

Lesson8

Work8-1 (P204)

ばば抜きと七並べの共通する要素を箇条書き挙げる。

- ・プレイヤーと進行役がいる
- ・プレイヤーの人数は2人以上（上限なし？）
- ・進行役がプレイヤーにカードを配る
- ・配られたカードはプレイヤーの手札になる
- ・プレイヤーは進行役に順番を指定されるとカードを置く
- ・プレイヤーの勝利条件は手札がなくなること
- ・プレイヤーは手札がなくなったら進行役にそのことを宣言する

Work8-2 (P207)

ばば抜きと七並べの各クラスにある操作を検討し、フレームワークに含めるべきものとそうでないものに分類する。

プレイヤークラスの操作	
共通する操作	カードを配る
	順番を指名する
ばば抜き	手札を出す
七並べ	パス回数を数える

テーブルクラスの操作	
共通する操作	なし
ばば抜き	カードを捨てる（カードを置くとも言い換えられる）
七並べ	テーブルのカードを見る
	カードを置く

手札クラスの操作	
共通する操作	カードを加える
	カードを引く
	シャッフルする
	手札の枚数を調べる
ばば抜き	同じ数字のカード探す
七並べ	テーブルに出せるカードを探す

カードクラスの操作

共通する操作	カードの数字を見る
ばば抜き	なし
七並べ	カードのスイートを見る (大抵のゲームではスイートも使うのでフレームワークに含めることにする。)

進行役クラスの操作	
共通する操作	ゲームの準備をする
	ゲームを開始する
	上がり宣言する
ばば抜き	なし
七並べ	パス宣言する

Work8-3 (P213)

トランプゲームフレームワークにおいて、「テーブルに置けるカードを探す」役割を与えるクラスを共通化するにはどのクラスに役割を与えれば良いか

・現存するクラスでは役割を与えるのに適したクラスが無いので、新しく「テーブルに置けるカードを探すルール」クラスを作る