

境界インターフェース記述書 サーバ

インターフェイス名	媒体	方式	入出力	項目
プレイヤー名送信	回線	ソケット通信	入力	プレイヤー名
			出力	プレイヤー名
先手後手情報送信	回線	ソケット通信	入力	待機中のクライアントの有無
			出力	先手/後手情報
接続状態確認	回線	ソケット通信	入力	クライアントからの信号
			出力	30秒以上信号が来ない場合、終了
設置場所送信	回線	ソケット通信	入力	設置場所(座標)
			出力	設置場所(座標)

境界インターフェース記述書 クライアント

インターフェイス名	媒体	方式	入出力	項目
選択	画面	Swing	入力	プレイヤーの選択
			出力	選択結果
プレイヤー名入力	画面	Swing	入力	プレイヤー名
			出力	プレイヤー名の表示
閲覧	画面	Swing	入力	盤面の状態情報
			出力	盤面の表示
設置場所入力	画面	Swing	入力	置く場所位置
			出力	盤面の変更
勝敗確認	画面	Swing	入力	勝敗情報
			出力	勝敗結果の表示