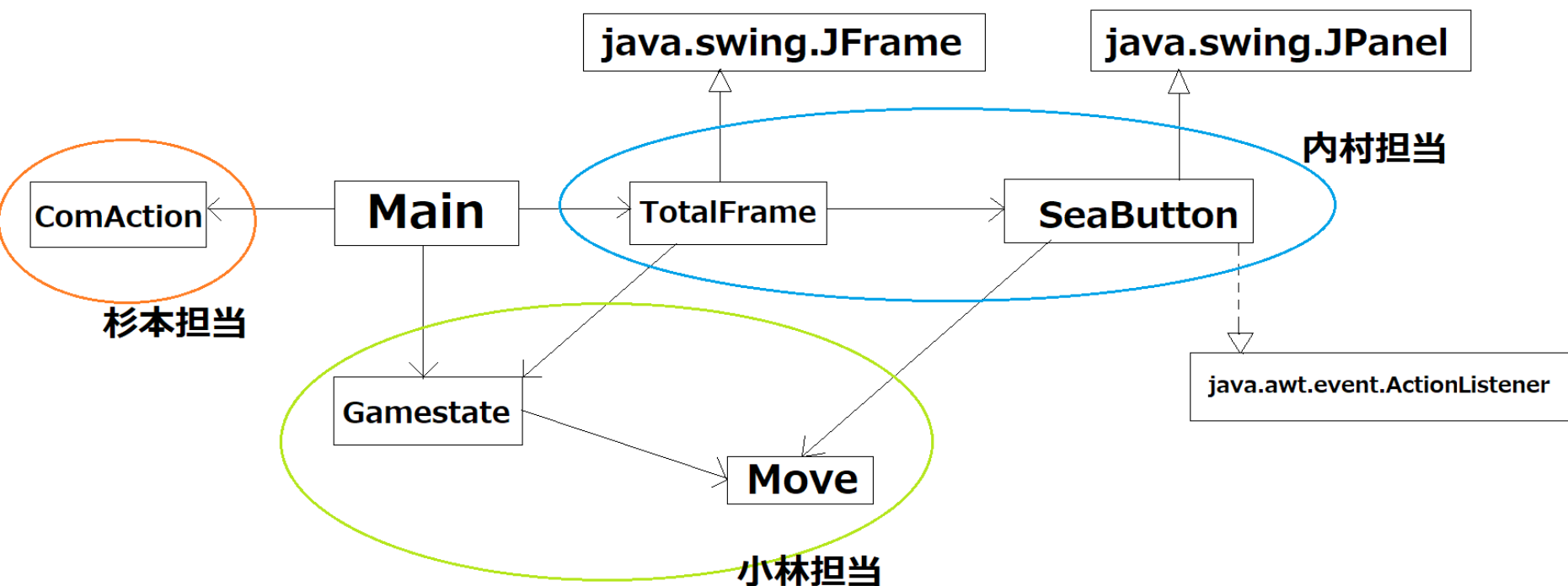
# システムの構成

- $5 \times 5$ の盤面をクリックすると船が配置される.
- 船が配置された盤面のマスをクリックして攻撃や移動などを行う.



# プログラムの構成

- MVCモデルで構築. ただしVCは同一クラス.



# 担当分担

## 内村

- TotalFrame、Seabuttonクラスの設計・実装.
- 統合したプログラムの調整.

## 小林

- Gamestate, Moveの設計・実装.
- 作成したクラスの統合.

## 杉本

- ComActionの設計・実装.
- 統合したプログラムの調整.

# 内村担当分：TotalFrame, SeaButton クラス

- ゲーム画面となるTotalFrameは、テキストログとSeaButtonを所持.
- SeaButtonは押下時にGameStateから情報を取得、対応した関数を呼び出す.

## 【工夫点】

- 極力シンプルに、最小限の情報を表示させた.
- SeaButtonの機能の充実.



# 小林担当分 : Gamestate クラス

- プレイヤーの盤面の情報を保持. 攻撃, 移動の判定, 再描画に利用される.
- Main, TotalFrameから利用される.

## 【工夫点】

- ・盤面の情報を2次元配列で管理して、指定された座標をどんな状態かすぐ参照できるようにした.
- ・メソッドを細かい機能ごとに分けて、拡張が簡単になるようにした.

# 杉本担当分: ComAction クラス

- 敵の初期配置
- 敵が移動するのか攻撃するのかの決定

## 【工夫点】

- Playerの艦が攻撃可能な範囲にいるほど、移動より攻撃の方が出やすいようにした。



# デモと質疑応答の時間.

