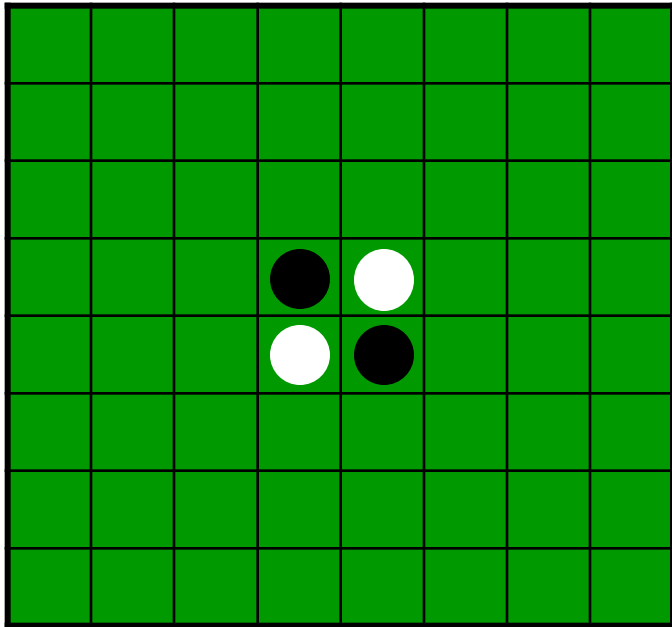


# 画面設計のテンプレート

対局画面



○○      ○○

○○○      ○○○

○○○○

画面遷移図

ログイン

対局画面

ログイン画面

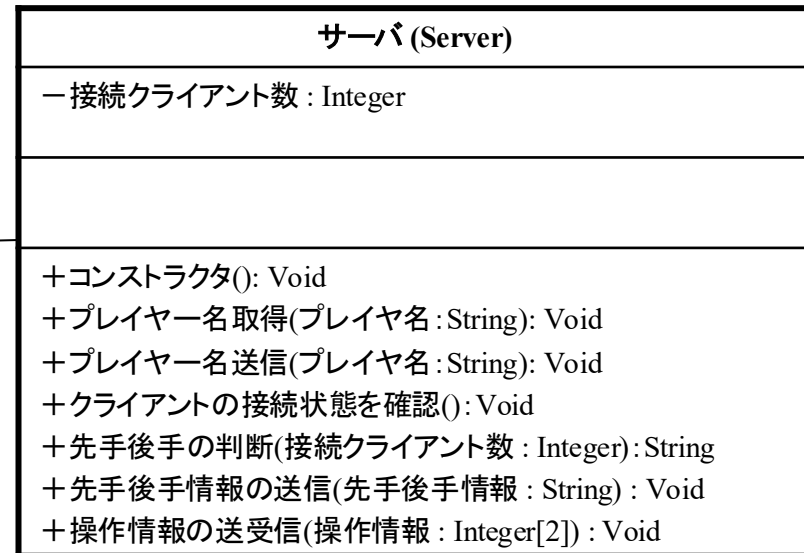
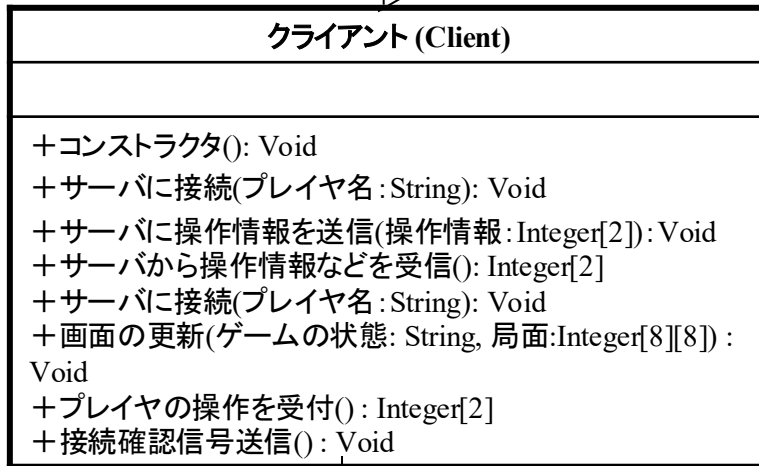
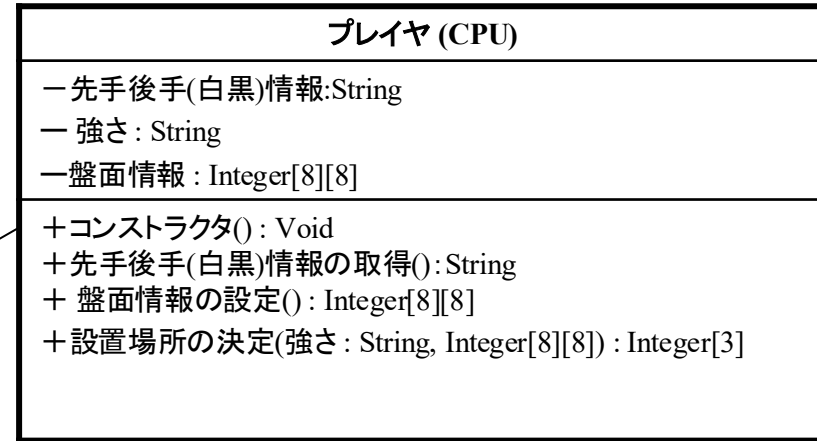
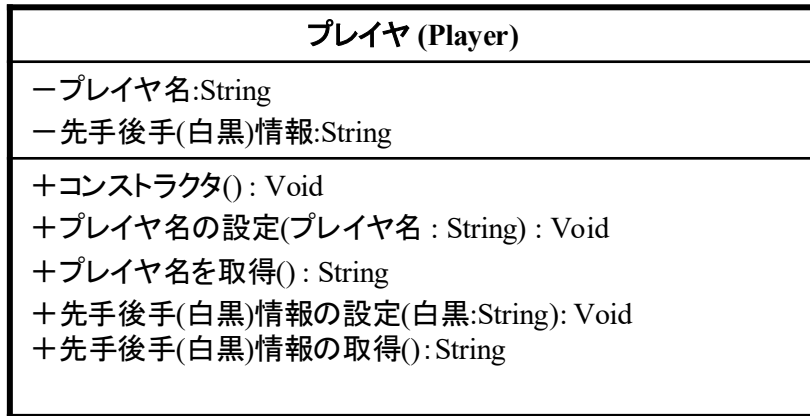
名前の入力

