

오목 한글 설명서

5조

December 7, 2017

20134824 김민석 (gominvkd94@hanmail.net)

20134852 허정건 (ini080@naver.com)

20134867 이현문 (lhm3561@naver.com)

목차

1	프로그램 선택 이유	3
2	프로그램 설명	4
	• 소개 및 목표	
3	게임 소개	5
	• 각 실행 화면	
4	게임 설명	7
	• 게임 룰	
	• 게임 조작법	
5	버그	10
6	개선할 점	11
7	GitHub 협력자료	12

1. 프로그램 선택 이유

- 현재 수 많은 오픈소스중에 설명서를 만듦에 있어 평소 우리가 자주 사용하지 않는 프로그램 보다 더 익숙하고 쉽게 접근할 수 있는 프로그램을 찾아 설명서를 만들어 보자는 생각에서 부터 오픈소스를 찾게되었다.
- 평소 게임을 좋아하는 우리 팀은 자연스럽게 게임에 대한 오픈소스를 찾게되었고 그로부터 우리나라의 전통놀이인 오목게임의 오픈소스를 찾게되었다. 누구나 쉽고 익숙하게 즐길 수 있는 전통놀이 오목의 설명서를 만들면서 오목게임도 할 수 있고, 설명서를 만들어 다른 사람에게 도움도 줄 수 있어 일석이조라고 생각하여 이 프로그램을 선택하게 되었다.

2. 프로그램 설명

• 소개

본 프로그램은 네이버 블로거 dnpc7848 에 의해 개발 되었으며, 현재 모든 소스를 오픈하고 수정과 배포에 제한을 두지 않고 있다.

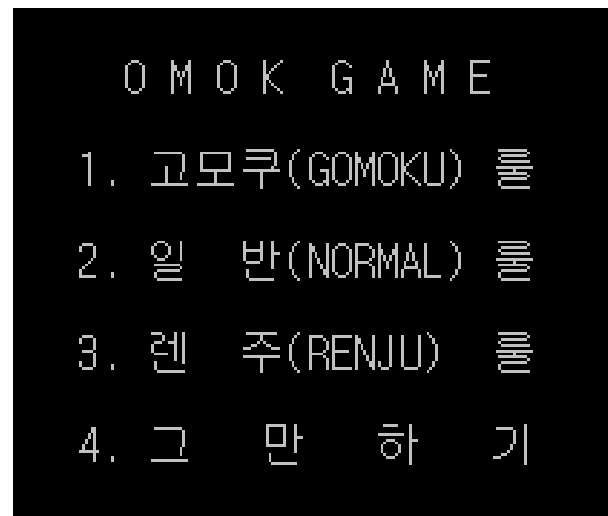
현재 다음 링크에서 쉽게 다운로드 받아 사용, 수정이 가능하다

<http://blog.naver.com/dnpc7848/220895826336>

• 목표

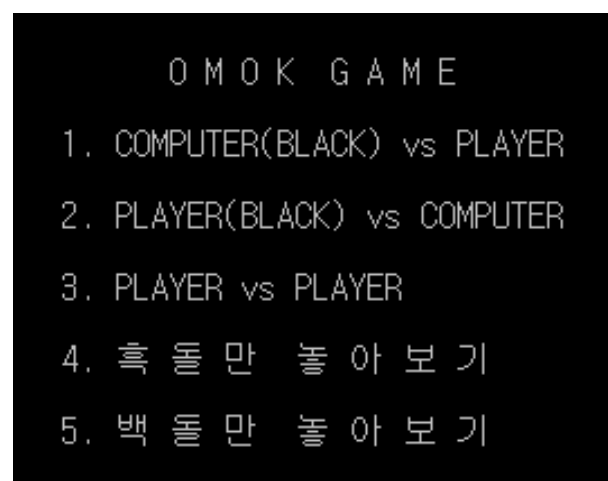
본 프로그램에서 일반 룰, 고모쿠 룰, 렌주 룰 이 세 가지 룰에 대해 각 룰을 선택하여 실행하고, AI 모드를 통해 인공지능 상대와 게임을 즐기며 또한 남녀노소 가리지 않고 누구나 쉽게 오목을 접하여 배우기 위함에 목표를 둔다

