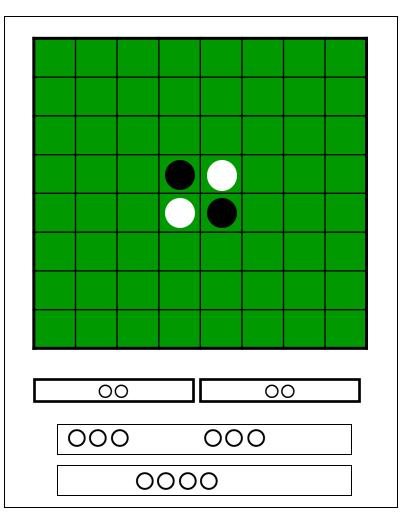
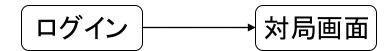
画面設計のテンプレート

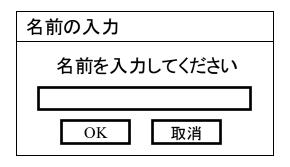
対局画面



画面遷移図



ログイン画面



プレイヤ (Player)

- ープレイヤ名:String
- 一先手後手(白黒)情報:String
- +コンストラクタ(): Void
- +プレイヤ名の設定(プレイヤ名: String): Void
- +プレイヤ名を取得(): String
- +先手後手(白黒)情報の設定(白黒:String): Void
- +先手後手(白黒)情報の取得():String

クライアント (Client)

- +コンストラクタ(): Void
- +サーバに接続(プレイヤ名: String): Void
- +サーバに操作情報を送信(操作情報:Integer[2]):Void
- +サーバから操作情報などを受信(): Integer[2]
- +サーバに接続(プレイヤ名: String): Void
- +画面の更新(ゲームの状態: String, 局面:Integer[8][8]):
- Void
- +プレイヤの操作を受付(): Integer[2]
- +接続確認信号送信(): Void

クラス図のテンプレート

プレイヤ (CPU)

- 一先手後手(白黒)情報:String
- 一強さ: String
- 一盤面情報: Integer[8][8]
- +コンストラクタ(): Void
- + 先手後手(白黒)情報の取得(): String + 盤面情報の設定(): Integer[8][8]
- +設置場所の決定(強さ: String, Integer[8][8]): Integer[3]

サーバ (Server)

ー接続クライアント数: Integer

- +コンストラクタ(): Void
- +プレイヤー名取得(プレイヤ名: String): Void
- +プレイヤー名送信(プレイヤ名: String): Void
- +クライアントの接続状態を確認(): Void
- + 先手後手の判断(接続クライアント数: Integer): String
- +先手後手情報の送信(先手後手情報: String): Void
- +操作情報の送受信(操作情報: Integer[2]): Void

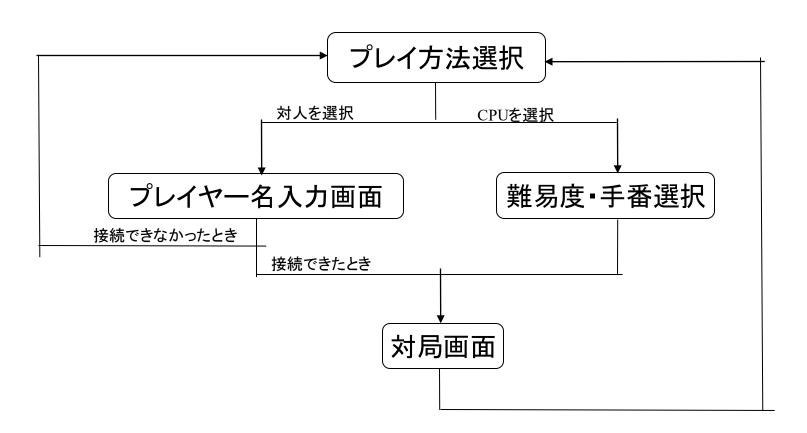
オセロ (Othello)

- 一手番: String
- 一局面:Integer[][]
- +コンストラクタ(): Integer[8][8]
- +勝敗を判断(局面:Integer): String
- +手番情報を取得():String
- +局面情報を取得(): Integer[8][8]
- +手番を変更(): Void
- +対局終了を判断(操作情報: Integer[2]): Boolean
- +(操作を)局面に反映(操作情報: Integer[2]):

Integer[][]

- +設置可能場所取得(白黒: String, 盤面
- : Integer[8][8]) : Integer[8][8](盤面)