名前を入力してください

OK

取消

# クラス図のテンプレート



## オセロ (Othello)

－手番: String

－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]

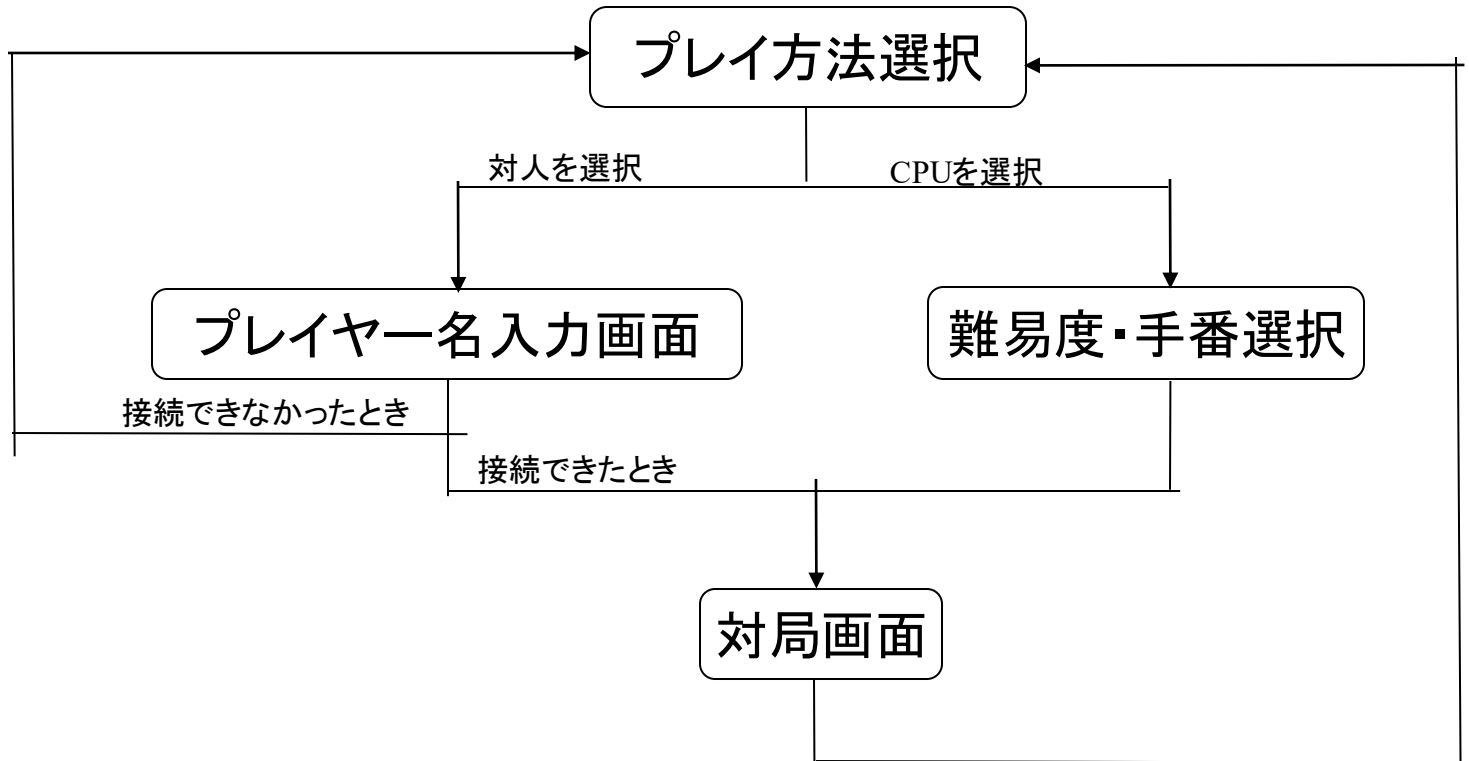
＋手番を変更(): Void

＋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



# 画面デザイン

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

# 画面デザイン

対CPU: 先手後手決定と難易度選択

先手後手を選択してください

先手

