三目並べ 基本仕様書

チームL

作成者　田坂 共平

　　　　熊本 和晃

目次

[１.概要 1](#_Toc166224437)

[２.機能一覧 2](#_Toc166224438)

[３.画面遷移図 3](#_Toc166224439)

[４.画面表示一覧 4](#_Toc166224440)

[４.1 スタート画面 4](#_Toc166224441)

[４.2 〇入力後の×入力画面 5](#_Toc166224442)

[４.3 ×入力後の○入力画面 5](#_Toc166224443)

[４.4　3目揃った時の勝利画面 6](#_Toc166224444)

[４.5 既に○×があるところに設置しようとした時の画面 6](#_Toc166224445)

[４.6 全てのマスがうまった時の引き分け画面 7](#_Toc166224446)

[５.動作の流れ 8](#_Toc166224447)

# １.概要

三目並べ基本仕様書は三目並べの内容について機能や画面遷移や画面表示、動作の流れの仕様をまとめたものである。

# ２.機能一覧

|  |  |
| --- | --- |
| 機能 | 機能概要 |
| 1. ルール説明表示 | ルール説明を表示する。 |
| 1. 画面表示 | 盤面、〇×、プレイヤーのターンを表示する。 |
| 1. プレイヤーの入力 | プレイヤーが○×を置く位置を数値（横軸【１,2,３】＋Enterキーと縦軸【１,2,３】＋Enterキー）で入力する。 |
| 1. 勝敗判定 | 勝敗を決める。 |

機能詳細

|  |  |
| --- | --- |
|  | ゲーム開始時に一度だけルール説明を画面に表示する。 |
|  | ３×3の盤面を表示する。入力に対応した○×を盤面に表示する。プレイヤーのターンがわかるようにPlayer:〇 または Player:×を表示する。 |
|  | ex)先行のプレイヤーが横:１Enterキー、縦：１Enterキーを入力した場合、左上に〇を表示する。  ※下図１参照 |
|  | 縦横斜めで３マスの〇か×が揃っている場合、勝利する。  盤面がうまっている場合、引き分けになる。 |

１　　　　２　　　　３

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 〇 |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

1

2

3

図 1：③入力後の画面

# ３.画面遷移図



# ４.画面表示一覧

## **４.1 スタート画面**

ルール：

　　１　　　　　２　　　　　３

・３×３のゲームマスを設置。

・現在のターンのプレイヤーを表示。

・〇×を設置するマスを横軸と縦軸にわけて入力。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

1

2

3  
Player：〇

選択するマスの横軸を入力してください：

選択するマスの縦軸を入力してください：

## **４.2 〇入力後の×入力画面**

　　１　　　　　２　　　　　３

・〇を設置後のゲームマスを表示

・入力するプレイヤーを入れ替える。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
|  | 〇 |  |
|  |  |  |

1

2

3  
Player：×

選択するマスの横軸を入力してください：

選択するマスの縦軸を入力してください：

## **４.3 ×入力後の○入力画面**

　　１　　　　　２　　　　　３

・×を設置後のゲームマスを表示

・入力するプレイヤーを入れ替える。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| × |  |  |
|  | 〇 |  |
|  |  |  |

1

2

3  
Player：〇

選択するマスの横軸を入力してください：

選択するマスの縦軸を入力してください：

## **４.4　3目揃った時の勝利画面**

１　　　　　２　　　　　３

・縦、横、斜めで３つ揃えたら勝利。

・勝利したプレイヤーの横にWIN！を表示。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| × |  | 〇 |
| × | 〇 |  |
| 〇 |  |  |

1

2

3  
Player：〇 WIN！

## **４.5 既に○×があるところに設置しようとした時の画面**

すでに置かれています！

・設置する位置になにも置かれていないか確認

・設置されていた場合はメッセージを出す。

１　　　　　２　　　　　３

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| × |  | 〇 |
|  | 〇 |  |
|  |  |  |

1

2

3  
Player：×

選択するマスの横軸を入力してください：

選択するマスの縦軸を入力してください：

## **４.6 全てのマスがうまった時の引き分け画面**

１　　　　　２　　　　　３

・すべてのマスに設置されても勝敗がつかなかった場合、Drawと表示

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| × | 〇 | 〇 |
| 〇 | 〇 | × |
| × | × | 〇 |

1

2

3  
Draw

# ５.動作の流れ

