**三目並べ  
詳細仕様書**

Fチーム  
小島隆聖、柴田鈴花

目次

[目次 2](#_Toc167097589)

[1. 概要 3](#_Toc167097590)

[2. ファイル機能構成 3](#_Toc167097591)

[2.1 ソースファイル 3](#_Toc167097592)

[2.2 ヘッダーファイル 5](#_Toc167097593)

[2.3 ファイル構成図 7](#_Toc167097594)

[3. 関数説明 8](#_Toc167097595)

[3.1 ソースファイル内容 8](#_Toc167097596)

[3.2 ヘッダーファイル内容 14](#_Toc167097597)

[4. 画面構成 15](#_Toc167097598)

[4.1 盤面の表示方法 15](#_Toc167097599)

[4.2 画面遷移一覧 15](#_Toc167097600)

[4.3 画面遷移 16](#_Toc167097601)

# 概要

本仕様書は、C言語を用いた三目並べシステムのファイル機能構成と関数説明、画面構成を示したものである。

# ファイル機能構成

* 1. ソースファイル

1. 全体進行

|  |  |
| --- | --- |
| ソースファイル名 | main.c |
| 関数 | main、PlayerChange |
| 機能 | * メイン * プレイヤーを交代する |

1. 盤面入力機能

|  |  |
| --- | --- |
| ソースファイル名 | board\_input.c |
| 関数 | BoardInitialize、PlayerInput |
| 機能 | * 3×３の9マス盤面の初期化 * プレイヤーの盤面入力 |

1. リトライ機能

|  |  |
| --- | --- |
| ソースファイル名 | retry.c |
| 関数 | Retry |
| 機能 | * リトライor終了のキーボード入力 * リトライの場合 三目並べをリスタート 終了の場合 三目並べ終了 |

1. エラー機能

|  |  |
| --- | --- |
| ソースファイル名 | error.c |
| 関数 | InputErrorBoard、InputErrorRetry |
| 機能 | * 入力エラーがあるか判定 * エラーであった場合、エラー結果を表示 |

1. 盤面出力機能

|  |  |
| --- | --- |
| ソースファイル名 | board\_output.c |
| 関数 | BoardOutput |
| 機能 | * 現在の盤面情報を表示 |

1. 勝敗表示機能

|  |  |
| --- | --- |
| ソースファイル名 | result\_output.c |
| 関数 | ResultJudge、ResultOutput |
| 機能 | * 三目並べの勝敗の判定 * 勝敗の表示 |

* 1. ヘッダーファイル

1. board\_input.h

|  |  |
| --- | --- |
| ヘッダーファイル名 | board\_input.h |
| プロトタイプ宣言  （関数名のみ記載） | BoadInitialize、PlayerInput |

1. retry.h

|  |  |
| --- | --- |
| ヘッダーファイル名 | retry.h |
| プロトタイプ宣言  （関数名のみ記載） | Retry |

1. error.h

|  |  |
| --- | --- |
| ヘッダーファイル名 | error.h |
| プロトタイプ宣言  （関数名のみ記載） | InputErrorBoard、InputErrorRetry |

1. board\_output.h

|  |  |
| --- | --- |
| ヘッダーファイル名 | board\_output.h |
| プロトタイプ宣言  （関数名のみ記載） | BoardOutput |

1. result\_output.h

|  |  |
| --- | --- |
| ヘッダーファイル名 | result\_output.h |
| プロトタイプ宣言  （関数名のみ記載） | ResultJudge、ResultOutput |

1. enum.h

|  |  |
| --- | --- |
| ヘッダーファイル名 | enum.h |
| プロトタイプ宣言  （関数名のみ記載） | (型名)  JUDGE  (列挙子)  ERROR、RETRY、FINISH、 PLAYER１＿WIN、PLAYER2＿WIN、DRAW  (型名)  PLAYER  (列挙子)  PLAYER1、PLAYER2  (マクロ定義)  #define INDEX 3 |

