|  |
| --- |
|  |
| 三目並べ基本仕様書 |
| チーム o |

|  |
| --- |
| 作成者 　　遠田 倫也　中嶋 優貴  2024年5月8日 |

目次

[**1.** **概要** 1](#_Toc166242583)

[**2.** **三目並べのルール** 1](#_Toc166242584)

[**3.** **機能** 2](#_Toc166242585)

[1 入力 2](#_Toc166242586)

[2 表示 3](#_Toc166242587)

# **概要**

本文書は三目並べの基本仕様に関する記述であり、ルールと機能、動作に関するフローチャートを記述したものである。

# **三目並べのルール**

* 3×3の9マスでゲームをする。
* プレイヤーは交互に自分の手番に○または×を空いているマス目に配置する。
* 先行プレイヤーは○、後攻プレイヤーは×を配置する。
* 勝利条件は縦・横・斜めのいずれかに3つ同じ記号を揃えることである。
* マス目がすべて埋まった場合、縦・横・斜めのいずれかに3つ同じ記号がなければ  
  引き分けとなる。

# **機能**

タイムライン が含まれている画像

自動的に生成された説明

図 ゲーム処理のフローチャート

## 入力

* 1. プレイヤーは2人で交互にキーボードから入力をする。
  2. キーボード入力によってゲームを開始するか終了するかを選ぶ。
  3. プレイヤーは手番ごとに○または×を置くマス目を図4左側の現在の盤面から選択し、対応する1~9の数字をキーボードから入力する。

## 表示

* 1. ゲーム起動時、図2の画面を表示する。テキスト, 手紙

     自動的に生成された説明

図 タイトル画面

* 1. ゲーム終了を選択時に本当に終了するか、図3の確認画面を表示する。テキスト, 手紙

     自動的に生成された説明

図 終了選択した場合の画面

* 1. ゲーム開始時各マス目に対応する1~9の数字とルールを図4の通り表示する。テキスト, 手紙

     自動的に生成された説明

図 　ゲーム開始時の画面

* 1. 画面右側には、図4の通り2.章(三目並べのルール)のルール説明と入力方法を表示する。
  2. 現在どちらの手番かわかるように図4の通りプレイヤー番号を表示する。
  3. プレイヤーがマス目に対応する数字を入力すると盤面が更新され現在の盤面が図5の通り表示される。テキスト, 手紙

     自動的に生成された説明

図 ゲーム進行中の盤面例

* 1. プレイヤーの入力が不適切(対応するマス目以外の入力、すでに○か×が配置されているマス目への入力)はエラーメッセージと再入力を促す表示を図6下部の通りする。テキスト, 手紙

     自動的に生成された説明

図 不適切入力時の画面

* 1. 勝利条件が満たされた場合、ゲームを終了し図7の通り勝利したプレイヤーを表示する。手紙

     中程度の精度で自動的に生成された説明

図 プレイヤー1の勝利時画面

* 1. マス目がすべて埋まり、勝利条件を満たしたプレイヤーがいないとき図8の通り引き分けと表示する。ダイアグラム

     自動的に生成された説明

図 引き分け時の画面