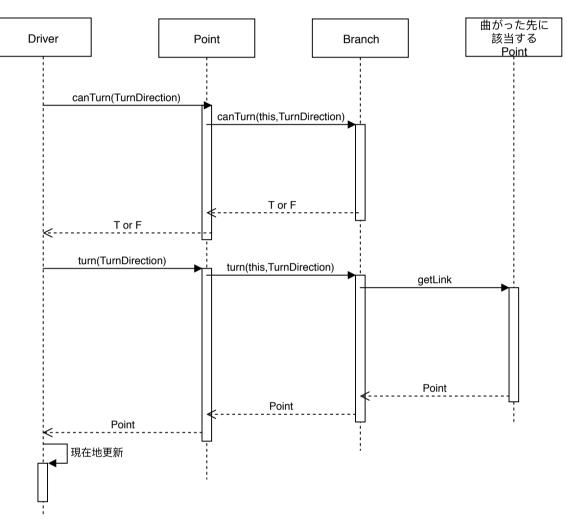


ドライブ中のシーケンス図



現在地の表現をシンプルに

バージョン3では、現在地などの位置情報を示すには分岐の名前と、その分岐の中での立ち位置の2つの情報が必要でしたが、この バージョンでは分岐の立ち位置一つひとつに個別のインスタンスを 割り振るシステムにしました。

このバージョンでは、分岐を「Branch」、立ち位置を「Point」と 呼び、BranchがPointを集約している構造になっています。

分岐内での各立ち位置の同士の位置関係はBranchが知っています。ただ、立ち位置同士のつながり(道)はPointのみが知っています。

直線、十字路、丁字路は最初からは 定義しない

Branchは、新設された時点ではnullが入っているPoint変数を4つ持ってい ます。仮に3つのPoint変数がインスタンス化されればその分岐は丁字路に なりますし、2つだけでしたらその分岐はただのみちなりになります。こ のように、Branchは初めから自分は何の種類になるのかは分からないので

Branch内にてインスタンス化されているPoint変数同士を比べることで、 「このPointから右折することは可能なのか」や「このPointから左折する とどのPointに接続するのか」などを調べることができます。

道は描けない

このバージョンでは、Pointが相手のPoint の座標を得ることができないため、道を描

くことはできません。

Point::myLinkからx座標とy座標を取得できるようにしようね

Branch::createPointは 廃止しようね♡

指定されたpointが未定義の場合に定義するという 処理をgetPointに入れよう

Point::canTurn & Branch::canTurn は廃止しようね♥

nullptr帰ったらfalseやないかーい

UI実装を頑張ろう♥