* 1. ファイル構成図

**ヘッダーファイル**

**①board\_input.h**

**②retry.h**

**③error.h**

**④board\_output.c**

**⑤result\_output.c**

**⑥enum.h（列挙体）（マクロ定義）**

・ JUDGE

├── ERROR

├── RETRY

├── FINISH

├── PLAYER1\_WIN

├── PLAYER2\_WIN

├── DRAW

└── CONTINUE

・ PLAYER

├── PLAYER1

└── PLAYER2

・#define INDEX 3

**ソースファイル**

**(関数 )**

**①main.c**

└ main

└ PlayerChange

**②board\_input.c**

├ BoardInitialize

└ PlayerInput

**③retry.c**

└ Retry

**④error.c**

├ InputErrorBoard

└ InputErrorRetry

**⑤board\_output.c**

└ BoardOutput

**⑥result\_output.c**

├ ResultJudge

└ ResultOutput

# 関数説明

## ソースファイル内容

1. main.c（全体進行）

ダイアグラム

自動的に生成された説明

**BoardInitialize関数の呼び出し**→初期盤面マスの作成

**PlayerInput関数の呼び出し**→キーボードからの入力値を受け取る

**ResultJudge関数の呼び出し**→勝利/引き分けを判定

**勝利/引き分け判定がない場合**→PlayerChange関数を呼び出し後②に戻る

**勝利/引き分け判定がある場合**→BoadOutput関数呼び出し後ResultOutput関数で結果表示

**Retly関数の呼び出し**→リトライor終了を判定

**リトライの場合**→①に戻る

**終了の場合**→終了画面を表示してプログラム終了

③

⑥

⑦

②

⑧

①

④

⑤

* main関数

（処理）

* 1. char型配列で縦：3マス×横：3マスの盤面を作成する。
  2. BoardInitialize関数を呼び出す。
  3. “～三目並べ～”、“― ゲーム開始 ―”を画面表示する。

カレンダー

自動的に生成された説明

1. BoardOutput関数を呼び出す。
2. PlayerInput関数を呼び出す。
3. BoardInput関数を呼び出す。
4. ResultJudge関数を呼び出す。
5. ResultJudge関数の戻り値がCONTINUEであれば、PlayerChange関数を呼び出し後、2．に戻る。

※2.～6.の処理を1ターンとする。2.に戻る度にターン数が増加する。

1. ResultJudge関数の戻り値がCONTINUE以外であればBoadOutput関数呼び出し後、ResultOutput関数を呼び出す。
2. Retly関数を呼び出す。
3. 戻り値がFINISHの場合、“― 終了 ―”を画面表示してプログラムを終了する。
4. 戻り値がRETRYの場合、1.2に戻る。

テキスト が含まれている画像

自動的に生成された説明

* PlayerChange関数

（処理）

1. 入力プレイヤー名(PLAYER1 or PLAYER2)を引数で受け取る。
2. プレイヤー名を判定する。

PLAYER1の場合 PLAYER2を返す。

PLAYER2の場合 PLAYER1を返す。

1. input.c（盤面入力機能）

* BoardInitialize関数

（処理）

1. 引数としてchar配列 (盤面)を受け取る。
2. char配列 (盤面)に下図の様に入力位置を示す数字(半角)を代入する。

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

* PlayerInput関数

（処理）

1. 入力プレイヤー名と”1~9の数字を入力してください”の文字を画面表示する。

カレンダー

自動的に生成された説明

1. キーボードからの入力値を受け取る。
2. 入力値をInputErrorBoard関数に渡す。
3. InputErrorBoard関数からERRORが返ってきた場合、1．に戻る。
4. InputErrorBoard関数からCONTINUEが返ってきた場合、入力値を返す。

* BoardInput関数

（処理）

1. 引数として入力プレイヤー名(PLAYER1 or PLAYER2)、入力値、盤面(char配列)を受け取る。
2. char配列にプレイヤーの記号を入力する。(入力値と同じ数字位置)

PLAYER1の場合：o

PLAYER2の場合：x

1. retry.c（リトライ機能）

* Retly関数

（処理）

1. 画面に”リトライ…１、終了…2　入力:”の文字を表示する。

時計 が含まれている画像

自動的に生成された説明

1. キーボードからの入力値を受け取る。
2. 入力値をInputErrorRetry関数に渡す。
3. 戻り値がERRORの場合1．に戻る。
4. CONTINUEの場合入力値を判定する。

* 1の場合 RETRYを返す。
* 2の場合 FINISHを返す。

1. error.c（エラー機能）

* InputErrorBoard関数

（処理）

1. 引数(入力値、char配列(盤面)を受け取る。
2. 引数(入力値)を判定する。  
   入力値が１～９ではない場合、入力値と一致する数字が盤面にない場合  
   →“エラー：適切な数字を入力してください”を画面表示し、ERRORを返す。

