オセロ機能構想

※必要な機能を書き出す

UI：四画面

Entity：ボード、石、対戦者、設定、履歴（１レコード分）

Text:履歴、設定

音：効果音三つ、音楽三つ

※ここからはアルゴリズムが絡むプログラム機能群

main

├設定をtxtからクラスに移す機能

└タイトル画面

└設定画面

└現在の設定をファイルから読み出し、表示する

　変更適用機能（それぞれのボタンの状態を記録するためのボタンに埋め込む）

└ゲーム画面（スタートボタンに組み込む関数）

└初期化処理

└設定反映処理

　ボードのインスタンス作成

　対戦者二人のインスタンス作成

　石インスタンスを四つ配置（オセロのルールにのっとって）

└エントリー処理

└対戦者の名前を入力させる。

　入力された名前を各インスタンスの属性に格納し、ラベルとして表示する

　アシストのON/OFFを選択させ、セットする。

　ランダムに先行、後攻を決める

　先行に白、後攻に黒のアイコンを表示する

└ゲーム処理

└先攻後攻の制御

└石を置ける場所の抽出

　石を置ける場所がない場合の処理（パス処理）

　石を置ける場所の表示（アシストON）

　石を置けない場所に置こうとしたときの処理

　石を置く処理（ボードオブジェクトに新たにインスタンス化した石を入力）

　勝敗の判断

└両方の石を置ける場所があるかの判断

　勝敗の表示

└両方の石の数を取得

　両方の石の数をLabelとして表示、勝敗も合わせて表示

　戦歴の記録

└お互いの名前、お互いの石の色、最後の盤面、石の数をfightHistory.txtに追記

EndOrReFight処理

└もう一度　と　タイトルに戻るボタンを表示する

　タイトルに戻る処理

　もう一度戦う処理（初期化処理からやり直す処理）

　└履歴画面

└履歴読み出し機能（txtファイルからインスタンス化）

　履歴書き出し機能（インスタンスのデータをUIに反映）