画面遷移図



プレイ方法選択

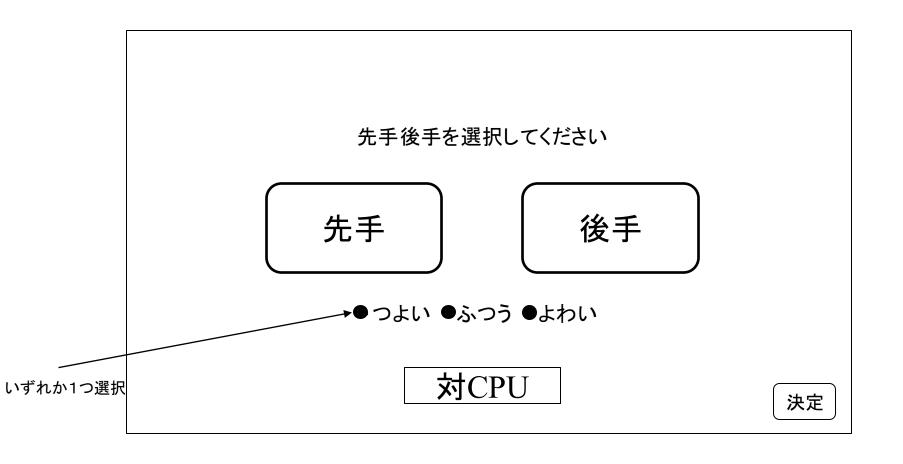
プレイ方法を選択してください

対人

対CPU

終了

対CPU: 先手後手決定と難易度選択



対人:プレイヤー名入力

名前の入力	
名前を入力してください OK	
対人	

対人:プレイヤー名入力

接続できませんでした

名前の入力

名前を入力してください

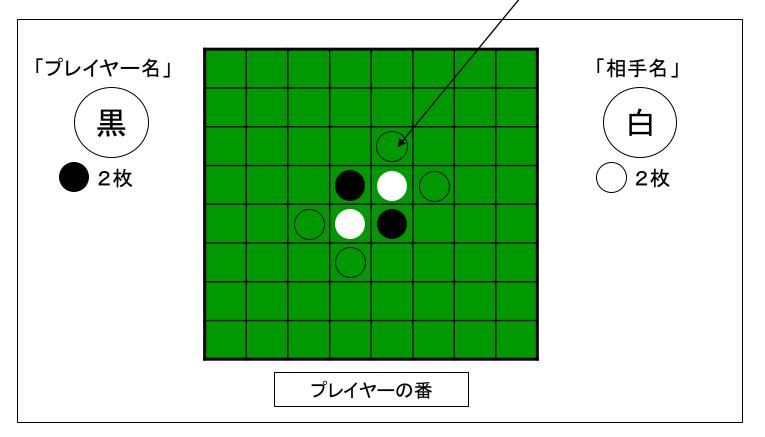
プレイヤー名

OK

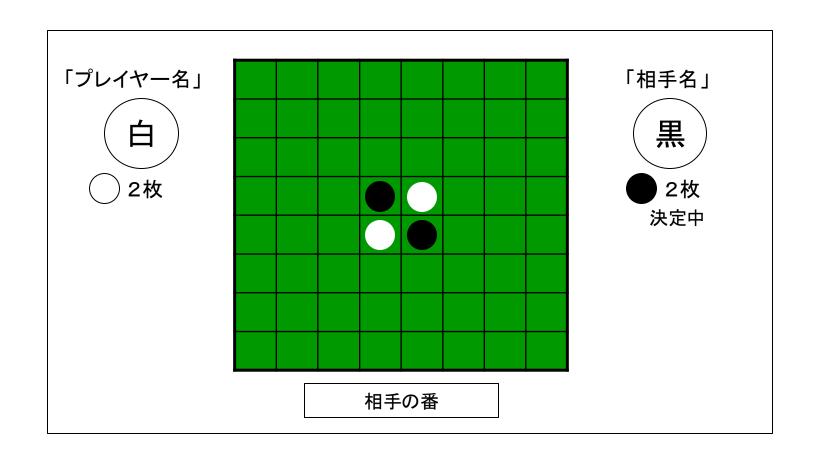
対人

対人:プレイヤーの番(プレイヤーは黒と仮)

置ける場所のボタンだけが有効



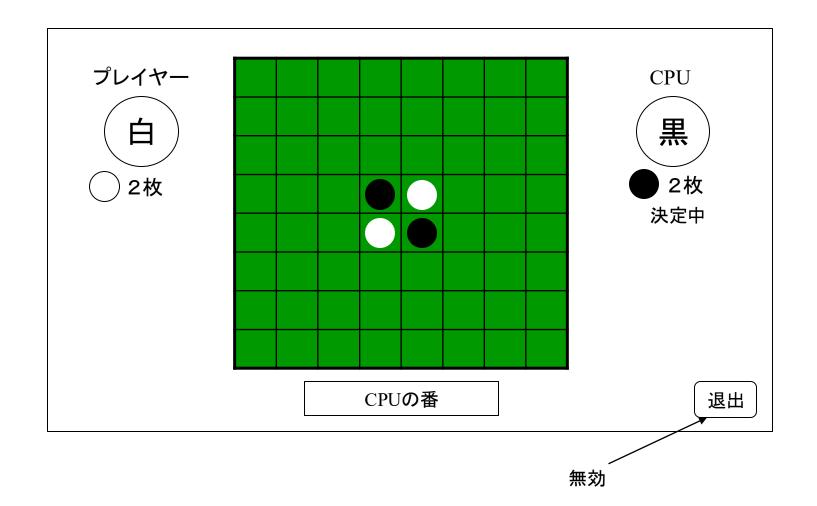
対人:相手の番(プレイヤーは白と仮)



