赤文字←修正箇所

***Q：isGameStart関数が詳細仕様にない***

A：isGameStart関数　Gameをスタートするか終了するか決める関数　フローチャート修正完了

***Q：Show\_GameResult関数が詳細仕様にない***

A：ゲームの勝敗判定に基づき、結果を表示する関数　フロチャート修正完了

引数の修正

***Q：Show\_GameInfo関数の返り値は何か***

A：記載漏れ、修正完了 (void型で返す)

***Q：5.7show\_gametitle関数のフローチャート内のヘッダー部の表示はshow\_hedder関数を呼び出すのか***

A：フローチャート内で修正完了

***Q：Play\_Tic\_Tac\_Toe関数のフローチャート内の「マス目を入力情報とプレイヤー情報に基づいて更新」で先攻後攻を交代する処理はどこに入れるべきか***

A：図を差し替える、修正完了

***Q：列挙型のゲーム終了命令である2は再入力命令ということだが、フローチャートにはのっていないので使うところ文字入力でも、タイトル画面のときのYとN、Show\_ExitGame関数のYとNでもこの値を返すように設計するべきか***

A：ループの終了条件で使用する。IsGameStart関数内で使用する。修正完了

***Q：2.2章のリザルト表示命令と機能構成のリザルト表示命令の値が違う***

A：5章のほうが正しい。修正完了

期限：14：30