3. 게임 소개



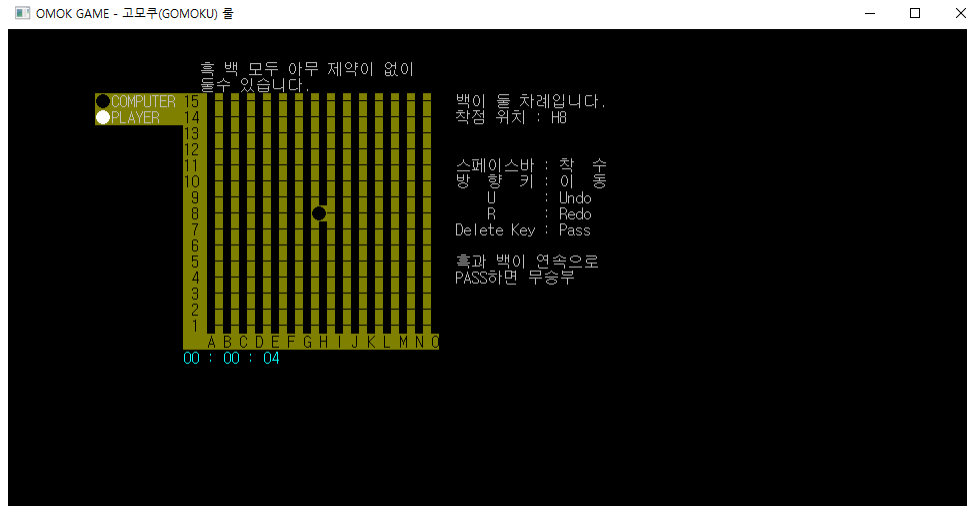
1. 룰 선택 화면

원하는 룰 선택



2. 플레이어 선택 화면

원하는 상대 선택



3. 게임 실행 화면

게임 시작!



4. 게임 결과

이겼답! 오늘 저녁은 치킨이얏!