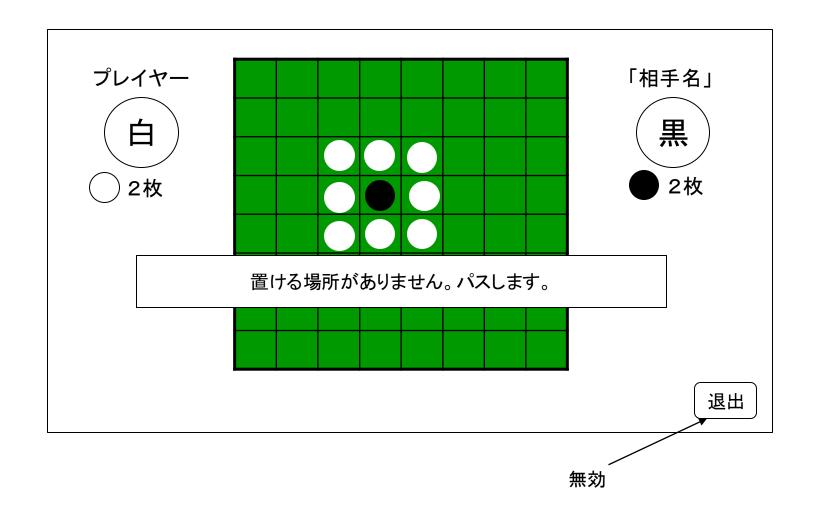
対CPU:プレイヤーの番(プレイヤーは黒と仮)

置ける場所のボタンだけが有効 プレイヤー **CPU** 2枚 2枚 プレイヤーの番 退出 有効

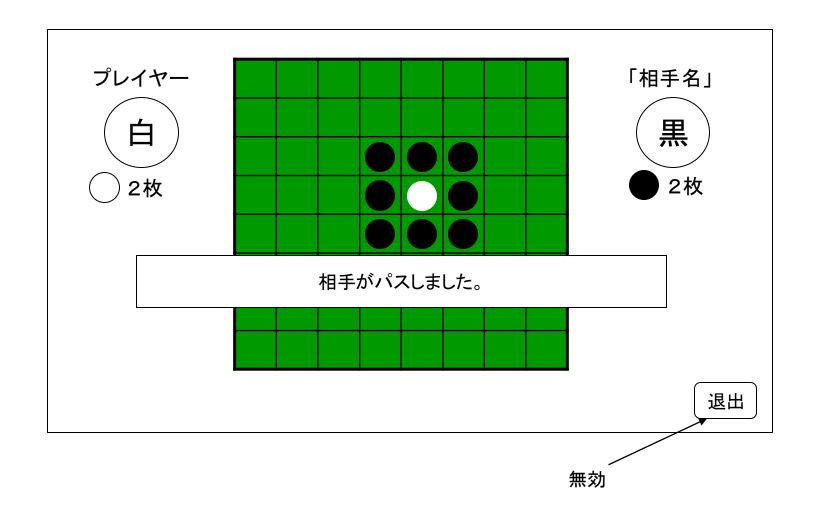
対CPU: CPUの番(プレイヤーは白と仮)



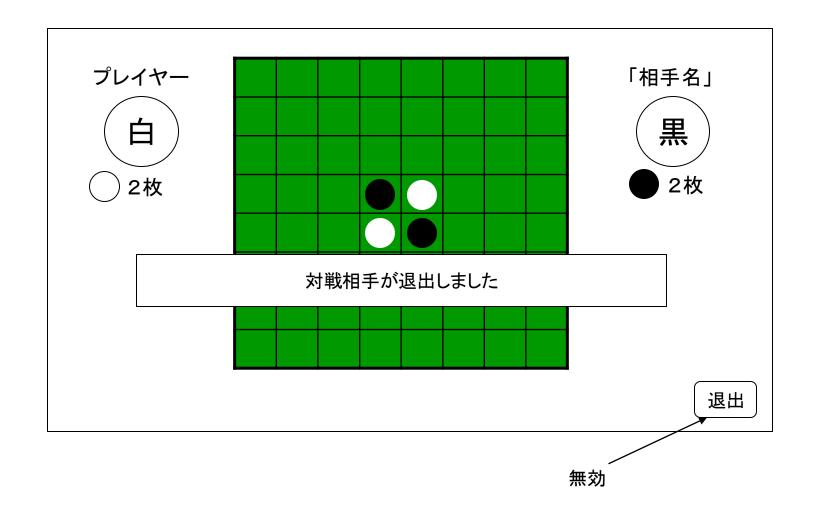
自分のおける場所がない時



相手のおける場所がない時



相手が退出するとき



勝敗確定

