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**

**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」**

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

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

NPCクラス？？？？？

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

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

画面をクリックしたらForｍを終了

Apllication.Exit

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

NPC用

勝敗判定をboolで判断する labelで表示

False・・・負け

True・・・勝ち

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．