**三目並べ  
基本仕様書**

Fチーム  
小島隆聖、柴田鈴花

目次

[1. 概要 3](#_Toc166489694)

[2. ルール 3](#_Toc166489695)

[3. 機能 4](#_Toc166489696)

[3.1 盤面入力機能 4](#_Toc166489697)

[3.2 リトライ機能 4](#_Toc166489698)

[3.3 入力エラー表示機能 4](#_Toc166489699)

[3.4 盤面表示機能 4](#_Toc166489700)

[3.5 勝敗表示機能 4](#_Toc166489701)

[4. イメージ図 5](#_Toc166489702)

[4.1 プレイヤーの入力例 5](#_Toc166489703)

[4.2 結果画面 5](#_Toc166489704)

[4.3 リトライ画面 6](#_Toc166489705)

[4.4 エラー画面 6](#_Toc166489706)

# 概要

本仕様書は三目並べのルールと、必要な機能、イメージ図を示したものである。

# ルール

* 空の9マス(縦×横：3×3)にプレイヤー１は〇、プレイヤー２は×の記号を交互に1マスずつ埋める。
* マスに縦、横、斜めが同一の記号３つ埋まった時点で、埋まった記号のプレイヤーが勝利する。
* 勝敗が決まらず、全てのマスが埋まった場合は引き分けとなる。

# 機能

## 盤面入力機能

記号を入れたいマスの位置の番号を選択し、キーボードから数字を入力する。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1 | 2 | 3 |
| 4 | 5 | 6 |
| 7 | 8 | 9 |

## リトライ機能

三目並べをリトライするか終了するか番号を選択し、キーボードから数字を入力する。

## 入力エラー表示機能

画面に表示された選択肢以外が入力された場合、エラー表示をする。

## 盤面表示機能

三目並べ開始から現在まで入力された3×3マスの盤面情報を画面に表示する。

## 勝敗表示機能

ゲーム結果（プレイヤー１の勝利、プレイヤー２の勝利、引き分け）を画面に表示する。

# イメージ図

### プレイヤーの入力例

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1 | 2 | 3 |
| 4 | 5 | 6 |
| 7 | 8 | 9 |

１～９の数字を入力してください

プレイヤー１（〇）　入力：５

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1 | 2 | 3 |
| 4 | 〇 | 6 |
| 7 | 8 | 9 |

１～９の数字を入力してください

プレイヤー２（×）　入力：

プレイヤー１が“５”を入力した場合

### 結果画面

プレイヤー１の勝利！

プレイヤー２の勝利！

引き分け

### リトライ画面

リトライ…１、 終了…２

入力：２

― 終了 ―

### エラー画面

エラー：適切な数字を入力してください