

```

=====
【名称】 オセロゲーム Othello Version 0.42
【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. 24. 2009 (Mon)
=====

```

```

import java.util.Scanner;
public class Othello04{
    static byte yx = 1; //○先攻 1:○ 2:●
    static boolean place, place2, sirokuro; //booleanの初期値 : false
    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 siro=0; //点数&ゲーム終了フラグ
            byte kuro=0; //点数&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(" | ○");
                        siro++;
                    }else if(ishi[n][m]==2){
                        System.out.print(" | ●");
                        kuro++;
                    }else{
                        System.out.print(" | ");
                    }
                }
                System.out.print(" | ¥n ");
                for(int m=0 ; m<8 ; m++){
                    System.out.print(" | _");
                }
                System.out.println(" | ");
            }
            if(siro+kuro==64){
                System.out.println("○ : " + siro + " vs." + "● : " + kuro);
                if(siro>kuro){
                    System.out.print("○ W I N !");
                }else if(siro<kuro){
                    System.out.print("● W I N !");
                }else{
                    System.out.print("引き分け!");
                }
                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;
                        }
                    }
                }
            }
        }
    }
}

```

