

# バレーボール点示ソフト（JavaScript版）マニュアル

---

## 📖 利用方法

1. 各チームブロック内の **Team A + / Team B +** ボタンで得点を追加します。
2. 自チームがサーバーでない状態で得点した場合、`team.push(team.shift())` による時計回りローテーションとサーバー切替が行われます。
3. **Swap Serve** ボタン（スコア0-0時のみ有効）でサーバー権を手動切替可能です。
4. **Undo** ボタンで直前の状態（得点・ローテーション・サーバー権・セット数・チーム名）を1手戻せます。
5. **Reset** ボタンで初期状態（スコア0-0、初期ローテ、サーバーA、セット1）に戻せます。
6. チーム名、セット数、選手番号はそれぞれの表示部をクリックして編集できます。

## 🗺 データ構造

- `teamA, teamB` (Array of strings):
  - 各チームの背番号配列。`team[0]` がサーバー位置です。
- `teamAPos, teamBPos` (Array of [row, col]):
  - CSS Grid の `grid-row / grid-column` 用の配置データ。配列順序がローテーション順と一致。
- `serverTeam` (string): "A" または "B".
- `scoreA, scoreB` (number): 各チームの得点。
- `setCount` (number): セット数。
- `history` (Array of objects):
  - Undo用の状態履歴。得点・ローテーション・サーバー権・セット数・チーム名を含む。

## 🔄 処理の流れ

1. **得点処理** (`addPoint(team)`):
    - `saveState()` で現在状態を履歴に保存
    - `serverTeam === team` の場合はスコア +1
    - それ以外はスコア +1、`team.push(team.shift())` でローテーション、`serverTeam=team`
    - `render()` で画面再描画
  2. **Undo** (`undo()`):
    - `history.pop()` で前状態を復元し、変数を書き換え `render()`
  3. **Swap Serve** (`swapServe()`):
    - `scoreA===0 && scoreB===0` の場合のみ `serverTeam` を切替
  4. **Reset** (`resetGame()`):
    - 初期配列・スコア0-0・サーバーA・セット1・履歴クリア、`render()`
  5. **編集機能**:
    - `prompt()` でチーム名、セット数、背番号を入力して変更
-