テキスト が含まれている画像

自動的に生成された説明

1. エラーがなければCONTINUEを返す。

* InputErrorRetry関数

（処理）

1. 引数(入力値)を受け取る。
2. 引数を判定する。  
   値が１or２でない場合  
   →“エラー：適切な数字を入力してください”を画面表示し、ERRORを返す。

テキスト が含まれている画像

自動的に生成された説明

1. エラーがなければCONTINUEを返す。
2. board\_output.c (盤面出力機能)

* BoardOutput関数

（処理）

1. 引数としてchar配列(盤面)を受け取る。
2. 受け取った盤面を読み取り下図の様に画面表示する。

（盤面構成については4.1 盤面の表示方法にて記載）

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

1. result.c (勝敗表示機能)

* ResultJudge関数

（処理）

1. 引数（char配列(盤面)・入力プレイヤー名(PLAYER1 or PLAYER2)・現在のターン数）を受け取る。
2. 読み取った盤面を走査し、以下の順序で勝敗を判定する。
   1. 縦・横・斜めが同一記号で3つ並んでいる場合  
      →PLAYER1\_WIN or PLAYER2\_WINを返す。
   2. 現在のターン数が9回目だった場合（char配列が全て記号で埋まっている状態）  
      →DRAWを返す。
   3. 勝敗がついていない場合

　　　　　 →CONTINUEを返す。

* ResultOutput関数

（処理）

1. 引数（勝敗結果）を読み取る。

* 引数がPLAYER１＿WINの場合  
  →“プレイヤー１の勝利！”を画面に表示する。

図形, 矢印

自動的に生成された説明

* 引数がPLAYER2＿WINの場合  
  →“プレイヤー２の勝利！”を画面に表示する。

図形, 矢印

自動的に生成された説明

* 引数がDRAWの場合  
  →“引き分け”を画面に表示する。

図形, 矢印

自動的に生成された説明

## ヘッダーファイル内容

①input.h

void BoardInitialize (char)

入力値PlyerInput (void)

void BoardInput(char)

②retry.h

JUDGE Retry (void)

③error.h

JUDGE InputErrorBoard(入力値、char)

JUDGE InputErrorRetry(入力値)

④board\_output.h

void BoardOutput(char)

⑤result.h

JUDGE ResultJudge(char,PLAYER,intターン数)

void ResultOutput(JUDGE)

⑥enum.h

（型名）

JUDGE 判定や戻り値に使用

（列挙子）

* ERROR
* RETRY
* FINISH
* PLAYER1\_WIN
* PLAYER2\_WIN
* DRAW
* CONTINUE

（型名）

PLAYER 入力プレイヤー判別に使用

（列挙子）

* PLAYER1
* PLAYER2

（マクロ定義）

#define INDEX 3

# 画面構成

### 盤面の表示方法

* 数字と記号は全て半角を使用し、  
  記号は小文字の“o(オー)”と“x(エックス)”を使用する。
* マスの数字と記号の両隣には半角スペースを使用する。

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

**␣　␣**

### 画面遷移一覧

1. ゲーム開始＆プレイヤー１入力画面
2. プレイヤー１入力後＆プレイヤー２入力画面
3. プレイヤー２入力後画面
4. プレイヤー１勝利画面
5. プレイヤー２勝利画面
6. 引き分け画面
7. リトライ画面
8. エラー画面

### 画面遷移

1. ゲーム開始＆プレイヤー１入力画面

カレンダー

自動的に生成された説明

1. プレイヤー１入力後＆プレイヤー２入力前画面

カレンダー

中程度の精度で自動的に生成された説明

1. プレイヤー２入力後画面

テキスト

中程度の精度で自動的に生成された説明

1. プレイヤー１勝利画面

ダイアグラム, 図形, 矢印

自動的に生成された説明

1. プレイヤー２勝利画面

図形, 矢印

自動的に生成された説明

1. 引き分け画面

図形, 矢印

自動的に生成された説明

1. リトライ画面

テキスト が含まれている画像

自動的に生成された説明

1. エラー画面

テキスト が含まれている画像

自動的に生成された説明