

オセロゲームの取扱説明書

jumpeace

1 動作環境

1 章ではオセロゲームの動作環境について説明する．オセロゲームを動かすのに必要な動作環境を表 1 に示す．

表 1 オセロゲームを動かすのに必要な動作環境

項目	説明
OS	Linux 系 (Ubuntu20.04.3 で動作確認済)
パスを通すコマンド	gcc
必要なライブラリ	OpenGL, glpng

2 起動方法

2 章ではオセロゲームの起動方法を説明する．以下に起動方法を示す．ただし Makefile と同じフォルダに main.exe というファイルがある場合は、基本的に手順 3 のみを行えばよい．

1. コマンドライン上で Makefile と同じフォルダに移動する．
2. コマンドライン上で make と入力する．これを行うことでソースファイルがビルドされ、Makefile と同じフォルダに main.exe というファイルが生成される．
3. コマンドライン上で ./main.exe と入力する．これを行うことでオセロゲームが起動する．

3 操作方法

3 章ではオセロゲームの操作方法を説明する．2 章にしたがって起動した際に表示される画面を図 1 に示す．

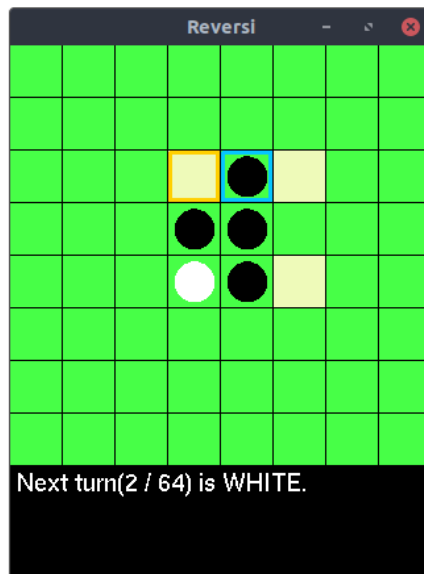


図 1 起動した際に表示される画面

図 1 の画面のそれぞれの描画部分の説明を表 2 に示す.

表 2 画面のそれぞれの描画部分の説明

描画部分	説明
上側の背景が緑色の部分	オセロの盤面. 先攻がコンピュータのため一手分だけ進んだ状態になっている.
背景が薄い黄色のマス	次のプレイヤーが人間の場合のみ表示され, 駒を置けるマスの候補を表している.
濃い黄色の枠線のマス	プレイヤーが現在選択しているマスである.
青色の枠線のマス	前のターンに駒が置かれたマスである.
下側の背景が黒色の部分	誰のターンかや対戦の結果などを表示するコンソールである.

またオセロゲームが行われているときに, コンソールの何行目に何が表示されているかを表 3 に示す.

表 3 コンソールの何行目に何が表示されているか

何行目か	表示内容
1 行目	次のターンが誰かを表示する. 図 1 の場合は白である.
2 行目	前のターンでパスされた場合は図 2 のようにパスされたことを表示する.
3 行目	何も表示しない.

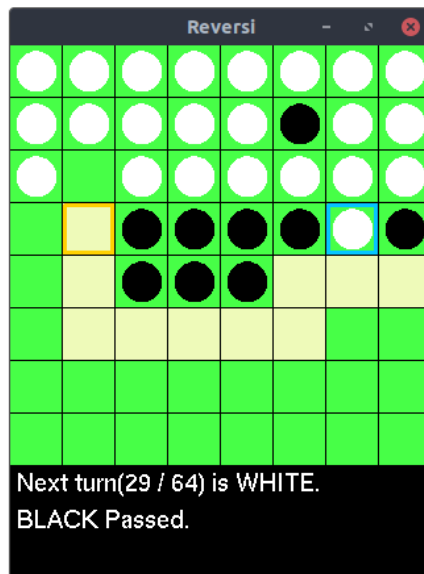


図 2 前のターンでパスされた場合の画面

オセロゲームを起動しているとき, 適切なキーを押すことで適切な処理が行われる. どのキーを押すとどの処理が行われるかを示したものを表 4 に示す.

表 4 押したキーによる処理内容

キー	処理内容
上矢印	選択しているマスを前のマスに変更する.
下矢印	選択しているマスを後のマスに変更する.
Enter	選択しているマスに駒を置く.
左矢印	前のターンに戻す.
右矢印	次のターンに進める.
q か Esc	アプリを終了する. ただしゲーム終了後のみ動作する.

ゲームが終了後の画面は図 3 のようになる.

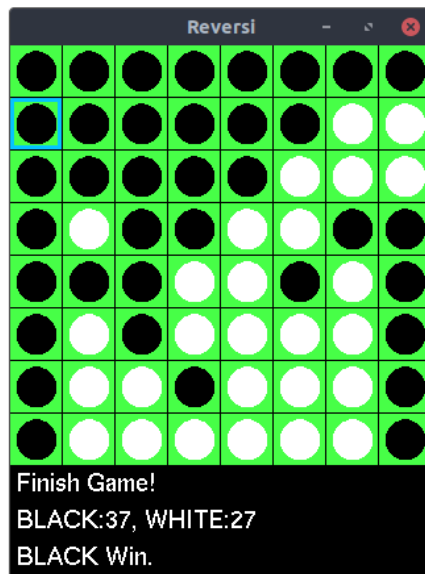


図 3 ゲーム終了後の画面

図 3 の画面の説明をする．ただオセロの盤面の描画は図 1 の画面と同じため，コンソールの部分のみ説明する．コンソールの何行目に何が表示されているかを表 5 に示す．

表 5 コンソールの何行目に何が表示されているか

何行目か	表示内容
1 行目	ゲームが終了したことを表示する．
2 行目	黒と白の数を表示する．図 3 の場合は黒が 37 個，白が 27 個と表示されている．
3 行目	勝敗を表示する．図 3 の場合は黒が勝利している．