

すごろく：問題

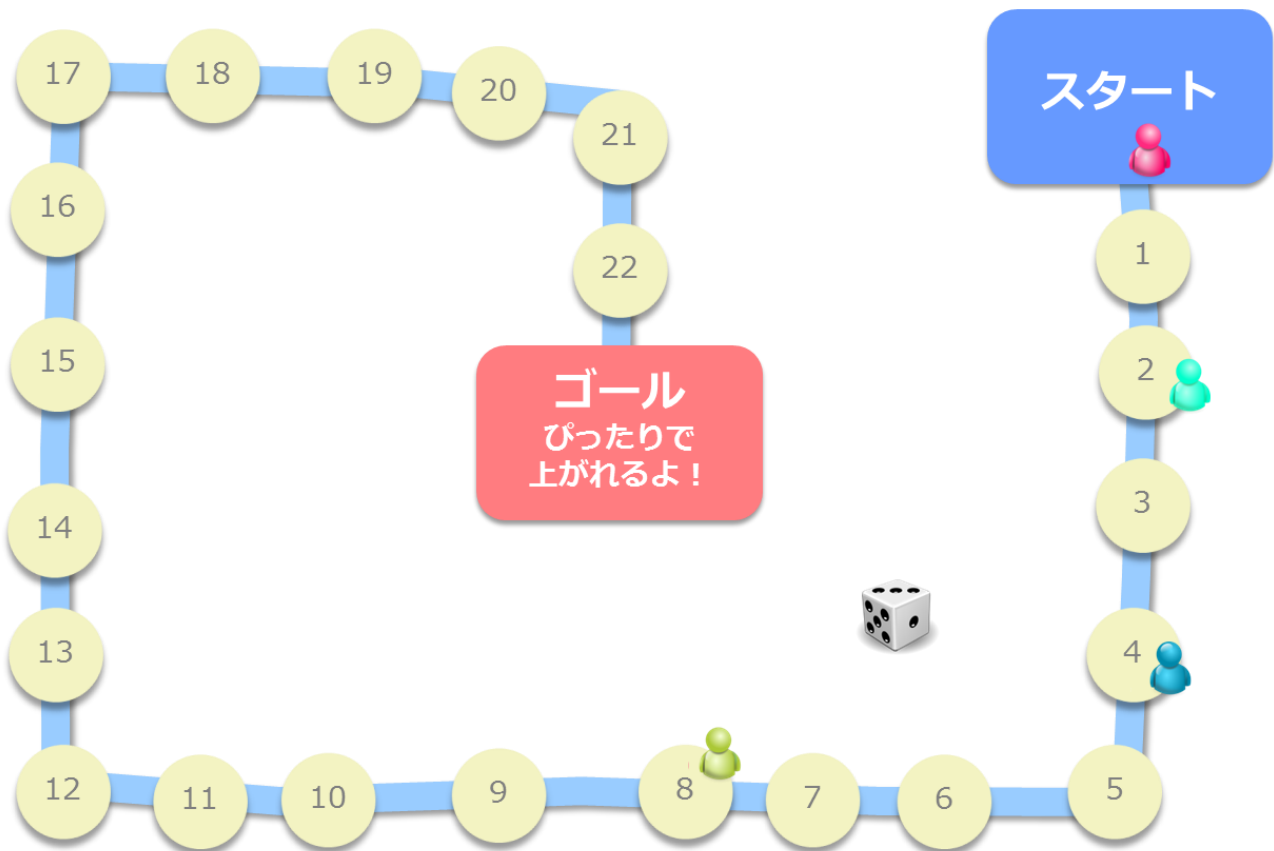
2016年11月11日更新

ステップ(1)

次のようなすごろくのクラス図を作成してください。

仕様

- ◆ プレーヤーは順にサイコロを振り、出た目の数だけコマを進めます。
- ◆ ゴールのマスにぴったり止まったらあがりです。ぴったりでなければ、余分な目の数だけ戻ります。