後手

● つよい ● ふつう ● よわい

対CPU

決定

いずれか1つ選択

# 画面デザイン

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

# 画面デザイン

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

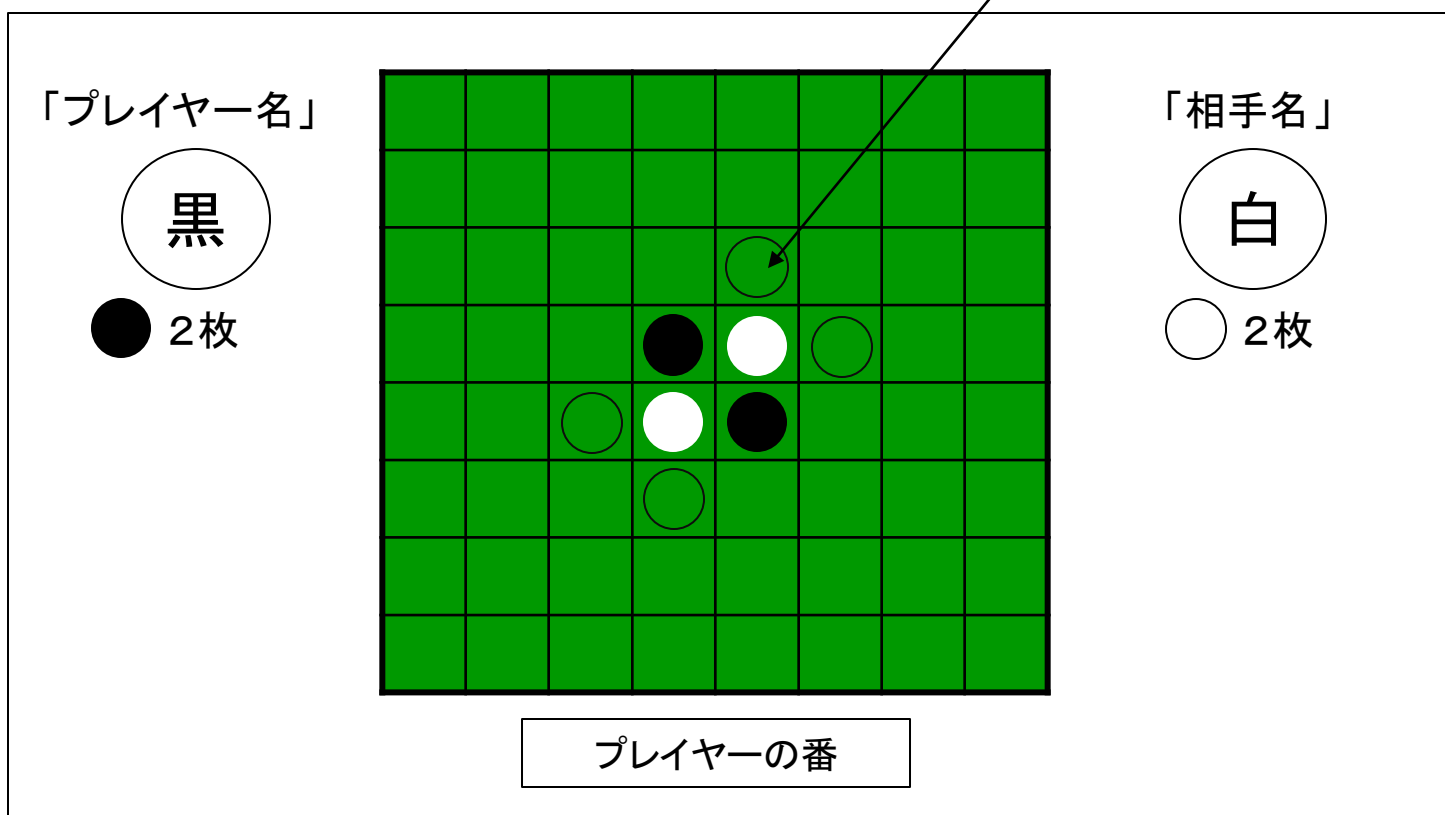
対人



# 画面デザイン

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



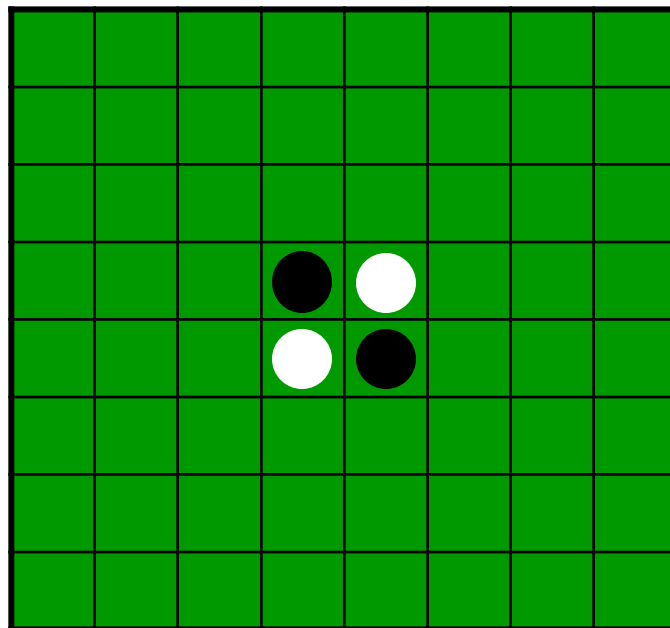
# 画面デザイン

対人: 相手の番(プレイヤーは白と仮)

