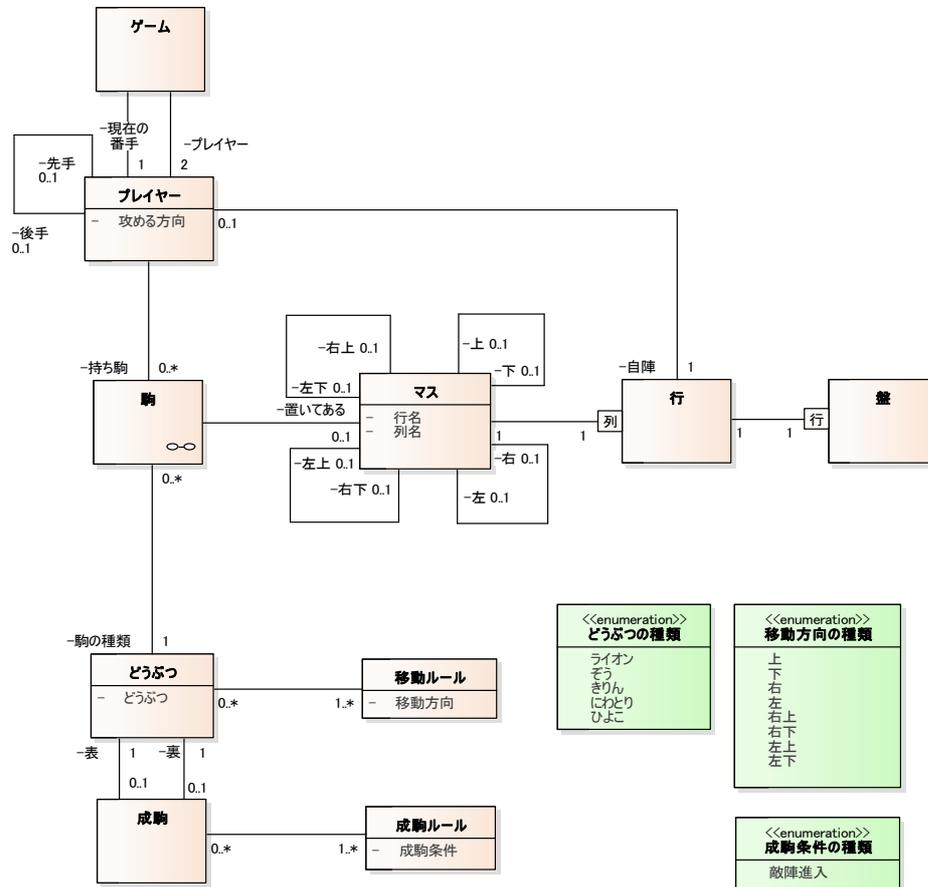


# どうぶつしょうぎ

2016年4月25日更新

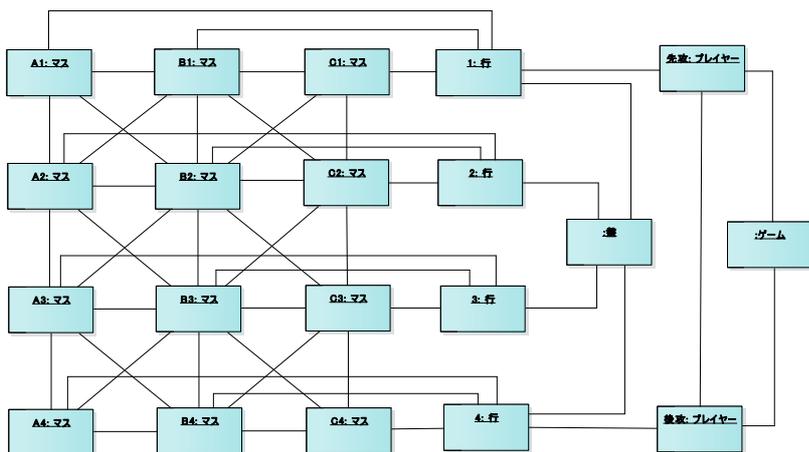
## 解答例

### クラス図

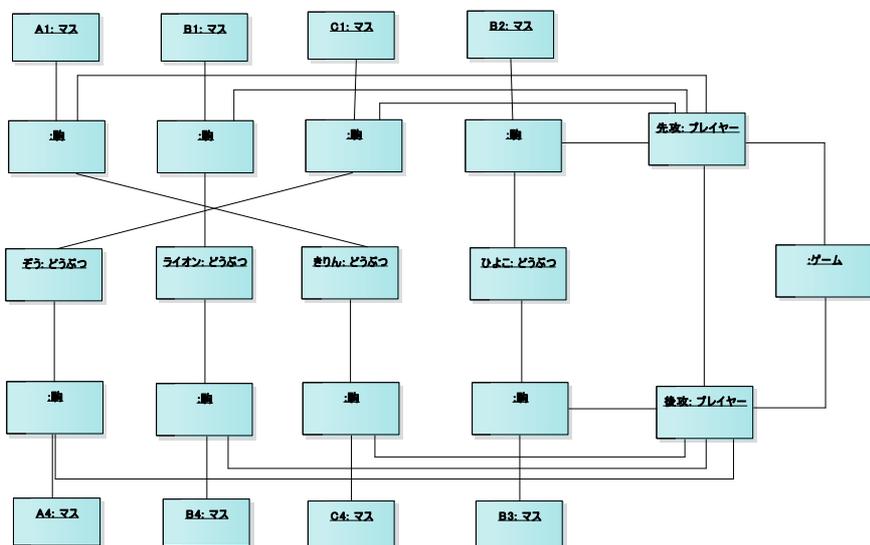


クラス	説明
ゲーム	どうぶつしょうぎのゲームを表します。
プレイヤー	ゲームに参加するプレイヤー（2名）を表します。攻める方向（上⇒下、下⇒上）を持ちます。
盤	どうぶつしょうぎの盤を表します。
行	盤に記載されている1～4までの行を表します。1行目と4行目は、それぞれ下と上のプレイヤーの陣地（トライの対象となる行）になります。
マス	マスは盤上で駒を置くことの出来る場所を表します。行（1～4）と桁（A～C）で一意的に場所を指定することができます。マスとおしの間には、上下、左右、右斜め、左斜めそれぞれの関連があります。
