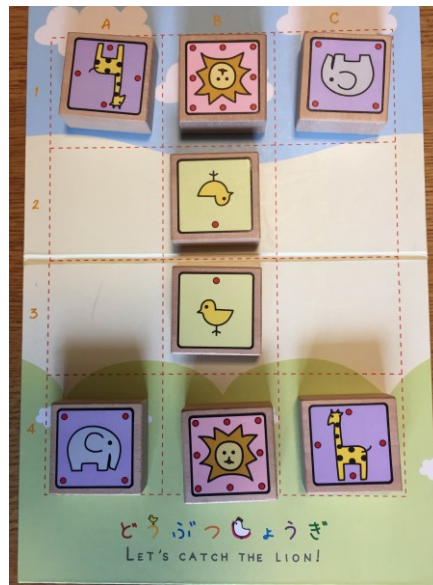


どうぶつしょうぎ

2016年4月25日更新

問題

「どうぶつしょうぎ」は、2名で行う、盤面と駒の動きを簡略化した将棋の一種です。この「どうぶつしょうぎ」をパソコンやタブレット、スマートフォンなどで楽しめるようなコンピュータゲームとして実現することを前提に、「どうぶつしょうぎ」のルールを表すクラス図を作成してみましょう。



仕様

どうぶつしょうぎの詳細については、以下のサイトを参照してください。

<https://ja.wikipedia.org/wiki/どうぶつしょうぎ>

今回はルールのみをモデル化してください。画面表示等については、対象外です。

今回のゲームでは、人間どうしが対戦することを想定しています。コンピュータと人間の対戦は、対象外です。

今回のゲームで、主な機能として想定されるのは、以下です。

- プレイヤーが交互に切り替わるようにする。
- 自分の駒を指定すると、移動できるすべてのマスハイライトして示す。
- 自分の駒を選んで、ハイライトしたマスの一つに移動する。そのマスに相手の駒がいた場合は、それを自分の持ち駒とする。
- 「ひよこ」は相手陣地まで進むと裏返り（成駒）、「にわとり」になる。
- キャッチもしくはトライによる勝負の判定をする。
 - ※キャッチとは、自分の駒を使って相手のライオンを取る事。
 - ※トライとは、自分のライオンを相手陣地に移動させること（移動した次の手でライオンが取られる場合は除く）。

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。