議事録

参加者

杉友泰宣　藤井健

早川愛友　成田快人

Q.プレイヤー名の入力についてのループ１Pを入力しただけで抜けてしまう。

A.名前入力の関数の1P、２Pを作ります。

Q.勝敗の表示の時、プレイヤー名を表示するが、変数見てもどう表示するかわからない。

A. NameRange（）関数の引数をプレイヤー名のポインタに変えます。

期限：5月24日12時まで