駒	盤上に置くことの出来る物理的な駒を表します。この駒自体は、どんなどうぶつの動きをするかについては表しておらず、それについては駒と関連を持つどうぶつ（後述）により決まります。
どうぶつ	どうぶつを表します。どうぶつ毎の動き方は、後述する移動ルールで決まります。
成駒	ひよこ⇒にわとり、のように成駒がある場合、成駒という関連を表すクラスを定義します。成駒前と成駒後のクラスは、それぞれこのクラスと関連を持ちます。
移動ルール	移動の仕方を表します。移動ルールは、1つの動きだけを表します（上下の場合、上と下の2つのルールオブジェクトが必要です）。
成駒ルール	成駒の仕方を表します。成駒ルールは、1つのパターンだけを表します（どうぶつしょうぎでは、ひよこ⇒にわたりの1パターンしかありません）。

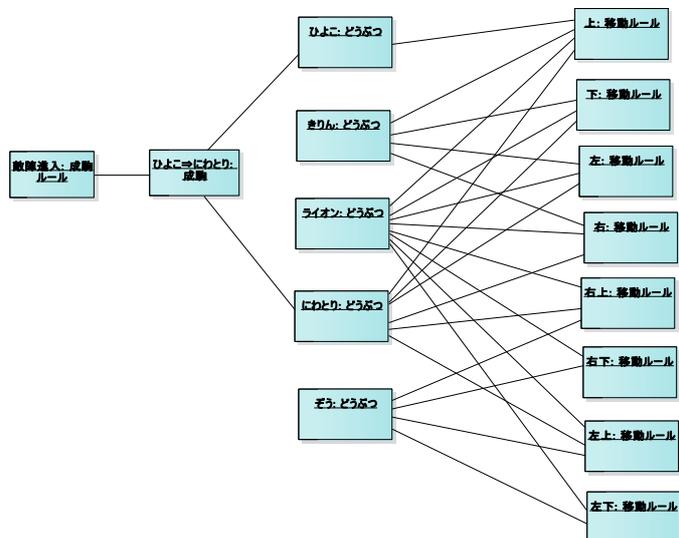
## インスタンス図 (盤とマス)



