

1 課題 5

1.1 サーバーのみ実行時

1.2 クライアント実行時

2 課題 6

2.1 common.c

2.1.1 copy_table()

■何の処理？

■配列への処理内容

■機能実現への決め手

2.1.2 clear_table()

■何の処理？

■配列への処理内容

■機能実現への決め手

2.1.3 copy_cards()

■何の処理？

■配列への処理内容

■機能実現への決め手

2.1.4 clear_cards()

■何の処理？

引数として受け取ったカードテーブルを初期化する。

■配列への処理内容

配列のすべての値を 0 にする。

■機能実現への決め手

for 文を 2 重にネストすることで、`cards[x][y]=0` とすることで実現が可能となった。

2.1.5 `diff_cards()`

■何の処理？

■配列への処理内容

■機能実現への決め手

2.1.6 `or_cards()`

■何の処理？

■配列への処理内容

■機能実現への決め手

2.1.7 `and_cards()`

■何の処理？

■配列への処理内容

■機能実現への決め手

2.1.8 `not_cards()`

■何の処理？

■配列への処理内容

■機能実現への決め手

2.1.9 `get_field_state_from_field_cards()`

■何の処理？

■配列への処理内容

■機能実現への決め手

2.1.10 `get_field_state_from_own_cards()`

■何の処理？

■配列への処理内容

■機能実現への決め手

2.1.11 `remove_low_card()`

■何の処理？

■配列への処理内容

■機能実現への決め手

2.1.12 `remove_suit()`

■何の処理？

■配列への処理内容

■機能実現への決め手

2.1.13 `count_cards()`

■何の処理？

■配列への処理内容

■機能実現への決め手

2.2 select_cards.c

2.2.1 select_change_cards()

■何の処理？

■配列への処理内容

■機能実現への決め手

2.2.2 select_submit_cards()

■何の処理？

■配列への処理内容

■機能実現への決め手

2.2.3 select_cards_restrict()

■何の処理？

■配列への処理内容

■機能実現への決め手

2.2.4 select_cards_free()

■何の処理？

■配列への処理内容

■機能実現への決め手