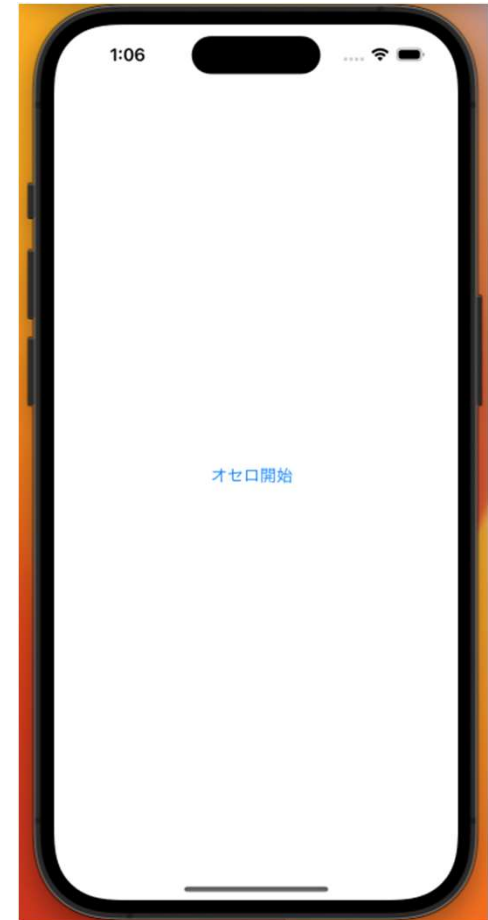


アプリ起動時

オセロアプリを起動したときに表示される画面。

「オセロ開始」をタップすると、オセロ盤が表示された画面へ遷移する。



オセロ画面①(黒のターン)

前画面で「オセロ開始」をタップすると遷移される。

オセロボードが表示される。
画面下部に下の情報を表示している。

- ・どちらのターンか
- ・お互いのコマ数
- ・次における場所

黒のターンから開始し、配置可能な場所がオレンジで表示される。

オレンジの番号がタップされると、タップした番号と挟まれている番号の色が黒に変化する。

タップ後は白のターンに変化する。



オセロ画面②（白のターン）

配置可能な場所が黄色で表示される。

黄色の番号をタップすると、タップした番号と挟んでいる番号の色が白に変化する。

タップ後には黒のターンに変化する。



オセロ画面③(決着)

勝敗がついた場合、画面上部にどちらの勝ちか(もしくは引き分け)が表示される。

以下の条件のどれかを満たしたとき、ゲームが終わる。

- ①すべてのマスが埋まったとき
- ②両方がパスしかできなくなったとき
- ③どちらかの色のコマ数が0になったとき

「再戦する」ボタンを押すと①の画面に戻る。



コードの簡単な解説

- OthelloApp.swift

起動時に実行されるファイル。初期画面を表示させる。

- ContentView.swift

初期表示画面。オセロ盤画面に遷移できる。

- OthelloBoardView.swift

オセロ盤画面。盤の状態などを画面に反映させる。

- OthelloController.swift

オセロの対戦に必要な処理を記載している。