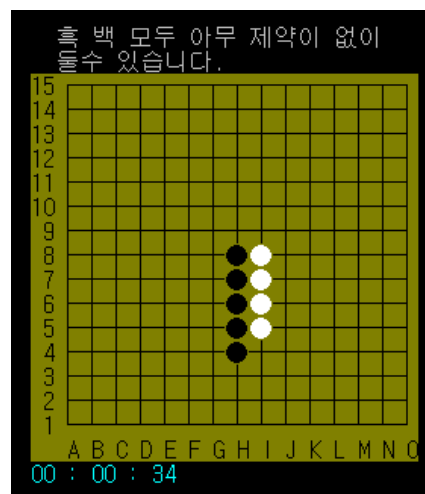
4. 게임 설명

1) 게임룰



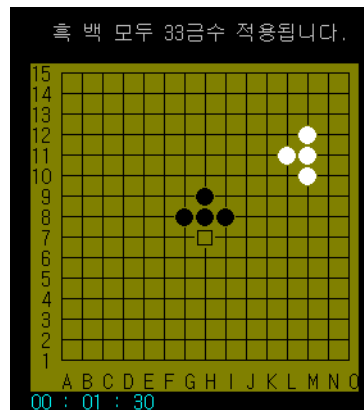
고모쿠룰 일반룰 렌주룰 중 하나를 선택하여 플레이

1.1) 고모쿠 룰



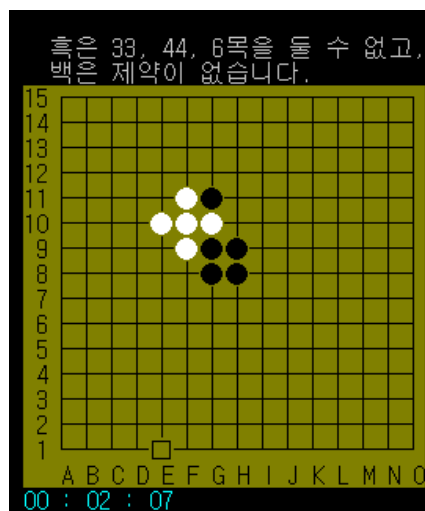
아무런 제약이 없는 오목으로 공식에서는 잘 사용하지 않음

1.2) 일반 룰



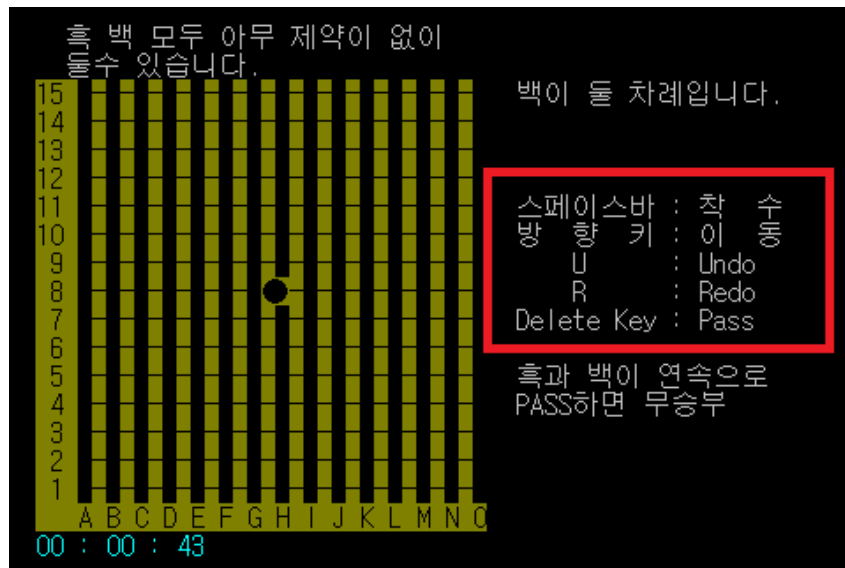
일상적으로 가볍게 대전할 때 가장 많이 사용되는 룰. 일단 3-3은 흑, 백 모두 금지되나 여기서 2개의 라인의 양 끝, 즉 4개의 끝 중 하나라도 막혀있으면 금지수가 아니다. 4-4에서 4가 하나 띄워져 있더라도 금지이다.

1.3) 렌주 룰



흑만 3-3, 4-4가 금지된다.
(단, 4 또는 3과 동시에 5도 만들 수 있는 상황이라면 가능하다)

4.2 게임조작법



4.2.1 스페이스바

내 차례일 경우, 원하는 위치에 스페이스바를 눌러 착수

4.2.2 방향키

↑ : 위쪽으로 한칸 이동
↓ : 아래쪽으로 한칸 이동
← : 왼쪽으로 한칸 이동
→ : 오른쪽으로 한칸 이동

4.2.3 U

이미 착수된 돌을 다시 되돌리는 기능

4.2.4 R

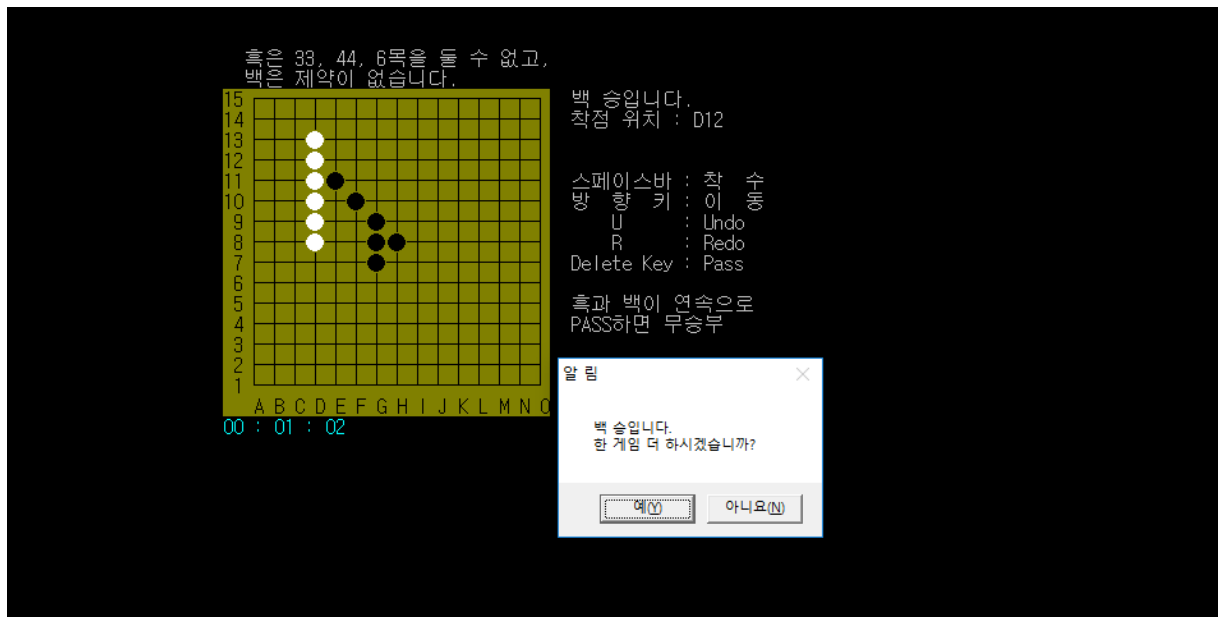
다시 두고 싶을 때 이미 착수된 돌을 되돌리는 기능

4.2.5 Delete Key

내 턴을 무시하고 다음 턴으로 넘기는 기능

5. 버그

1. 구현된 3가지 룰을 선택해도 모두 '일반 룰'로 진행되는 버그.
2. 게임 결과 창 표시 후 첫 화면으로 돌아가는 것이 아닌 프로그램 종료 현상.
3. 육(6)목 이상을 나열 한 경우, 룰을 무시하고 승리로 간주되는 현상.



