三目並べ 基本仕様書

aチーム

岡野 有真、桑原 涼輔

2024

目次

[1. 概要 2](#_Toc166242656)

[2. 機能 2](#_Toc166242657)

[2-1. 名前を入力する機能 2](#_Toc166242658)

[2-2. 先攻後攻を決める機能 2](#_Toc166242659)

[2-3. 〇×を入力する機能 3](#_Toc166242660)

[2-4. 判定機能 3](#_Toc166242661)

[2-5. リトライ機能 4](#_Toc166242662)

# 概要

本仕様書では、三目並べの機能を記載する。

# 機能

## 2-1. 名前を入力する機能

ゲーム開始時に『プレイヤー名を入力してください』と表示して、二人の名前をそれぞれ入力する。

## 2-2. 先攻後攻を決める機能

名前を入力後、先攻後攻をランダムに決定する。決定後、画面に『先攻は~~さんです：〇』、『後攻は~~さんです：×』と出力される。

## 2-3. 〇×を入力する機能

図1、図2に〇×を入力するマスの指定方法を記す。また、本機能では、すでに〇あるいは×が埋まっているマスには移動できるが、入力することはできない。

グラフィカル ユーザー インターフェイス, アプリケーション

自動的に生成された説明

図1：〇×の入力の流れ

アプリケーション が含まれている画像

自動的に生成された説明ダイアグラム

中程度の精度で自動的に生成された説明グラフィカル ユーザー インターフェイス, ダイアグラム, アプリケーション

自動的に生成された説明

図2：〇×の入力の概略図

## 2-4. 判定機能

入力時に縦・横・斜め３マス１列が同じ記号であるか確認させて、揃っていた場合は「～～さんの勝ちです。」と表示されるようにする。同じ記号でなかった場合は再び入力できるようにする。揃わずに9マスすべてが〇か×で埋まったら、「引き分けです。」と表示されるようにする。

## 2-5. リトライ機能

9マスすべてが〇か×で埋まるか、縦・横・斜め3マスの一列が揃った場合、「もう一度遊びますか？Yes：0以外のキー or No：0」と表示する。Yesを選択した場合は三目並べが再開され、Noを選択した場合は、三目並べが終了するようにする。