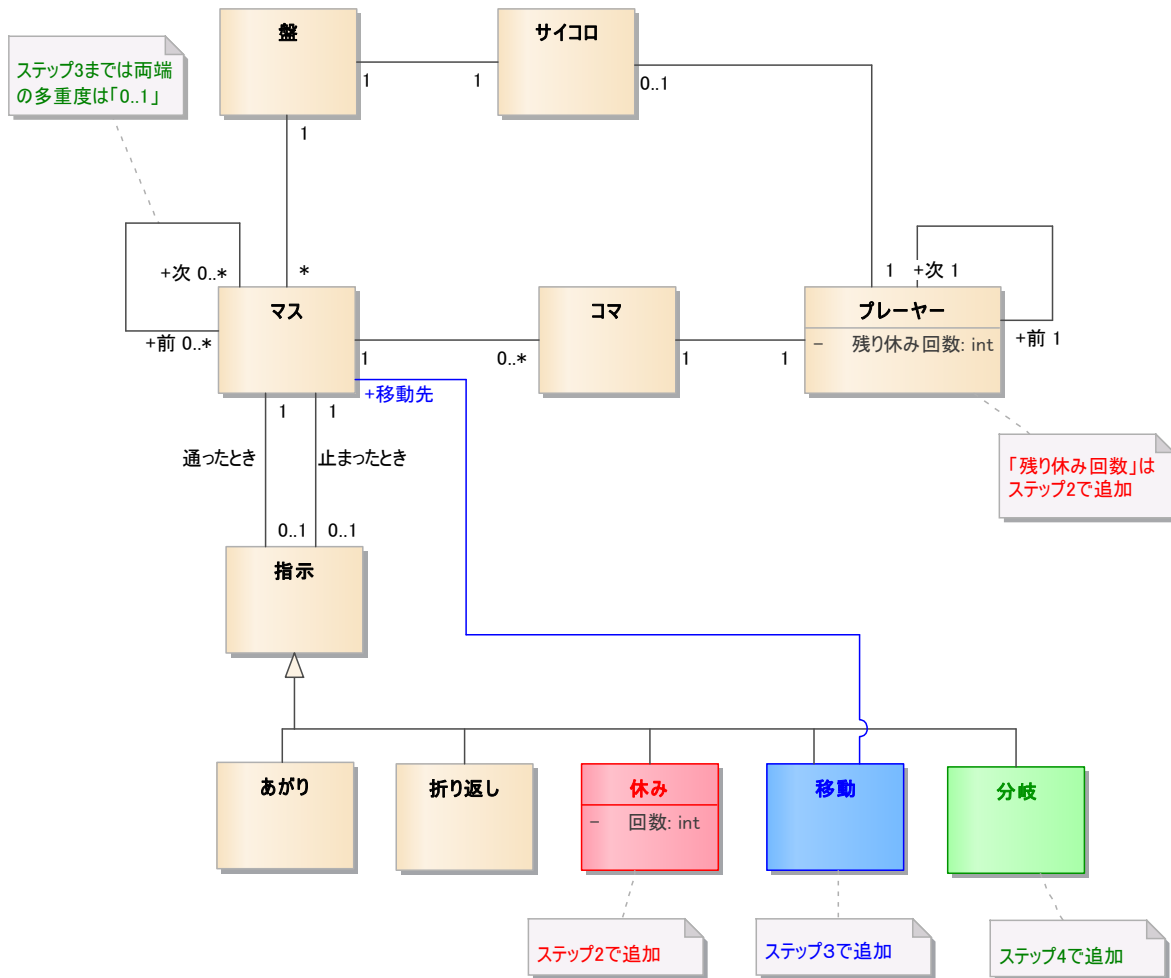


すごろく : 解答例 2

2016年11月11日更新

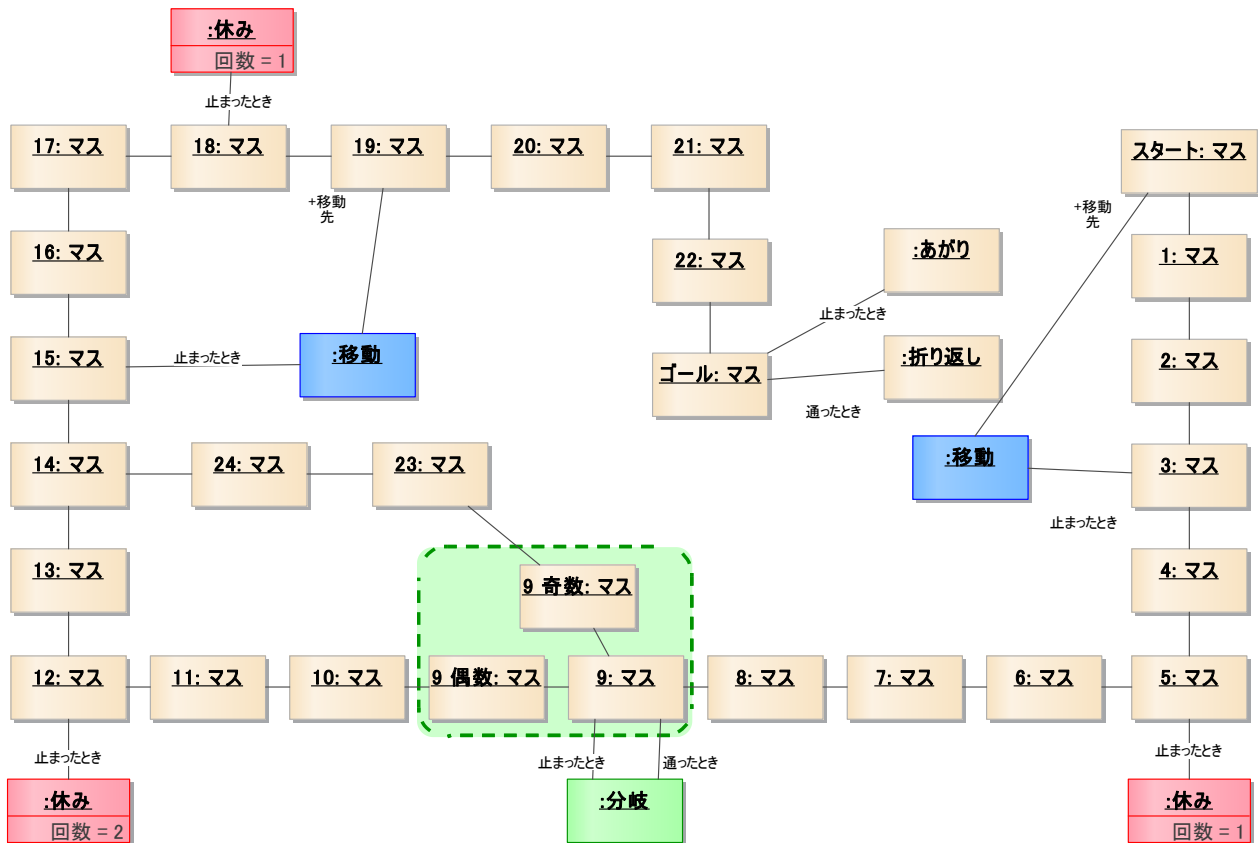
クラス図



クラス	説明
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。
サイコロ	すごろくで使うサイコロを表します。
盤	すごろくの盤です。
コマ	すごろくのコマです。マスを移動していきます。
マス	マスはすごろく上でプレイヤーが駒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、ゴールも通常のマスとして扱います。
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。止まったときと通ったときで別々の関連でつながります。
あがり	ゴールに止まったときにあがりとなります。
折り返し	ゴールを通ったとき（ぴったりではなかったとき）、折り返します。
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。
移動	「ワープ」マスと「振り出しに戻る」マスに該当します。止まったときに、「移動先」のマスへ移動します。
分岐	「分岐」のマスに該当します。詳細はオブジェクト図を参照。

オブジェクト図

※ マスと指示のサブクラスのみを記載しています。



◆ 分岐について

分岐の指示を「止まったとき」と「通ったとき」の両方の関連で結ぶことで、強制的にそのマスに停止して分岐の処理を行います。問題の図に書かれている9番のマスは「9」のほか「9 奇数」と「9 偶数」という3つのマスから構成され、コマは「9」に停止して振ったサイコロの目に応じて「9 奇数」と「9 偶数」のどちらかに移動します。