クラス図

クライアント (Client)

- +コンストラクタ(): Void
- +送信(int,String,Any):void
- +受信():Any
- +描画の更新():int
- +試合終了通知():void
- +タイマーの管理():int

サーバ (Server)

- -クライアント接続確認
- -情報の転送
- +コンストラクタ ()void
- +サーバの起動()void
- +クライアントの情報を受信 (String)void
- +クライアントに情報を送信 (String)String
- +サーバの停止()void
- +プレイヤ名の登録 (String)void

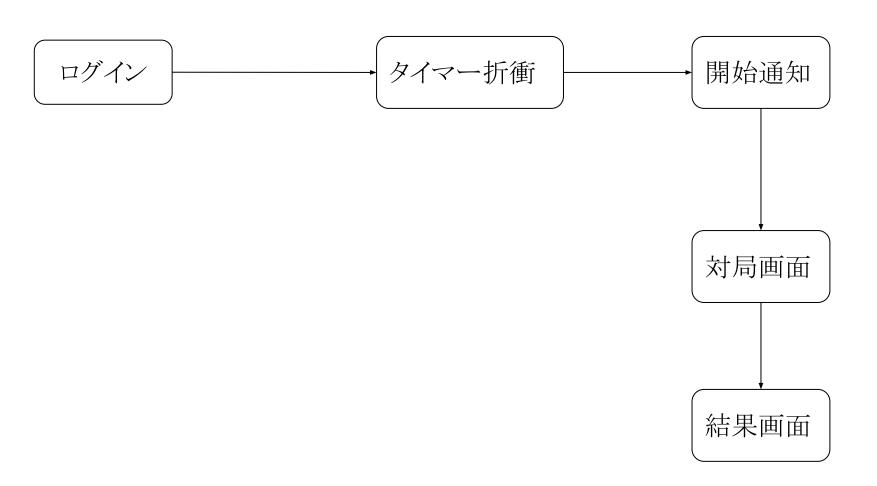
オセロ (Othello)

- —turn:int
- -board: int[64]
- +コンストラクタ(): Void
- +置けるかどうかの確認 (int):boolean
- +置いた後の配置の計算 (int):Void
- +勝敗判定():String
- +盤面情報の取得():String
- +盤面情報の送信():String
- +パス判定():Boolean

プレイヤ (Player)

- ープレイヤーネーム:String
- 一先手番後手番:int
- +コンストラクタ(): Void
- +プレイヤー名入力受付 (): name
- +手番情報受信():int
- +時間制限の折衝():void

画面遷移図

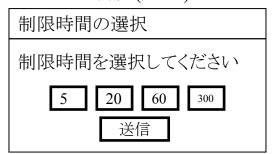


ログイン・タイマー・開始

ログイン画面

名前の入力名前を入力してくださいOK取消

タイマー折衝(先手)



タイマー折衝(先手→後手)

相手が[]秒を提案しました
OK
制限時間を選択してください

5 20 60 300
拒否して送信

タイマー折衝(後手→先手)

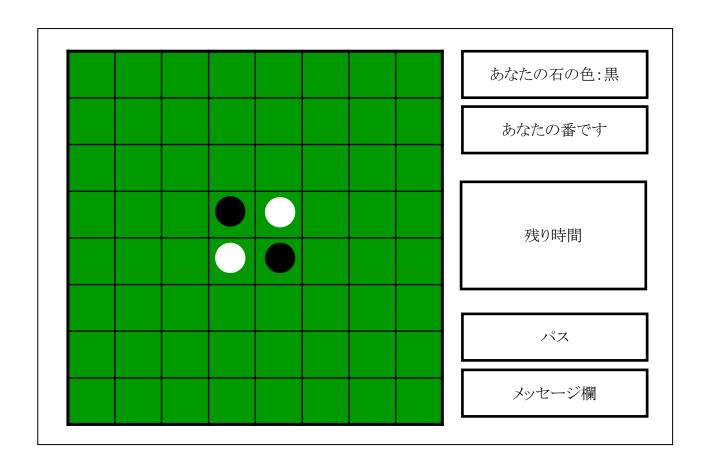
相手が[]秒を提案しました OK NO

時間決定•対局開始

制限時間が[]秒に決定しました

START

対局画面



結果画面

