

```

=====
//
// 【名称】 オセロゲーム Othello Version 0.3
// 【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. 21. 2009(Fri)
//
=====

```

```

import java.util.Scanner;
public class Othello03{
    static byte yx = 1; //○先攻 1:○ 2:●
    static boolean place; //booleanの初期値 : false
    static boolean place2;
    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{
            byte end2=0; //ゲーム終了フラグ
            //★★★★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(" | ○");
                        end2++;
                    }else if(ishi[n][m]==2){
                        System.out.print(" | ●");
                        end2++;
                    }else{
                        System.out.print(" | ");
                    }
                }
                System.out.print(" | %n ");
                for(int m=0 ; m<8 ; m++){
                    System.out.print(" | _");
                }
                System.out.println(" | ");
            }
            if(end2==64){
                break; //全てのマスが埋まったら終了
            }
            //★★★★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; //↓x,yが8なら要素外なので
            }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
                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
            place2 = false;
            getIshi(ishi, x, y, self, true);
            if(place2 == 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check!
                    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);
                }
            }
        }
    }
}

```

