神経衰弱

**流れ**

PicterBoxのすべてに同じクリック関数を割り当てる・・・**描画**

カードをランダムで配列に入れる・・・・・・・・・・・・**カード**

カードを裏描画する・・・・・・・・・・・・・・・・・・**描画**

カウントクラス内のカウントを＋１する・・・・・・・・・**カウント**

プレイヤーがカードを引く・・・・・・・・・・・・・・・ゲームプレイヤー

引いたカードを表描画する・・・・・・・・・・・・・・・**描画**

引いたカードの数字をプレイヤークラスで保持する・・・・**プレイヤー**

プレイヤーがカードを引く・・・・・・・・・・・・・・・ゲームプレイヤー

引いたカードを表描画する・・・・・・・・・・・・・・・**描画**

引いたカードの数字をプレイヤークラスで保持する・・・・**プレイヤー**

ジャッジクラスでプレイヤーから数字を引数で

もらって同じ数字か判断してBoolで返す・・・・・・・・・**ジャッジ**

Trueだったら

引いたカードを非表示にする・・・・・・・・・・・**描画**

非表示じゃないカードが1枚でもあるか

確認してboolで返す・・・・・・・・・・・・・・**ジャッジ**

Trueだったら

**終了。処理まだ考え中・・・**

Falseだったら

何もしない

Falseだったら

引いたカードを裏描画・・・・・・・・・・・・・・**描画**

プレイヤークラスで保持したカードをリセット・・・**プレイヤー**

カウント＋１まで戻る

**コード書く際の注意点？など**

**1行ごとにコメントを書くこと**

何の関数か何の変数かわかるように書くこと

忘れると思うけど書いてないところや出す前に確認してね

**クラス名、関数名、変数名は英語で書く　ローマ字ダメ**

英訳使ってもらっていいから

長かったら略してもいいよ

**「分からなかったらとにかく聞いて」5分迷ったら**

たぶんわかるはずだから…たぶん・・・

最終的には**「長尾さんが」**何とかしてくれる

**最初と最後に報告をすること**

ある程度書いたけど必要だったらどんどん変数とか作ってもらって構わないよ

そもそも想像だし合わないところが出てくるかもだからなんかあったら聞いてね

追加とかたぶんあるからね…

なんかあったら更新する…してくれるかな…してくれたらいいなぁ…

**プレイヤークラス**

Int[]型でカードを２つ保存できるようにする・・・int[2]

カードをint[]に入れる関数を作る

引数にintとboolをつける

引数のintをboolがfalseだったらint[]の０に入れる

引数のintをboolがtrueだったらint[]の1に入れる

カードの判定の時にプレイヤーが引いたカードの情報を知りたいから

Int[]の情報をほかに渡す関数を作る

Return int[]

2枚引き終わった後にint[]をリセットする関数を作る

Int[] = null ←この書き方できたかわからん

　０でも入れといて

**カードクラス**

聞いてくれたら答えるけど長尾さんのほうが詳しいはず

あとで何か追加する可能性がある

たぶんカードを既に取ったかの判定ように何かするかも

なんとなくで書いたからそこまであてにしないで・・・

Int[]で52個入れられるようにする

最初にカードをシャッフルする関数を作る

↓ここ多分違うやり方をしているような…気が…する…

　どうなるかわからんけど↓のやり方でもできるはず

確認方法はまだ考えてない　ガンバレ まぁ聞いて

ランダムを0～51で出してそれがすでに配列の中にないかを確認する

なかったら入れる

あったら入ってない数字が出るまで回す

ほかのところへint[]を渡す関数を作る

Return int[]

**カウントクラス**

Int型でつくる

初期値０

カウントアップする関数を作る

作った変数に＋１

カウントを表示するためにカウント変数を渡す関数

Int 関数名（）

Return 作った変数

一応使うかもしれないからリセット関数を作る　使うかわからんけど

Count = 0

**ジャッジクラス**

引いたカードの数字が同じか判定する関数

引数にint[]でプレイヤーの引いたカードをもらう

Bool型で同じはTrueで違ったらFalseでかえす

関数 bool 関数名(int[] 変数名)

13で割った余りが一緒だったら同じ数字らしい…

分からなかったら長尾さんに聞いて

If(int[0] % 13 == int[1] %13)

Return bool型

カードの有無の関数

まだ考え中！

なんか頑張って

カードクラスでなにか値を持てばできるはず

カードクラスがまだそこまで把握してない…

//カードクラスのランダムで52選択された配列の

**描画＆Form**

担当：長尾

まかせた

カードを全部取り終えたらそのタイミングで

FormResult formResult = new FormResult();

formResult.カウントの取得関数();

formResult.show();

this.close();

↑のclose()で無理だったらthis.非表示のやつ=false;で

　非表示のやつに場合はFormMainをclose()かFormMainでapplication.exit()しないとexeが起動したままになる

　非表示の場合にしたときはFormResultの終了の時に

FormResultでthis.close();

Application.exit()ってやらないといけないはず

なんかあったらいって

1人かNpc用のbool変数とプロパティ作っといて

タイトル処理

担当：岩下

同じプロジェクト内で新しくFromを作成

Formの名前はFormTitleで

同じ名前だと衝突で片方が消える可能性があるから

ボタンをクリックしたらForｍを終了

Apllication.Exit

画面レイアウト　とりあえず

神経衰弱

NPCと

1人で

リザルト処理

担当：池田

同じプロジェクトで新しくFormを作成

Formの名前はFormResultで

同じ名前だと衝突で片方が消える可能性があるから

なんかしてゲーム終了時のカウントを取得して画面に表示　Label

↓

FormMainの方でFormResultを生成するからFormResultにはカウント（int型）を取得できる関数とＮＰＣだった時用にbool型の取得関数も作ってほしい

NPC用

勝敗判定をboolで判断する 上と同じlabelで表示

False・・・負け

True・・・勝ち

画面レイアウト　とりあえず

文字の内容は変えてもらってもいいよ

？ターンでクリア

CPU処理

担当：宮崎

既にあるプレイヤークラスで書いて

1. ランダムでカードを引く

０～51の数字をランダムで取得

既に引いたカードの数字だったらもう一度

また後で

2．1度引いたカードの位置は完璧に把握している

引いたカード配列を引数で受け取ってＦｏｒ文で回して引いたカード以外で同じ数字のカードがあったらそのカードを引く

3．5ターンまで引いたカードを覚えている

最近引いた2ターンまでは位置を完全に把握している

あとの3ターンはカードの位置から上下左右２枚範囲で覚えている←できるかわ　　からん

スタックかキューか忘れたけど値を入れたら前の値が抜けてくやつを使ったらできるのかな

NPCのときのリザルト

Form名：FormResultNPC

画面レイアウト↓にある

画面クリックしたら終了

２つのint型をつくってカード何組取ったか表示する

2つのint型を比べてプレイヤーのほうが大きかったら勝ち、小さかったら負けの表示

String型プレイヤー名を表示する

FormResultを参考にして作って

レイアウトは適当に付け足しておいて

６

NPC

２０

プレイヤー名

勝ち