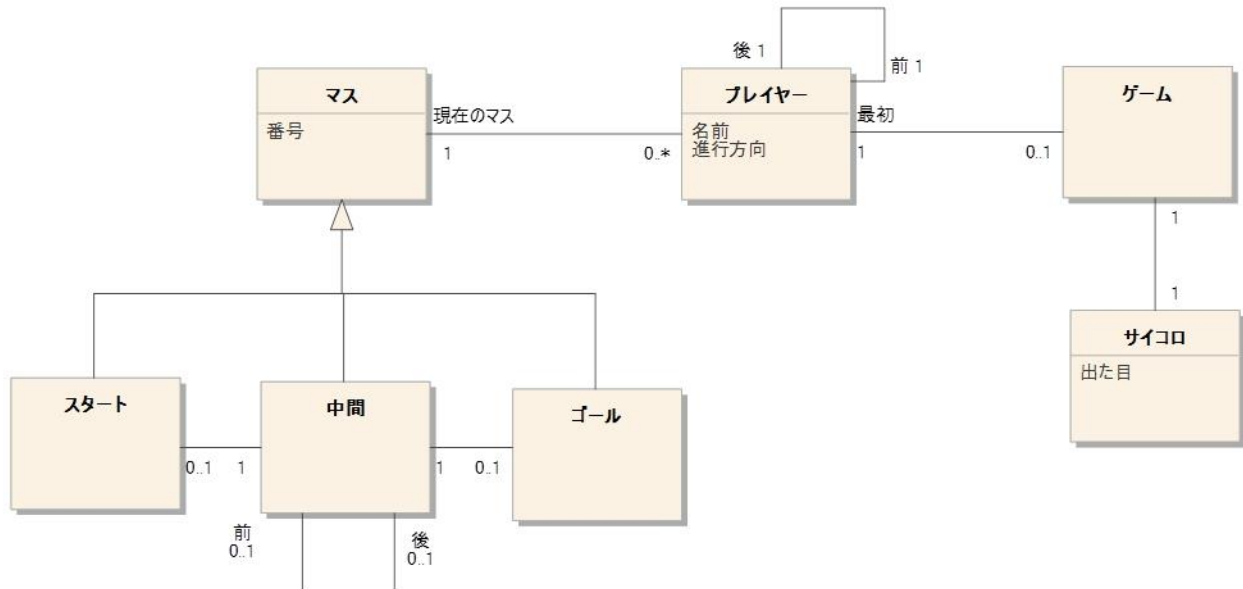


すごろく : 解答例 1

2017年2月15日更新

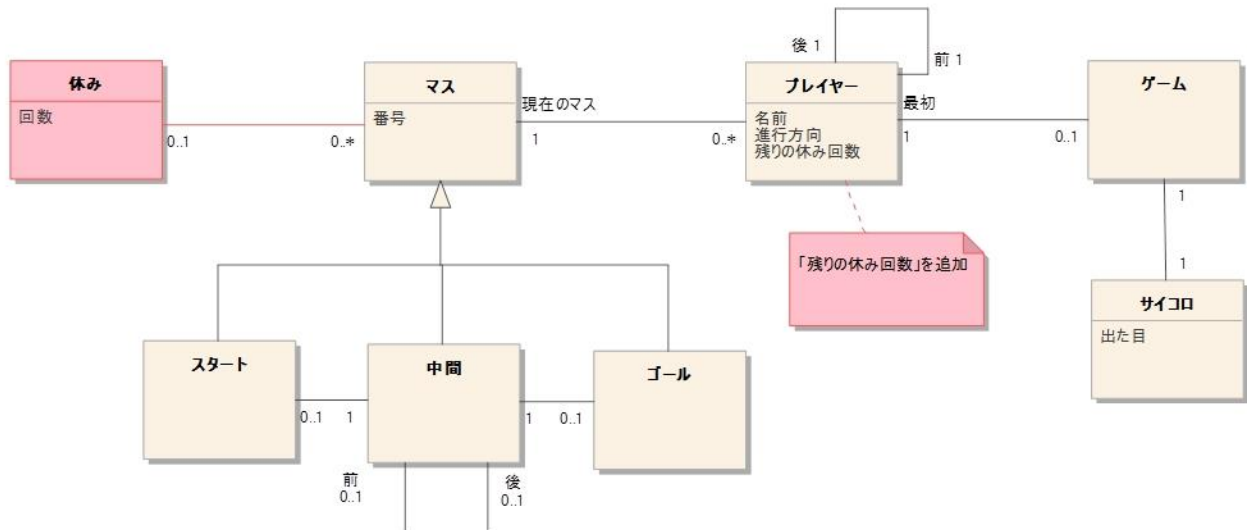
解答例

クラス図 ステップ (1)