「プレイヤー名」

白

○ 2枚



「相手名」

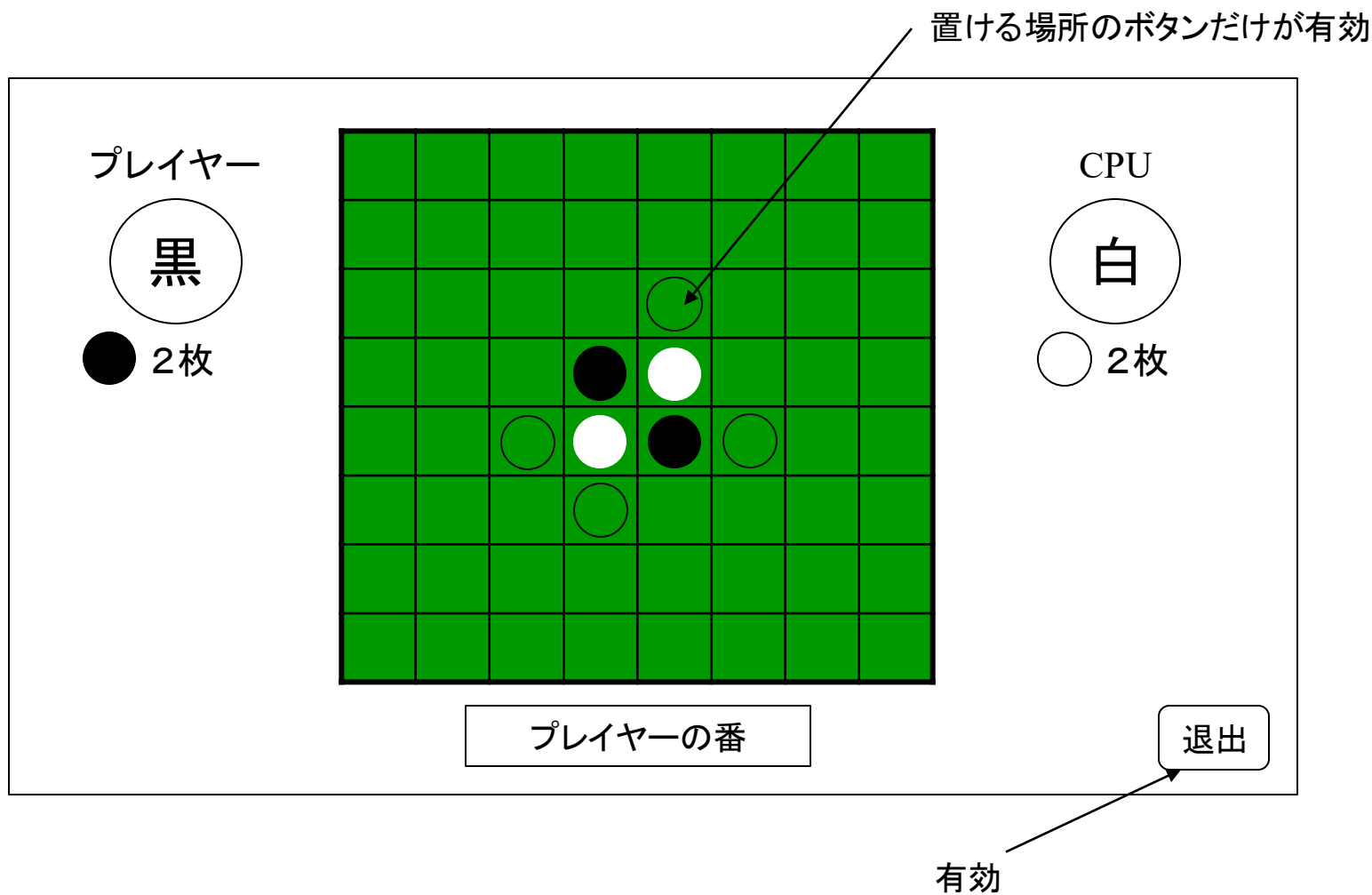
黒

● 2枚  
決定中

