

# 対戦組み合わせツール 使用方法

## ◆◆◇◆◆ 対戦組み合わせ決定ツール ◆◆◇◆◆

参加プレイヤー人数を入力してください(半角数字、 $2 \leq N \leq 16$ )

決定

①まず、ファイル「index.html」をインターネットブラウザで読み込んでツールを起動します。  
ブラウザは、「Google Chrome」、「Microsoft Edge」で動作確認済です。

②初期画面にて、参加プレイヤー人数を、2人以上、16人以下の範囲で  
半角数字でテキストボックスに入力し、決定ボタンをクリックします。

注) 無効な値を入力すると、下記のように警告文が出ます。

42 決定

入力値が不正です

無限 決定

入力値が不正です

## ◆◆◇◆◆ 対戦組み合わせ決定ツール ◆◆◇◆◆

参加プレイヤー人数を入力してください(半角数字、 $2 \leq N \leq 16$ )

8

プレイヤー名を入力してください(全角20文字以内)

プレイヤー1:

プレイヤー2:

プレイヤー3:

プレイヤー4:

プレイヤー5:

プレイヤー6:

プレイヤー7:

プレイヤー8:

③プレイヤー名の入力フォームが人数分生成されるので、  
全角20字以内で名前を入力した後、「1回戦の抽選」ボタンをクリックし、  
エントリーを行います。(例は参加人数が8人の場合)

注) 空欄があったり、プレイヤー名に重複があると、下記のように警告文が出ます。

プレイヤー名を入力してください(全角20文字以内)

プレイヤー1:

プレイヤー2:

プレイヤー3:

プレイヤー4:

プレイヤー5:

空欄の箇所があります

空欄がある例

プレイヤー名を入力してください(全角20文字以内)

プレイヤー1:

プレイヤー2:

プレイヤー3:

プレイヤー4:

プレイヤー5:

プレイヤー名の重複があります

プレイヤー名の重複がある例



# 対戦組み合わせ決定ツール



参加プレイヤー人数を入力してください(半角数字、 $2 \leq N \leq 16$ )

④第1回戦目は完全にランダムで、対戦表が生成されます。  
勝敗が付いたら、勝利したプレイヤーの横にあるラジオボタンをクリックして点灯させてください(引き分けは考慮していません)

## 第1回戦

- ☐ ジェイス・ベレレン (0戦0勝0敗) VS チャンドラ・ナラー (0戦0勝0敗) ☐
- ☐ ギデオン・ジュラ (0戦0勝0敗) VS ソリン・マルコフ (0戦0勝0敗) ☐
- ☐ ビビアン・リード (0戦0勝0敗) VS ニッサ・レヴェイン (0戦0勝0敗) ☐
- ☐ エルズベス・ティレル (0戦0勝0敗) VS オブ・ニクリシス (0戦0勝0敗) ☐

ラジオボタン

勝利したプレイヤーの隣にあるラジオボタンをすべて点灯させ、  
下の「○回戦に進む」ボタンをクリックしてください

余談ですが、HTMLのソースコード上のプレイヤー名の初期設定値では、  
関係の深いプレインズウォーカー同士をマッチングさせています。

※参加プレイヤーが奇数の場合、  
Bye(不戦勝)欄が生成されます。

参加プレイヤー人数を入力してください(半角数字、 $2 \leq N \leq 16$ )

## 第1回戦

- ☐ ナヒリ (0戦0勝0敗) VS ソリン・マルコフ (0戦0勝0敗) ☐
- Bye:ウギン (0戦0勝0敗)

勝利したプレイヤーの隣にあるラジオボタンをすべて点灯させ、  
下の「○回戦に進む」ボタンをクリックしてください

参加人数3人時の例  
(ナヒリvsソリン、Bye:ウギン)

# 第1回戦

⑤勝敗の記録が終わったら、「○回戦に進む」ボタンを押して次の試合に進みます。  
(下の例では、チャンドラ、ギデオン、ニッサ、エルズペスがそれぞれ勝利)

- ジェイス・ベレレン (0戦0勝0敗) VS チャンドラ・ナラー (0戦0勝0敗) ●
- ギデオン・ジュラ (0戦0勝0敗) VS ソリン・マルコフ (0戦0勝0敗) ○
- ビビアン・リード (0戦0勝0敗) VS ニッサ・レヴェイン (0戦0勝0敗) ●
- エルズペス・ティレル (0戦0勝0敗) VS オブ・ニクリシス (0戦0勝0敗) ○

「○回戦に進む」ボタン

勝利したプレイヤーの隣にあるラジオボタンをすべて点灯させ、  
下の「○回戦に進む」ボタンをクリックしてください

2回戦に進む

再抽選

注) 勝敗が未記入の箇所があると、警告が出ます。

参加プレイヤー人数を入力してください(半角数字、 $2 \leq N \leq 16$ )

8

勝敗が未記入の箇所が1箇所あります

## 第1回戦

- ジェイス・ベレレン (0戦0勝0敗) VS チャンドラ・ナラー (0戦0勝0敗) ●
- ギデオン・ジュラ (0戦0勝0敗) VS ソリン・マルコフ (0戦0勝0敗) ○
- ビビアン・リード (0戦0勝0敗) VS ニッサ・レヴェイン (0戦0勝0敗) ●
- エルズペス・ティレル (0戦0勝0敗) VS オブ・ニクリシス (0戦0勝0敗) ○

