オセロゲームの開発を一旦諦めた。

なぜ、上手くいかなかったのか？

・考えながらコーディングしていた。先にフレームワークやアルゴリズムの詳細を、紙に書ける限界まで書き出すべきだった。

・初めの設計が微妙であったため、拡張、変更を繰り返す中でコードが長くなった。その結果、可読性が下がっていった。自分でも何をしているのか分からなくなった。

・良い方針をいくつか持っておくべき。上手くいかなかった際に、次の手があるという安心感は重要である。でないと、今の手段に引きずられてどんどん沼っていく。