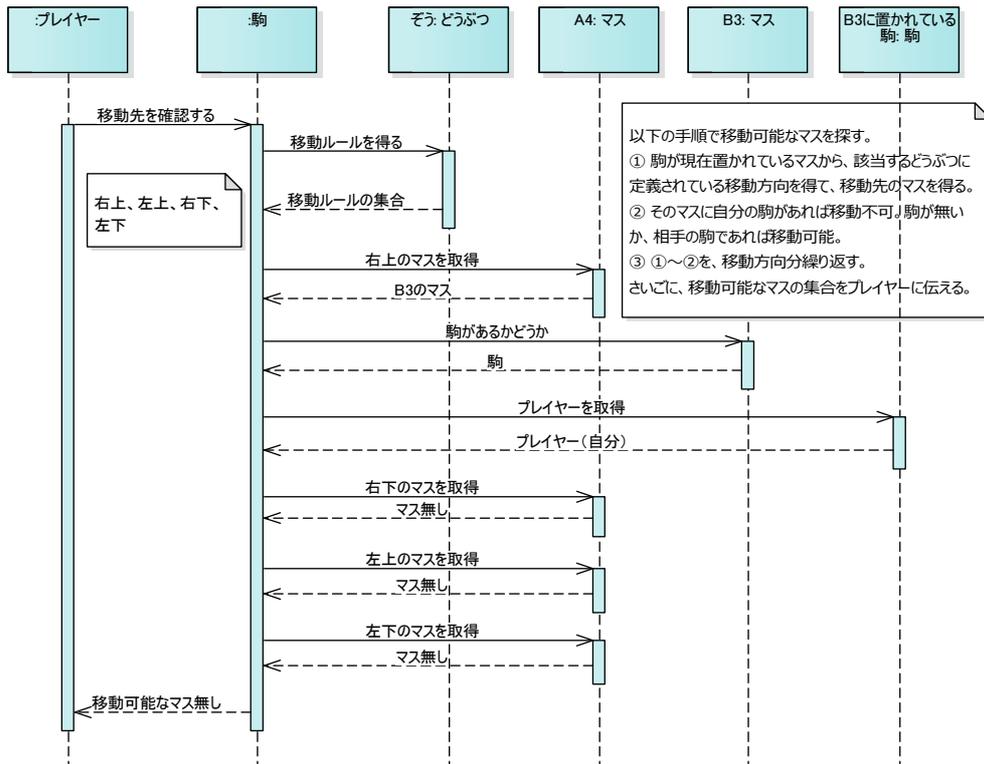
## インスタンス図 (駒とどうぶつ)



