# HI4オブジェクト指向プログラミング 課題3（カードゲームの実装） 作品紹介シート

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

1. 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」で良い）

* 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

1. 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。

時計, グリーン, 座る, ボール が含まれている画像

自動的に生成された説明

図1 自分の手札

黒い背景に白い文字がある

低い精度で自動的に生成された説明

図2 相手の手札

テキスト

中程度の精度で自動的に生成された説明

図3 1:「戦闘」か2:「交換」かを選べる画面

グラフィカル ユーザー インターフェイス, テキスト

自動的に生成された説明

図4 「交換」を選択した場合

時計, 座る, 光, 時間 が含まれている画像

自動的に生成された説明

図5 「戦闘」を選んだ場合

1. 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。