

どうぶつしょうぎの仕様書

・全体のルール

マスは4行3列で、通常のどうぶつしょうぎと同じ。動物(コマ)はひよこ、ゾウ、キリン、ライオン。

ひよこは、前に一マスずつ進める。

ゾウは、斜め方向に一マスずつ進める。

キリンは、横方向に一マスずつ進める。

ライオンは全方向に一マスずつ進める。

基本的なルールは将棋と同じで、敵の王を取れば勝ち。

移動方法としては、クリックの繰り返しにより行う。具体的には、自分のターンのときに移動させたい動物をクリックし、その後進める場所が光るので、その状態で進めたい方向のマスをクリックして移動を行う。持ち駒を使いたいときも同様に、使いたい持ち駒をクリックし、置くことが可能な、光っているマスをクリックすればその方向に進める。

人間 vs 人間で、CPU との対戦はできない。

また、プレイヤー1 は動物が画面下から上が攻める方向である。一方プレイヤー2 は動物が画面上から下が攻める方向である。

・オリジナルルール

相手の王がなにかわからない王選択モードを実装。

王選択モードではカーソルキーを自分の王にしたい動物と対応させて、その対応する動物のカーソルキーを押せば選択されるようになっている。

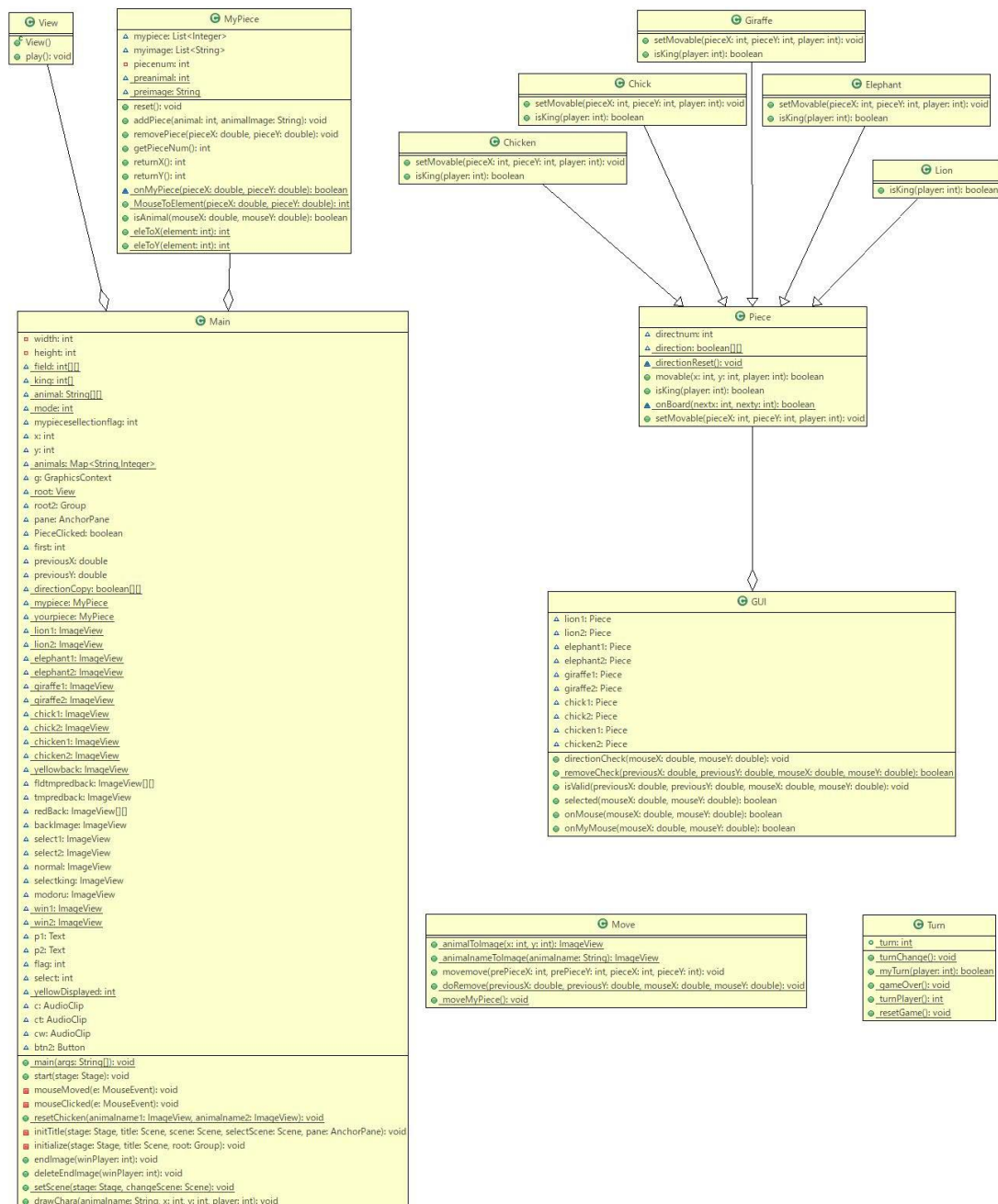
自分の王も相手の王もなにか分からないランダムモードを実装。

このモードでプレイするには Shift キーを押しながら王選択モードのボタンを押せばよい。

どの動物が王になるかはすべて同じ確率である。

ランダムモードでは自分も相手も王が分からないので新感覚のどうぶつしょうぎが体験できる。

UML 図は次ページに示す。



Main クラスはイベント処理と初期化や、描画を行う。(平野・高見)

View クラスはアニメーションの描画処理を行う。(平野)

Move クラスは盤面上の動物と持ち駒の移動処理やそれら相互の移動処理を行う。(平野)

GUI クラスは進めるかどうかの判定やマウスクリックによる選択時の判定を行う。(平野)

Turn クラスはターンの管理を行う。(高見)

Piece クラスはコマの状態や管理を行う。(高見)

MyPiece クラスは持ち駒の状態の管理を行う。(高見)