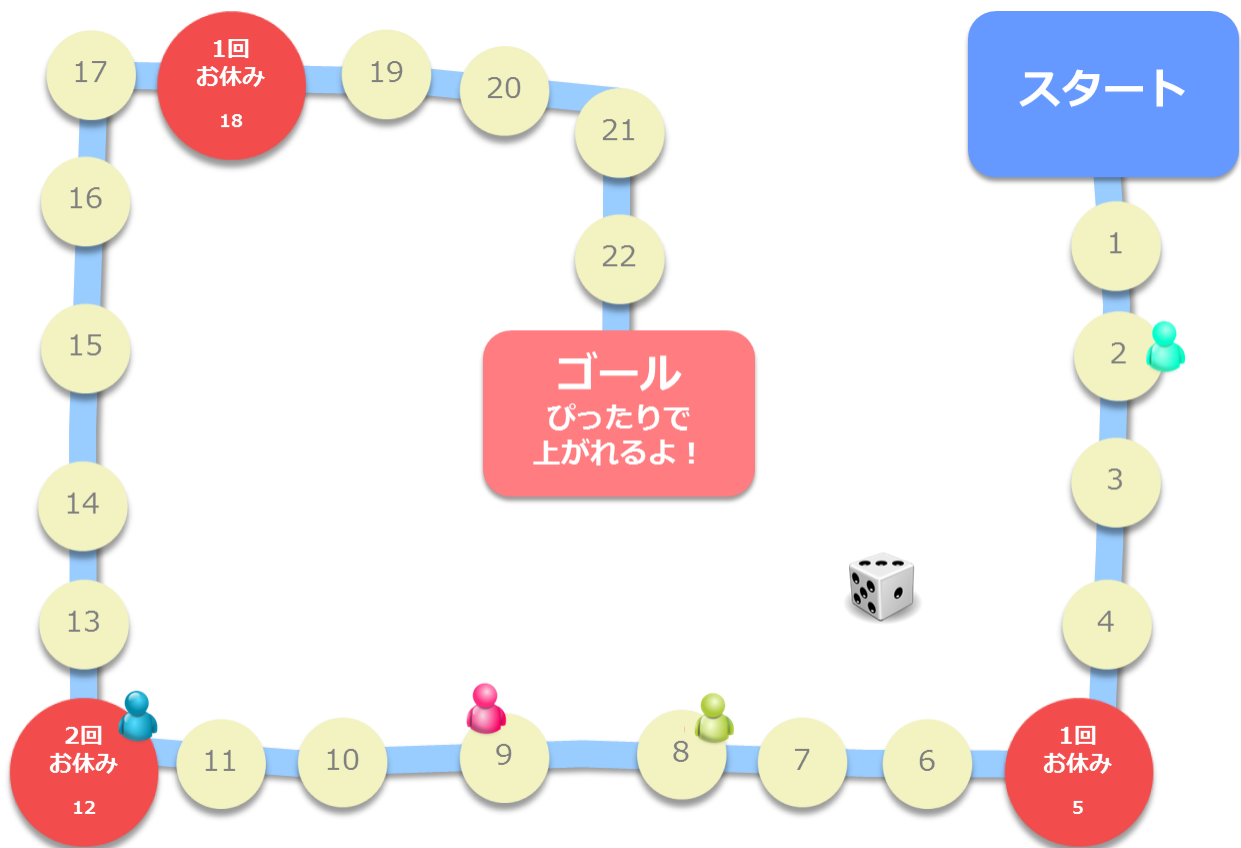
ステップ(2)

次のようなすごろくのクラス図を作成してください。

仕様

- ◆ プレーヤーは順にサイコロを振り、出た目の数だけコマを先に進めます。
- ◆ ゴールのマスにぴったり止まったらあがりです。ぴったりでなければ、余分な目の数だけ戻ります。
- ◆ **赤色の「お休み」のマスに止まると、マスに指定された回数だけ、プレーヤーは今後順番が回ってきたときにサイコロを振ることができません。**

