

# Study04

1270360:稗田隼也

6月12日

## 書き換えた点

プレイヤーの行動を一行の宣言で済むように Board.java にプレイヤークラスを宣言し main の中でインスタンス生成をできるようにした。また、board クラスのメソッドを実装することで盤面の操作を main の中で一行で制御できるようにした。また、getter,setter を実装して main の中から変数を直接操作できないようにした。

## 改善された点

getter,setter を実装して main の中から変数を直接操作できないようにしたことでカプセル化を行うことができた。また、プレイヤーの行動を一行の宣言で済むように Board.java にプレイヤークラスを宣言し main の中でインスタンス生成をできるようにしたり board クラスのメソッドを実装することで盤面の操作を main の中で一行で制御できるようにすることで main の中に記述する量を減らした。また、プレイヤーの行動をクラスとして整理することでプレイヤーがランダムにかかわらず、人や AI になったとしても main の中身をできる限りいじらなくていいようにしたので、今後、新要素を追加する際に楽になった。