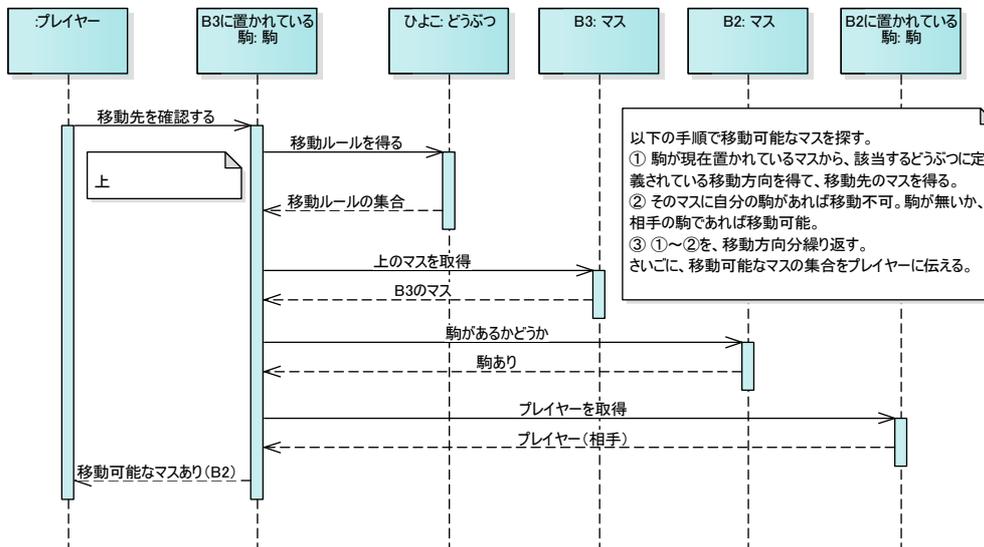
## インスタンス図 (どうぶつと移動ルール、どうぶつと成駒ルール)



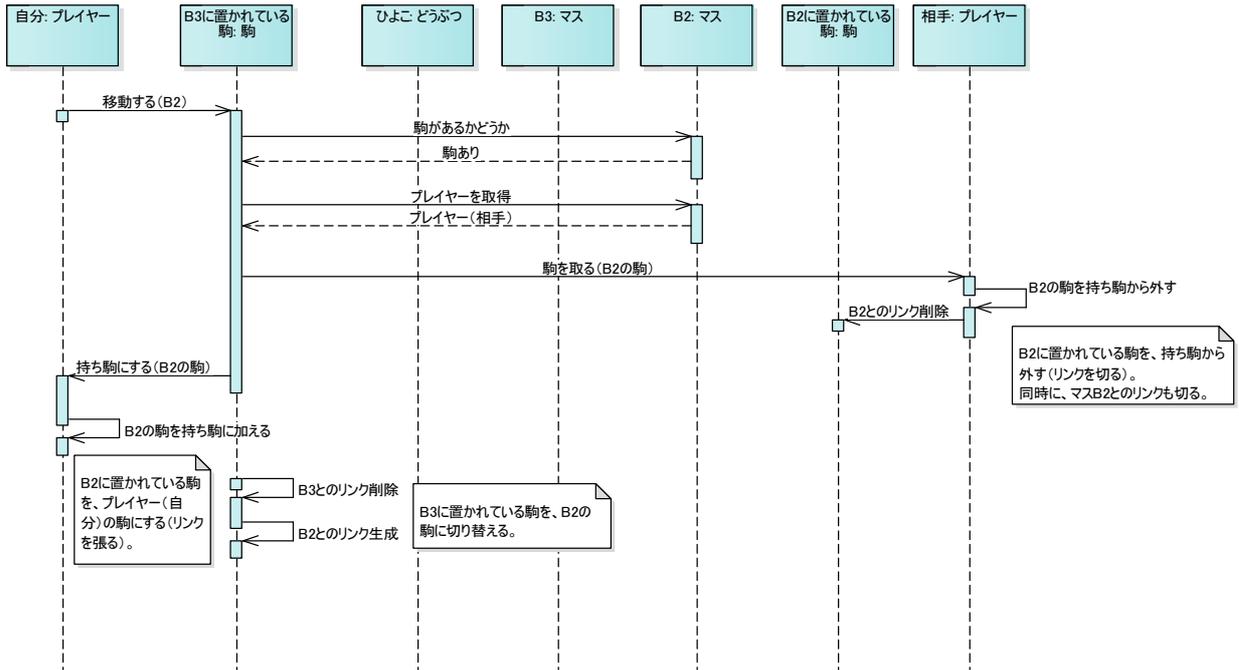
## シーケンス図（移動先を確認する（移動できるマス無し））



## シーケンス図（移動先を確認する（移動できるマスあり））



## シーケンス図 (移動する (ひよこ))



## シーケンス図 (成駒する (ひよこ))