4. 조작키 설명 중 U(Undo)와 R(Redo) 둘다 같은 '되돌리기' 기능을 수행하면서 각각 다른 키로 구현.
5. 첫 화면으로 되돌아가는 'ESC' 기능이 룰 선택 화면에서는 적용이 되지않음.

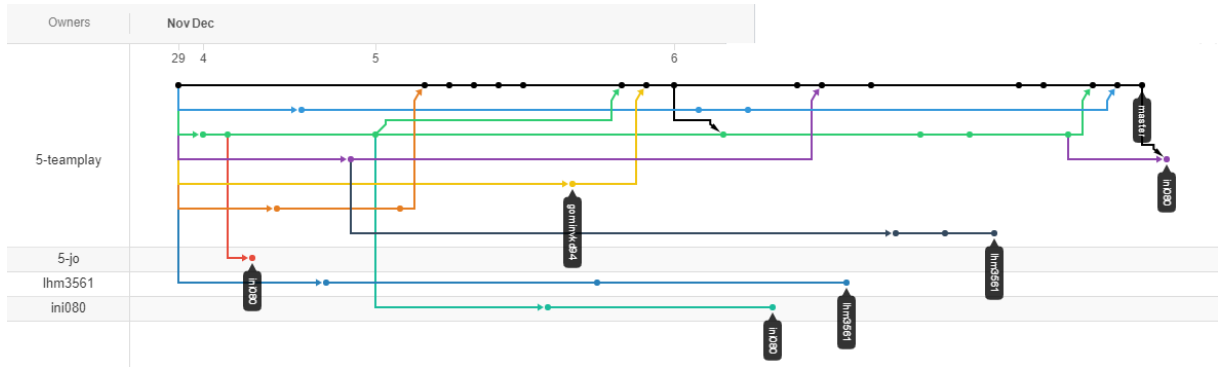
6. 개선할 점

1. 게임 시작 시 항상 시작 돌이 H8 위치가 아닌 랜덤위치에서 시작 될 수 있게 수정

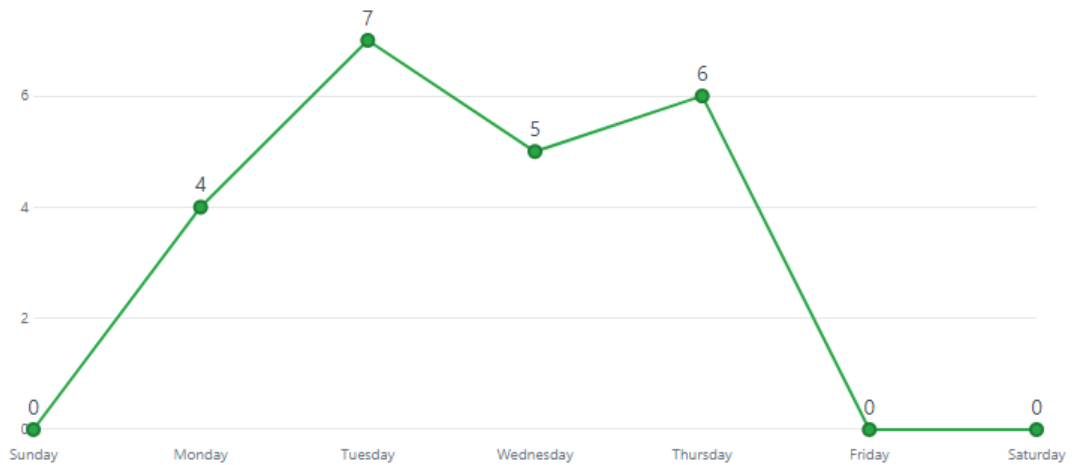


2. 결과 화면 승리자 '흑돌 승' 대신, 사용자 승리 로 표시
3. 조작키 설명 중 Delete Key 기능인 PASS를 더 쉽게 이해하기 위해 DRAW로 수정
4. 제한시간을 두어 게임에 긴장감 조성이 필요
5. 마지막으로 둔 돌 위치를 강조하여 헛갈리지 않게 할 필요

7. GitHub 협력자료



Network Graph



Commit Graph

5-teampplay / 5jo

<> Code

! Issues 0

🔑 Pull requests 1

📁 Projects 0

📖 Wiki

📊 Insights

Pulse

Contributors

Community

Traffic

Commits

Code frequency

Dependency graph

Network

Forks

5-teampplay / 5jo

5-jo / 5jo

ini080 / 5jo

lhm3561 / 5jo

Fork State