クラス	説明
ゲーム	すごろくを表します。
プレイヤー	ゲームに参加するプレイヤーを表します。プレイする順番に関連付けられています。「進行方向」はプレイヤーの進む向きで、ゴールで折り返すときに逆向きになります。
サイコロ	すごろくで使うサイコロを表します。
マス	マスはすごろく上でプレイヤーがコマを移動できる場所を表します。マスはスタートからゴールまで順々につながっています。
スタート	ゲームを始める時にコマを置く、スタートのマスです。一つのすごろくに一つだけ存在します。
中間	スタートとゴールの間にあるマスです。
ゴール	「あがり」となるマスです。一つのすごろくに一つだけ存在します。

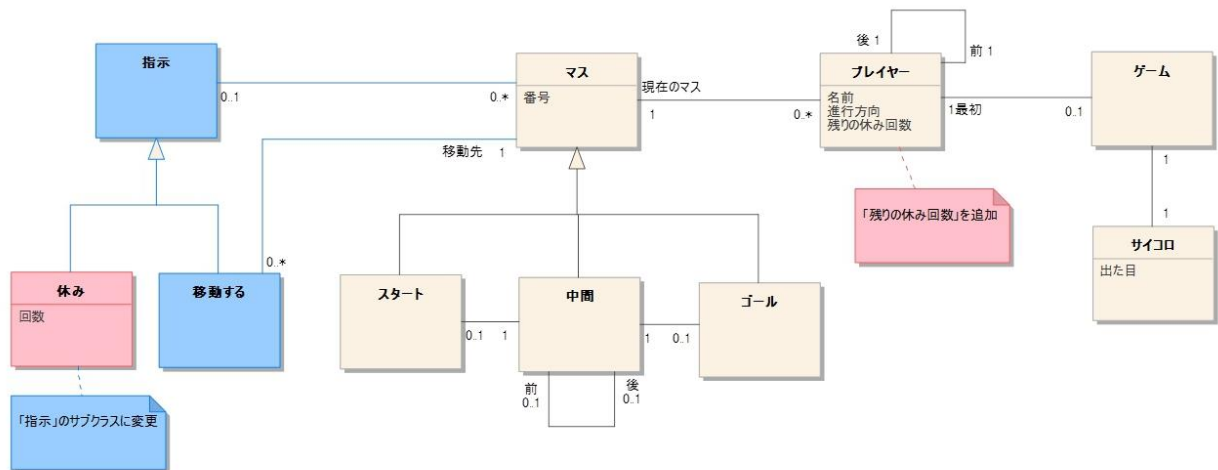
クラス図 ステップ (2)



変更があったクラス、追加となったクラスのみ説明します。

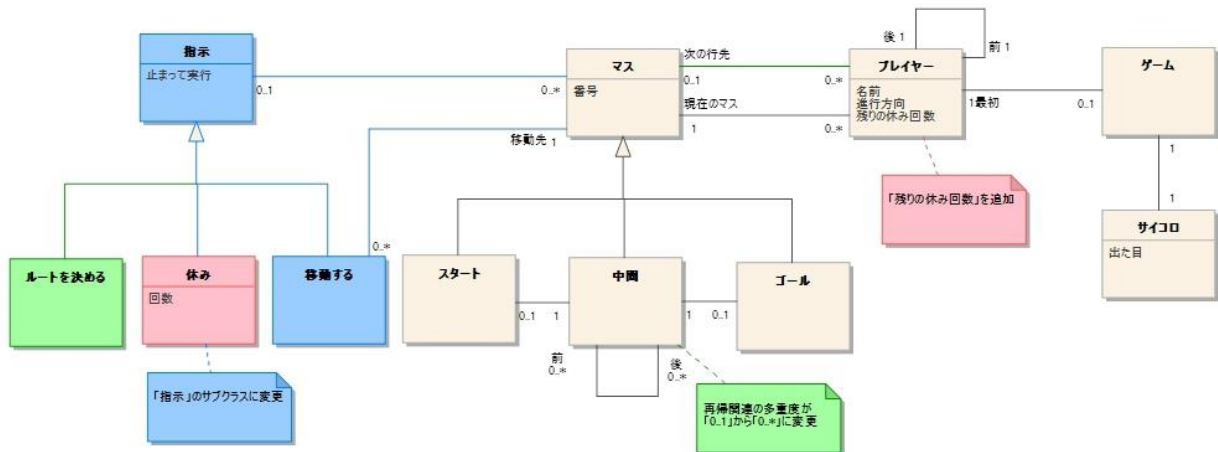
クラス	説明
プレイヤー	「残りの休み回数」を追加しました。
休み	マスに止まったプレイヤーが指定回数分「休み」になることを表します。

クラス図 ステップ (3)



クラス	説明
指示	マスに割り付けられているプレイヤーに対する「指示」を表します。
移動する	現在のマスから「移動先」マスへプレイヤーが移動する「指示」です。
休み	「指示」クラスのサブクラスに変更しました。

クラス図 ステップ (4)



クラス	説明
指示	「止まって実行」属性を追加しました。これが真の場合、プレイヤーがマスを通る際に「指示」を「止まって実行」します。偽の場合、そのまま通過します。
ルートを決める	もう一度サイコロを振って、複数あるルートからひとつを決める「指示」です。決まったルートのマスへの関連を作成します。
中間	複数のルートを作成するため、マス同士の関連を複数持てるように多重度を変更しました。