相手の番

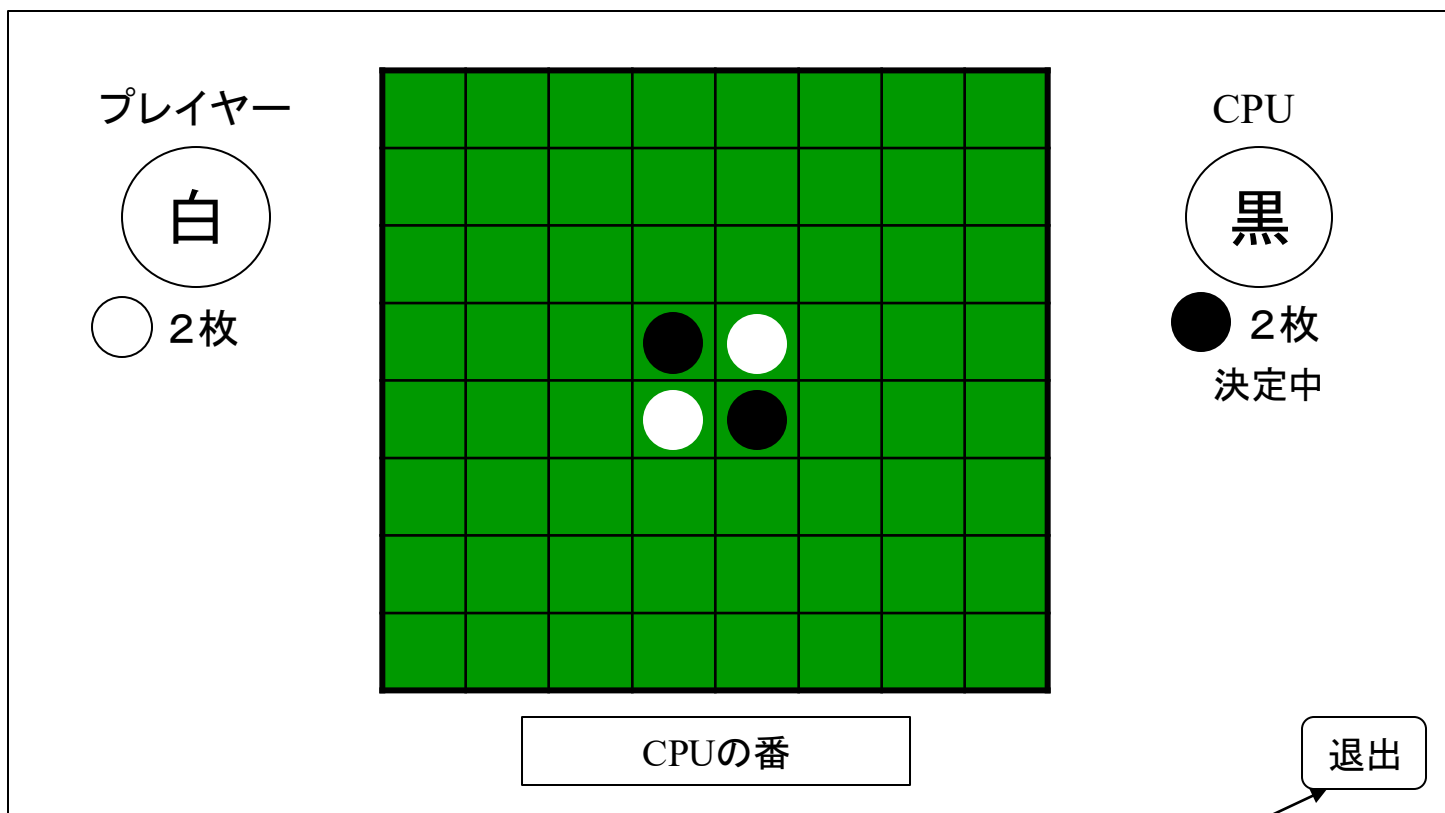
# 画面デザイン

対CPU:プレイヤーの番(プレイヤーは黒と仮)



