

```

=====
【名称】 オセロゲーム Othello Version 0.2
【著作権】 Copyright(C) koyuki
【動作確認】 Windows XP
【種別】 フリー JAVAソース
【転載条件】 koyukiに連絡すること
              http://w7.oroti.com/~koyuki/php/mail/mail.html
              last update : Aug. 20. 2009(Thu)
=====

```

```

import java.util.Scanner;
public class Othello02{
    static byte yx = 1; //○先攻 1:○ 2:●
    static boolean place; //初期値 : false
    static boolean sirokuro;
    public static void main(String[] args) {
        Scanner in = new Scanner(System.in);
        byte[][] ishi = new byte[8][8];
        ishi[3][3]=ishi[4][4]=1;
        ishi[3][4]=ishi[4][3]=2;
        int end=0; //終了フラグ
        do{
            //★★★★表示★★★★
            System.out.println("次の手は・・・" + ((yx==1) ? "○" : "●"));
            System.out.print(" x:");
            for(int m=0 ; m<8 ; m++){
                System.out.print(" " + (m+1) + " ");
            }
            System.out.print("\ny ");
            for(int m=0 ; m<8 ; m++){
                System.out.print(" ____");
            }
            System.out.println();
            for(int n=0 ; n<8 ; n++){
                System.out.print(n+1);
                for(int m=0 ; m<8 ; m++){
                    if(ishi[n][m]==1){
                        System.out.print(" |○");
                    }else if(ishi[n][m]==2){
                        System.out.print(" |●");
                    }else{
                        System.out.print(" | ");
                    }
                }
                System.out.print(" |¥n ");
                for(int m=0 ; m<8 ; m++){
                    System.out.print(" |__");
                }
                System.out.println(" |");
            }
        }
        //★★★★次の手★★★★
        int x,y;
        do{
            System.out.print("x:");
            x = in.nextInt()-1;
            System.out.print("y(9で終了):");
            y = in.nextInt()-1;
        }while(x<0 || x>8 || y<0 || y>8 || ((x!=8 && y!=8) && ishi[y][x]!=0)); //すでに石があれば置けない
        if(x==8 || y==8) { //終了フラグ ↑x,yが8なら要素外なので
            end = 8; break;
        }
        //★★★★奪取★★★★
        byte self = yx;
        place = false; //コレないと、一度取ったらどこでも置ける
        getIshi(ishi,x,y,self,true);
        if(place == false){ //そのマスでは敵石が取れない場合
            for(int m=0 ; m<8 ; m++){ //全マスをチェック!
                for(int n=0 ; n<8 ; n++){
                    if(ishi[m][n]!=0) { //石がまだない場所のみcheck!
                        continue;
                    }
                    getIshi(ishi,n,m,self,false);
                    if(place == true){ //取れる石がどこかにあるなら、取れる石がないマスには置けない
                        System.out.println("取れる石がまだあります!");
                        break;
                    }
                }
            }
            if(place == true){
                break;
            }
        }
    }
}

```

