三目並べ　基本仕様書

チームM

堀内敦遥・千葉孔鳳

目次

[1 概要 1](#_Toc166233872)

[2 三目並べのルール 1](#_Toc166233873)

[3 機能 2](#_Toc166233874)

[3.1 プレイヤーの名前を入力する 2](#_Toc166233875)

[3.2 マスを表示する 2](#_Toc166233876)

[3.3 マークを書き込むマスを指定する 2](#_Toc166233877)

[3.4 指定されたマスにマークを書き込む 2](#_Toc166233878)

[3.5 結果を表示する 2](#_Toc166233879)

[3.6 手番を交代する 2](#_Toc166233880)

# 概要

本仕様書は、三目並べのルール、三目並べをコンピューターゲームとしてプレイする際に必要な機能を示す。

# 三目並べのルール

3×3の9マスに、2人のプレイヤーはそれぞれ「〇」もしくは「×」のどちらかを交互に書き込む。縦・横・斜めいずれかの列で「〇」もしくは「×」を3つ並べたプレイヤーの勝利となる。すべてのマスが埋まっても勝利条件が満たされなければ引き分けとなる。

# 機能

## プレイヤーの名前を入力する

ゲームの進行に使用するために入力する。

## マスを表示する

すべてのマスの状態を表示する。

## マークを書き込むマスを指定する

プレイヤーがどのマスにマークを書き込むのかを指定する。

## 指定されたマスにマークを書き込む

プレイヤーが指定したマスにマークを書き込む。

## 結果を表示する

プレイヤーが勝利条件を満たす、もしくは全てのマスにマークが書き込まれている場合、結果を表示しゲームを終了する。

## 手番を交代する

プレイヤーが勝利条件を満たさず、マークが書き込まれていないマスがあるなら手番を交代する。