toDO

doing

done

入力

勝ち負 け判定 盤面 表示

o×表 示 toDo

doing

done

1 to100

**Fizz** 

**Buzz** 

FizzBuzz

スタート 対戦 追加機 終了 能! ゲーム 黒2白2 コマを 勝敗 モード 終了 を配置 配置 設定 + 詰めオ 配置可 黒白の 勝敗を セロ 能かど 数を数 表示 うか える + 持ち時 П 配置可 +配置可能な場所をわ 反転 VS人 能かど かるように うか する プレイ 先手後 ヤー交 手を選 代 ぶ vsコン ハン 現在の ピュー 黒白数 デ タ

[メモ] 入力 フォーマットを 「3.4」とかにす るとパグる! +配置可能 な場所をわ かるように する ~// シュ プレイ ヤー交 5

doing

todo

配置す + 持ち時 る場所 間 を入力 盤面に コマの [メモ] 入力 表示 時のx-y反転 反転 スケー ル揃え 座標を る 入れる range 標準 エラー 処理 入力 刊疋 黒白の 数を数 スキッ える プ 勝敗を 勝敗条件 表示 (連続でス キップ)

done

盤面の

表示

o×の初

期配置

7 9 6 Z

sprint1

keep

problem

try

みんなで話 し合いでき た

githubのコ マンドに苦 戦 みんな で分担 作業

goの配 列初期 化