※赤字部分がステップ(1)との差分です。



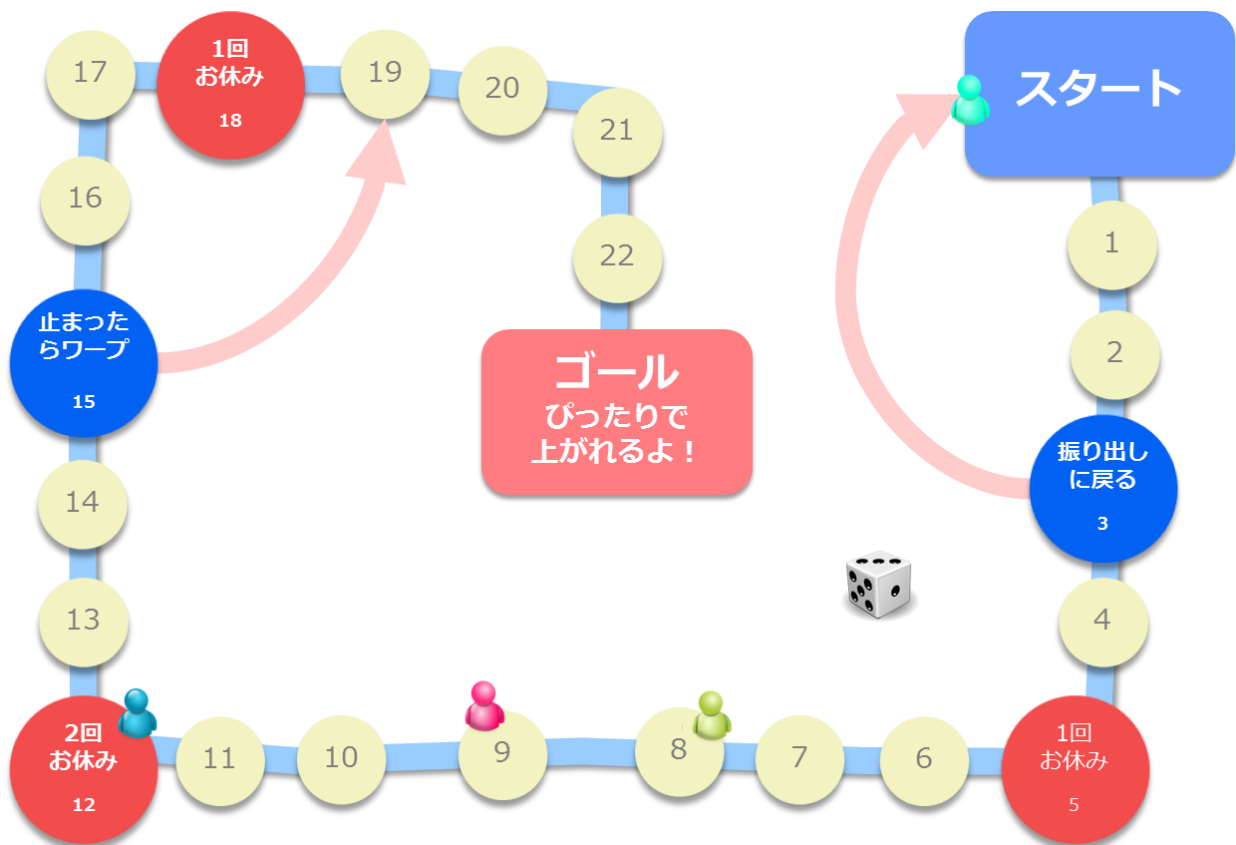
ステップ(3)

次のようなすごろくのクラス図を作成してください。

仕様

- ◆ プレーヤーは順にサイコロを振り、出た目の数だけコマを先に進めます。
- ◆ ゴールのマスにぴったり止まったらあがりです。ぴったりでなければ、余分な目の数だけ戻ります。
- ◆ 赤色の「お休み」のマスに止まると、マスに指定された回数だけ、プレーヤーは今後順番が回ってきたときにサイコロを振ることができません。
- ◆ **青色の「ワープ」「振り出しに戻る」のマスに止まると、コマはピンクの矢印が指すマスに移動します。**