# 画面デザイン

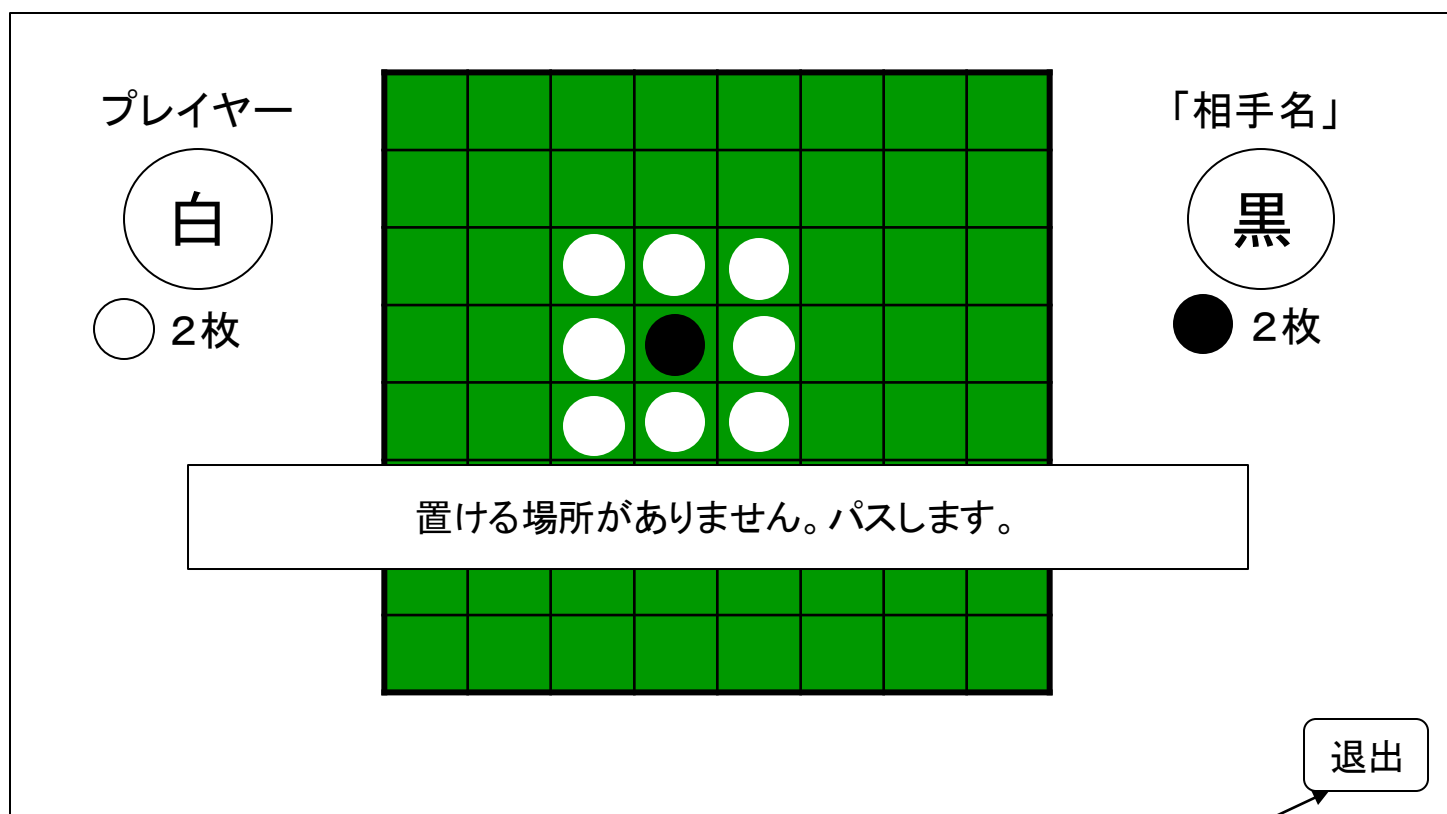
対CPU: CPUの番(プレイヤーは白と仮)



