

## 既存のクライアントとの変更点

- 待機ダイアログ上の「Sock」の項目が「チーム名」に変更されたほか、チーム名を変更できるフォームが設置されました(図 1)。これに伴い、プログラム実行中にもチーム名を変更できます。



図 1 変更された待機ダイアログ

- 試合の進行をスムーズにするために「試合開始」ボタンを削除し、ゲーム画面に自動で移行するようになりました。これに伴い、接続時のダイアログは削除されました。
- 2 回以上「接続開始」ボタンを押すと接続が成立しない不具合が発生していたため、「接続開始」ボタンを複数回押せないようになりました。そのほか、IP、Port、チーム名のフォームも「接続開始」ボタンを 1 回押すと編集できなくなります(図 2)。



図 2 接続待機中の待機ダイアログ

- 「接続開始」ボタンを押して一定時間経過しても接続がない場合、「接続がタイムアウトしました」のダイアログを表示するようになりました(図 3)。ダイアログを閉じた後、「接続開始」ボタン、IP、Port、チーム名のフォームは再度編集できるようになります。

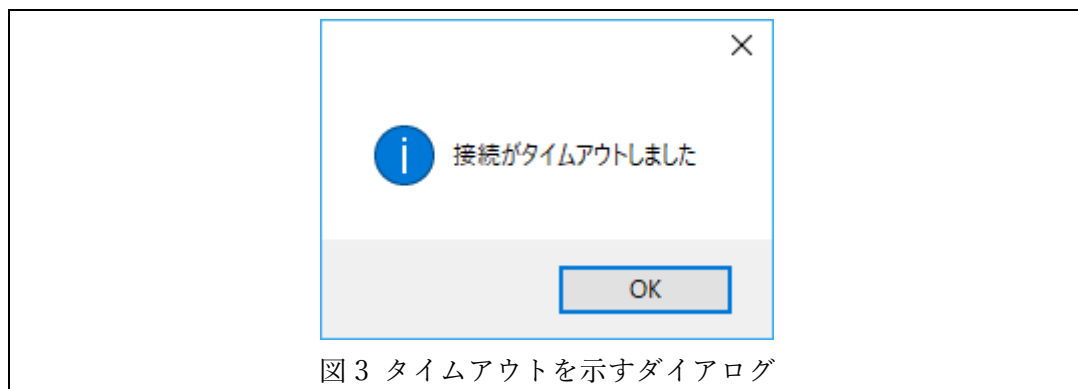


図3 タイムアウトを示すダイアログ

- ゲーム画面の「～History～」の箇所において、使用したコマンド名の下に周辺情報も同時に描画するようになりました。表示されている形式は以下の通りです。  
(getReady で取得した周辺情報) -> (コマンド使用後に取得した周辺情報)
- 同箇所において、アイテムを取得したターンには桃色の四角、周辺情報内に相手プレイヤーが存在している場合は赤色の四角を表示するようになりました。赤色の四角は上半分と下半分の2つに分かれており、上半分が getReady で取得した周辺情報内、下半分がコマンドを使用した後の周辺情報内にそれぞれ相手プレイヤーが存在した場合に描画されます。同時に前述の条件を満たしている場合、周辺情報文字列も赤色で描画されます(図4)。

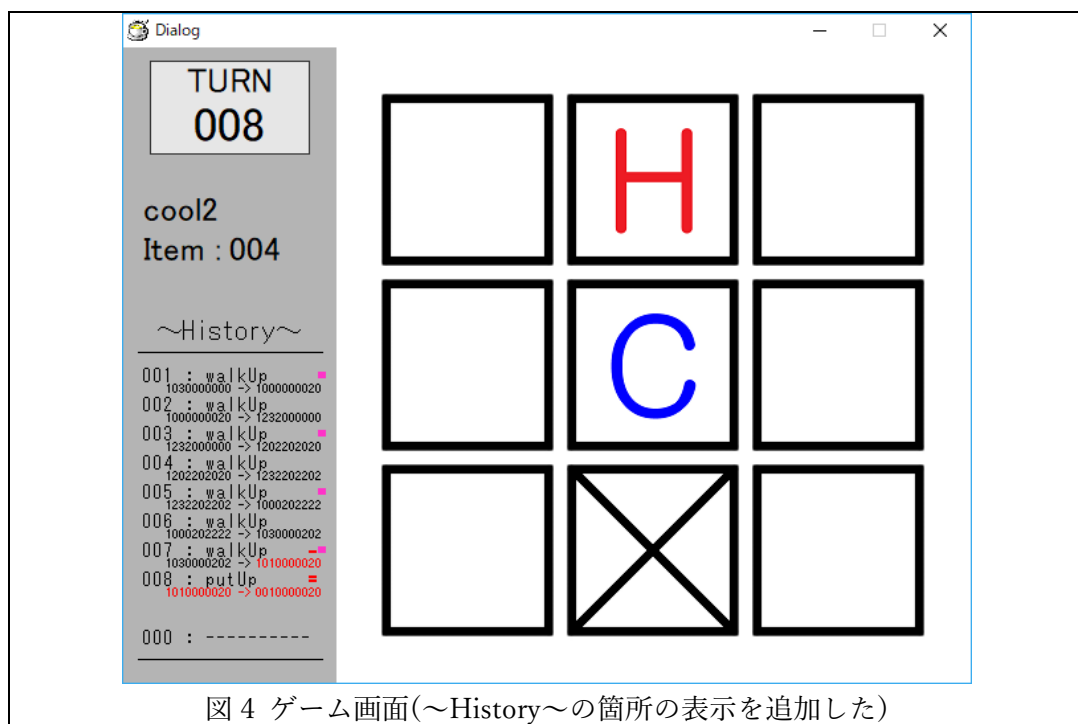


図4 ゲーム画面(～History～の箇所の表示を追加した)

## 改良型 HSP クライアント 変更点

### 既存のクライアントから改良型に更新する方法

「root」フォルダを改良型クライアントのものに置き換えてください。

競技用プログラム本体は特に編集する必要はありません。

### 操作方法

1. プログラムを実行し、「接続開始」を押しサーバープログラムと接続します。
2. ゲーム画面が表示されるので、サーバー側がゲームを開始するまで待機します。
3. ゲームが開始したら自動で進行します。
4. 試合終了が確認され次第、クライアントを閉じてください。
5. 再度試合を行う場合は 1.に戻ります。

### 備考

- 実行時の IP,port,チーム名のフォーム内の数値を変更することでサーバー側に伝えられる IP アドレス、ポート番号、チーム名を変更できますが、競技用プログラムに記述されている address,port,teamname 変数を直接変更するものではありません。よって、実行時のフォームを変更することで競技用プログラムを直接書き換えずにポート番号やチーム名を変更することが可能です。
- サーバープログラム側はチーム名の全角文字（日本語、アルファベット問わず）をそのまま認識できず、文字化けを起こしてしまいます。試合中に全角文字を使用している選手を確認した場合は、選手に同意を得たうえでクライアントプログラムを実行して、フォームの「チーム名」の項を半角英数字に変更してください。
- コマンド使用後の周辺情報は、Search や Look コマンドを使用した場合、サーバーの仕様上、「Search、Look コマンドで得た範囲のマスの情報」が記述されます。
- 「～History～」に追加された桃色の四角はアイテムを取得した場合に出現するものであり、周辺にアイテムが存在していても取得していない場合は表示されません。