

情報工学応用ゼミナール週間レポート

第5週

2017/10/26

1331124 福江正伍

1.今週の目的

発表に向け、盤面表示関数にANSIエスケープコードを用い、着手と決着をより明瞭にする。

2.設計

2.1 コンソールの更新

一手ごとにコンソールの表示をリセットし、以前の盤面表示を画面に写さない。コードは”\033[2J”を用いる。

2.2 着手の彩色

置いた箱を彩色する。"\033[45m"で彩色し、"\033[0m"でデフォルトに戻す。

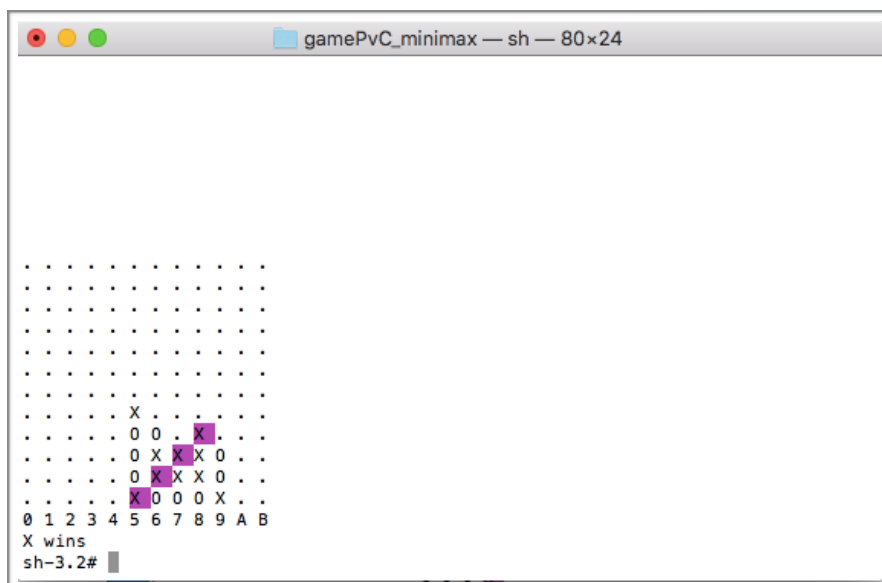
2.3 勝敗に関わる箱の彩色

ゲーム終了時に盤面を表示する際、勝敗に関わる箱を彩色する。2.2と同様のコードを利用する。

3.1に実行結果を添付する。

3. 実行結果

3.1 勝利判定時の盤面表示



4.作業内容

4.1 盤面表示関数の改良

4.2新規に終了判定関数を作成

4.3発表資料の作成

4.4 ヘッダファイルを大学PCのコンパイラで通るよう変更

6.活動予定

next_playの改善