無効

# 画面デザイン

自分のおける場所がない時

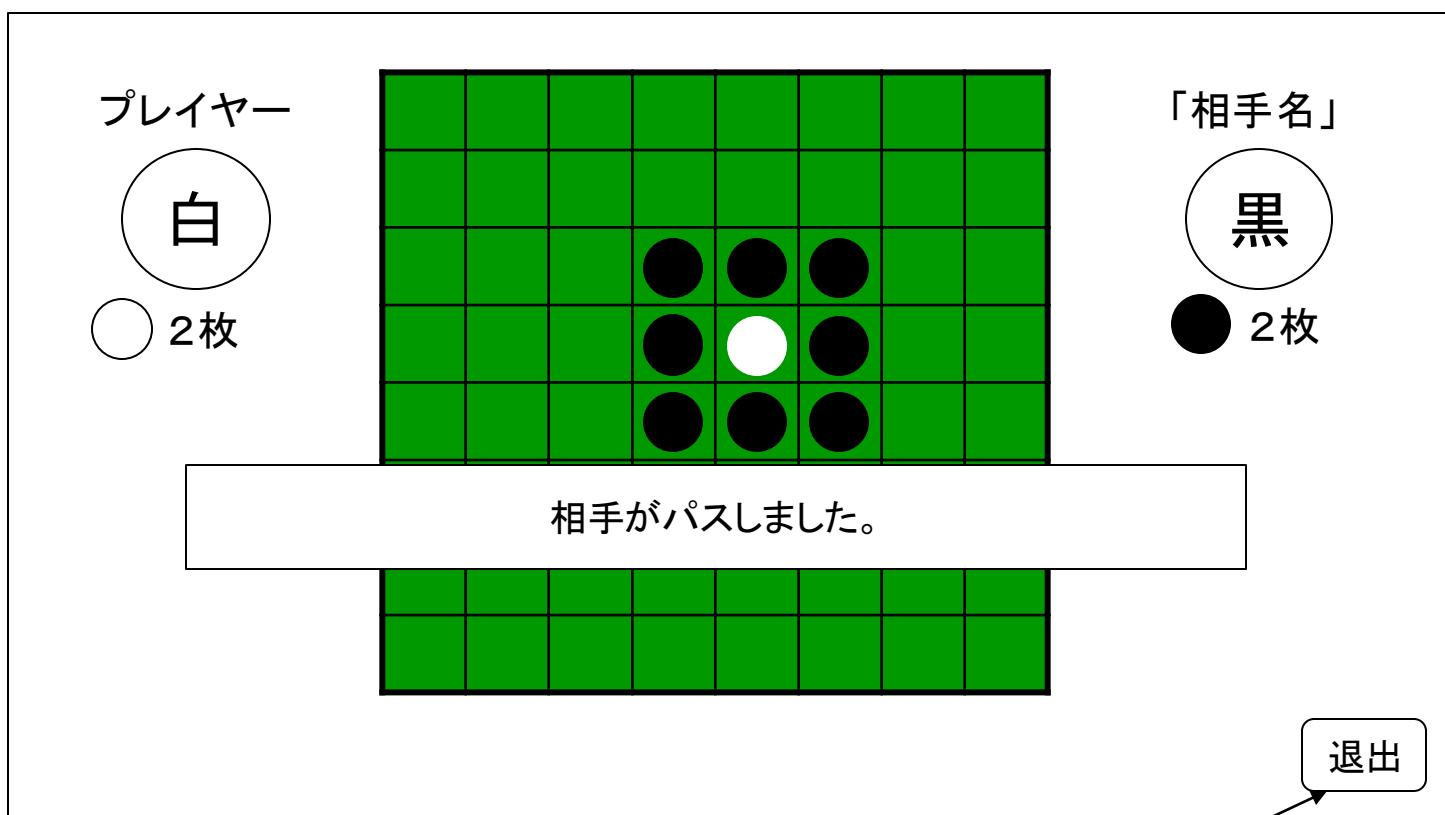


退出

無効

# 画面デザイン

