

提出日：2024 年 7 月 18 日  
報告者：HI4 45 番 山口 惺司

1. 概要 (どのようなゲームを作ったのかを簡潔に述べる.)

ゲーム開始後、プレイヤーと相手(CPU)にランダムに 3 枚のカードが配られる。

プレイヤーは「戦闘」か「交換」を選べる。

「戦闘」：現在の手札の中から任意の手札で勝負する

「交換」：任意の手札を交換する

「戦闘」開始すると CPU は手持ちからランダムに手札を出し勝負する

2. 実装した機能・ユーザインターフェイスにおいて工夫した点 (箇条書きで書く. 3-2 と同じ場合は「3-2 と同じ」が良い)

- ・ カードを大きく表示するようにした
- ・ カードの強さを表す番号を大きく表示することで分かりやすくした

3. 実行例 (図とその説明)

プログラムを実行した直後に出てくる例を図 1~3 に示す。

図 4 は「交換」を選択した場合で、これを実行すると任意の手札を交換できる、交換後に図 1,2 と同じように自分の手札と相手の手札が表示される。

図 5 は「戦闘」を選択した場合で、これを実行すると 3 枚の手札から一枚選び、戦わせることができる。相手もランダムで手札を選び、勝敗が出力される。



図 1 自分の手札

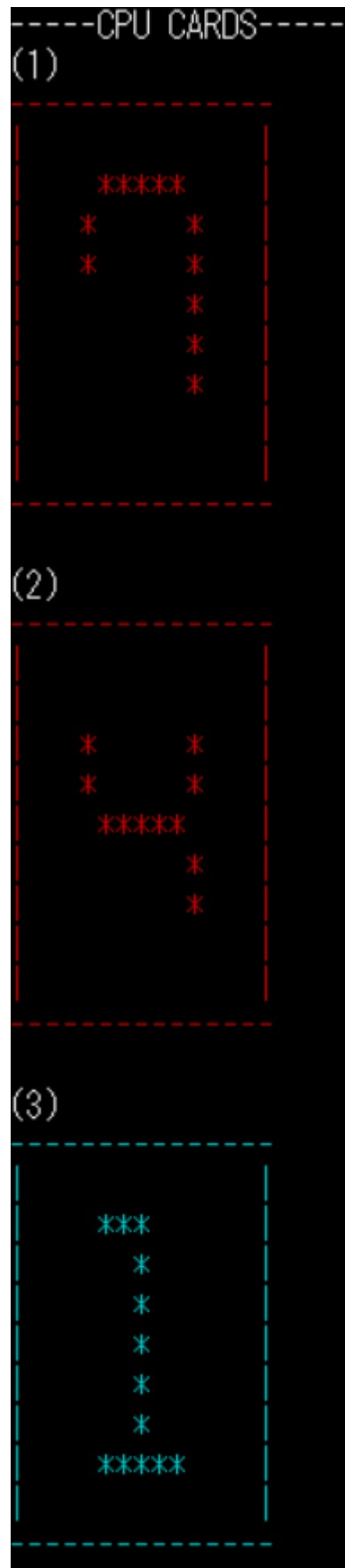


図 2 相手の手札

```
1: Fight  
2: Exchange  
What will you do?:
```

図3 1:「戦闘」か2:「交換」かを選べる画面

```
1: Fight  
2: Exchange  
What will you do?: 2  
Which one?: 1
```

図4 「交換」を選択した場合

```
1: Fight
2: Exchange
What will you do?: 1
Which one?: 1
You:

*****
*       *
*       *
*****
          *
          *
*****

CPU:

*****
*       *
*       *
*****
*       *
*       *
*****

You lose..
```

図5 「戦闘」を選んだ場合

#### 4. 感想

数字を大きくして見やすくしたところを一番頑張った。

本当は、カードを横並びにしたかったが、時間がなかったためできなかった。

SimpleGame よりもランダム性を少なくできたのでよかった。