※赤字部分がステップ(2)との差分です。



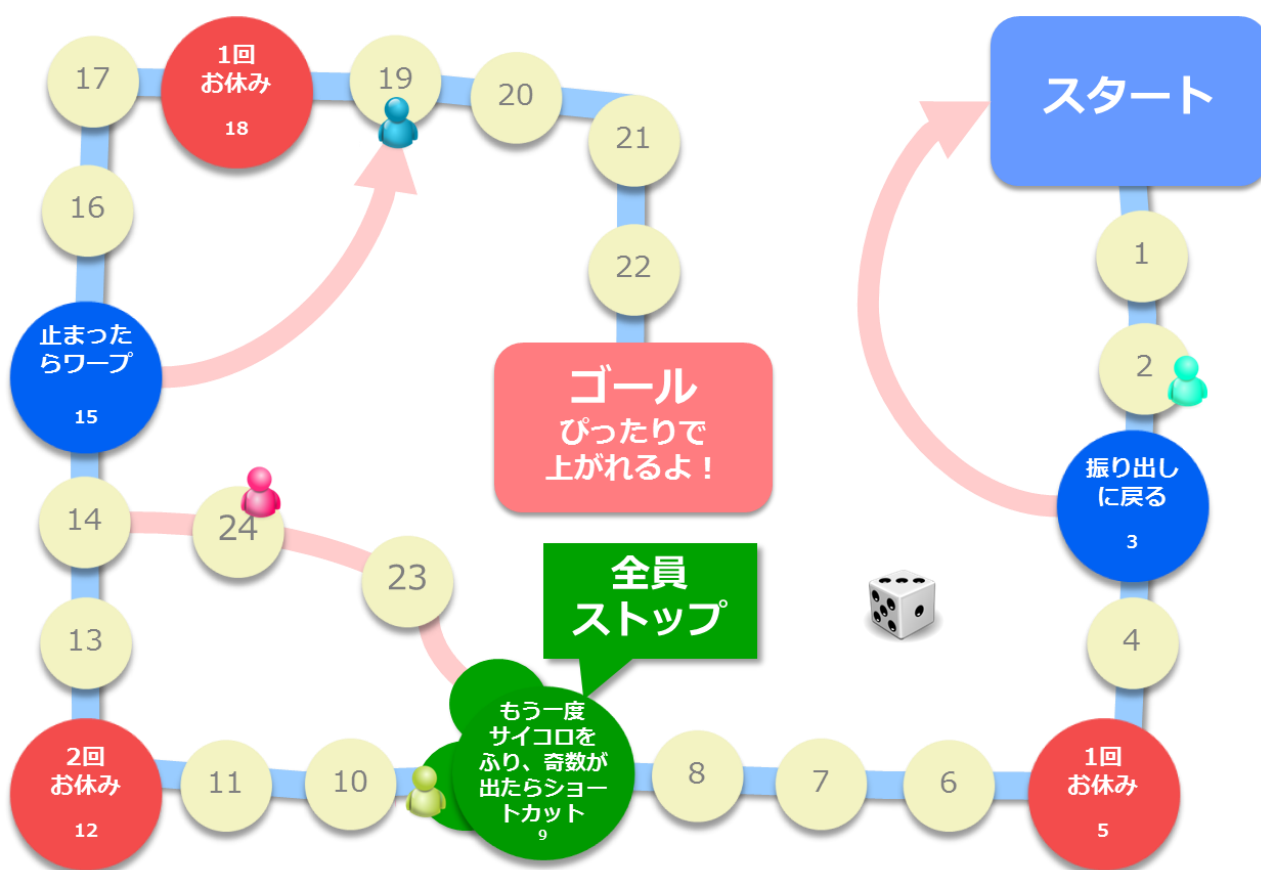
ステップ(4)

次のようなすごろくのクラス図を作成してください。

仕様

- ◆ プレーヤーは順にサイコロを振り、出た目の数だけコマを先に進めます。
- ◆ ゴールのマスにぴったり止まったらあがりです。ぴったりでなければ、余分な目の数だけ戻ります。
- ◆ 赤色の「お休み」のマスに止まると、マスに指定された回数だけ、プレーヤーは今後順番が回ってきたときにサイコロを振ることができません。
- ◆ 青色の「ワープ」「振り出しに戻る」のマスに止まると、コマはピンクの矢印が指すマスに移動します。
- ◆ **緑のマスのところまでくると(サイコロの目がちょうどでなくても)、コマは必ずストップし、プレーヤーはサイコロを一度振ります。これは、次の順番のときに通るルートを決めるためのものです。この目が奇数であれば、プレーヤーは次の順番が来たときにサイコロを振り、出た目の数だけショートカット(ピンクのルート)を通して進みます。偶数であれば、通常の水色のルートで進みます。**

※赤字部分がステップ(3)との差分です。



モデリング、メモなどにお使いください

本文書の著作権は特定非営利活動法人 UML モデリング推進協議会(UMTP)に帰属します。本文書の再配布、改変は自由ですが、商用利用は禁止します。本文書のご利用により生じたいかなる損害についても UMTP は責任を負いません。