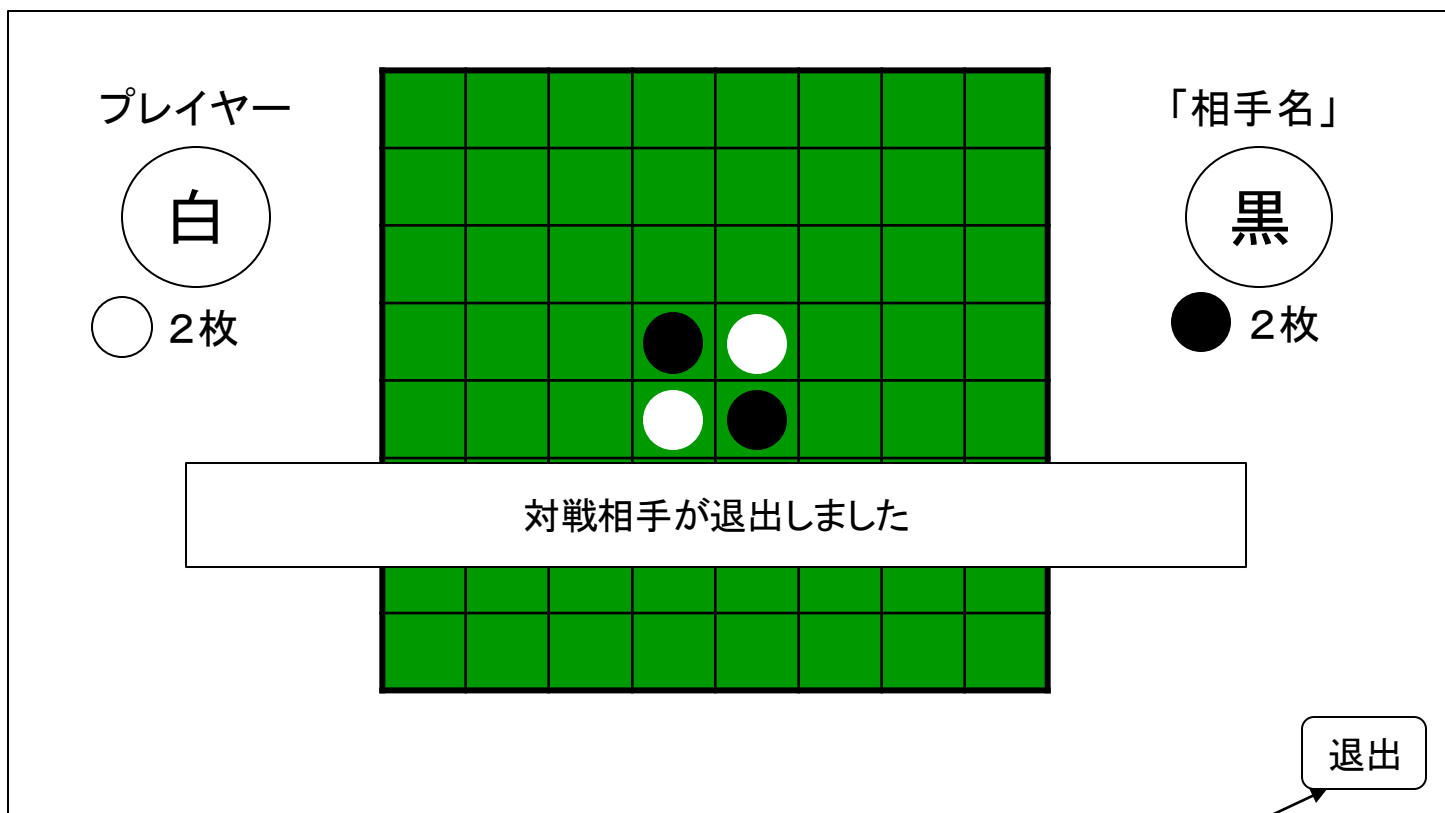
相手のおける場所がない時



無効

# 画面デザイン

相手が退出するとき



無効

# 画面デザイン

勝敗確定