勝利したプレイヤーの隣にあるラジオボタンをすべて点灯させ、  
下の「○回戦に進む」ボタンをクリックしてください

2回戦に進む

第4試合目の結果が未記入の例



## 対戦組み合わせ決定ツール



参加プレイヤー人数を入力してください(半角数字、 $2 \leq N \leq 16$ )

⑥スイスドロウのルールに基づき、次の試合の組み合わせを決定し、同時に、戦績も更新されます。以降は同様の手順を繰り返します。

## 第2回戦

- エルズベス・ティレル (1戦1勝0敗) VS ニッサ・レヴェイン (1戦1勝0敗) ○
- ギデオン・ジュラ (1戦1勝0敗) VS チャンドラ・ナラー (1戦1勝0敗) ○
- ソリン・マルコフ (1戦0勝1敗) VS ビビアン・リード (1戦0勝1敗) ○
- オブ・ニクリシス (1戦0勝1敗) VS ジェイス・ベレレン (1戦0勝1敗) ○

勝利したプレイヤーの隣にあるラジオボタンをすべて点灯させ、  
下の「○回戦に進む」ボタンをクリックしてください





## 対戦組み合わせ決定ツール



参加プレイヤー人数を入力してください(半角数字、 $2 \leq N \leq 16$ )

⑦アルゴリズムの都合上、既に対戦した組み合わせが発生する可能性があり、その場合、組み合わせの右横にグレーの文字で「！対戦済み！」と表示されます。その際は、画面下の方にある「再抽選」ボタンをクリックすることで、対戦の組み合わせを組み合わせることができます。

### 第3回戦

- ギデオン・ジュラ (2戦2勝0敗) VS エルズベス・ティレル (2戦2勝0敗) ○
- チャンドラ・ナラー (2戦1勝1敗) VS ジェイス・ペレレン (2戦1勝1敗) ○ ! 対戦済み!
- ビビアン・リード (2戦1勝1敗) VS ニッサ・レヴェイン (2戦1勝1敗) ○ ! 対戦済み!
- ソリン・マルコフ (2戦0勝2敗) VS オブ・ニクリシス (2戦0勝2敗) ○

勝利したプレイヤーの隣にあるラジオボタンをすべて点灯させ、  
下の「○回戦に進む」ボタンをクリックしてください

「再抽選」ボタン

前ページの状態から「再抽選ボタン」をクリックし、対戦表を組み替えたときの例  
(1勝1敗同士の対戦カードが変更されました)

## ◆◆◇◆◆ 対戦組み合わせ決定ツール ◆◆◇◆◆

参加プレイヤー人数を入力してください(半角数字、 $2 \leq N \leq 16$ )

### 第3回戦

- エルズベス・ティレル (2戦2勝0敗) VS ギデオン・ジュラ (2戦2勝0敗) ○
- ジェイス・ベレレン (2戦1勝1敗) VS ニッサ・レヴェイン (2戦1勝1敗) ○
- ビビアン・リード (2戦1勝1敗) VS チャンドラ・ナラー (2戦1勝1敗) ○
- オブ・ニクリシス (2戦0勝2敗) VS ソリン・マルコフ (2戦0勝2敗) ○

勝利したプレイヤーの隣にあるラジオボタンをすべて点灯させ、  
下の「○回戦に進む」ボタンをクリックしてください

# 対戦組み合わせ決定ツール

参加プレイヤー人数を入力してください(半角数字、 $2 \leq N \leq 16$ )

8 決定

⑧最終勝者が決定した例です。(この例では、優勝はギデオン)  
最終勝者が決まる、もしくは既定のラウンドが終了した時点で、  
順位は図中の水色の矢印の順に整列されているので、  
その内容に応じて最終結果を決定します。

## 第4回戦

### 高成績

- ギデオン・ジュラ (3戦3勝0敗) VS ジェイス・ベレレン (3戦2勝1敗) ○
  - エルズペス・ティレル (3戦2勝1敗) VS チャンドラ・ナラ (3戦2勝1敗) ○
  - ニッサ・レヴェイン (3戦1勝2敗) VS ビビアン・リード (3戦1勝2敗) ○ ! 対戦済み!
  - ソリン・マルコフ (3戦1勝2敗) VS オブ・ニクリシス (3戦0勝3敗) ○ ! 対戦済み!
- 低



優勝	ギデオン
2位タイ	ジェイス エルズペス チャンドラ
5位タイ	ニッサ ビビアン ソリン
8位	ニクリシス

勝利したプレイヤーの隣にあるラジオボタンをすべて点灯させ、  
下の「○回戦に進む」ボタンをクリックしてください

5回戦に進む

再抽選

⑨順位が決定した後も、続行することが可能です。



# 想定される課題とその対策方法

- ・16人を越える人数にも対応させて欲しい

⇒ラジオボタンや対戦表といった html要素も、Javascriptで動的生成できる仕組みに変更

（現行の仕様は、idを付けたhtml要素を、事前に用意し、都度内容を編集している）

- ・対戦表のインデントを揃えて欲しい

⇒cssを導入してレイアウトを改修

- ・プレイヤーが過去に対戦したかどうかの判定を自動で行って欲しい。

⇒再抽選ボタンの機能を、「○回戦に進む」ボタンの機能と統合する。

（その場合、再戦が発生しないよう、ラウンドの上限を事前に決定する仕組みが別途、必要となる）