Objects

버튼 – 토글, un토글 – wire 와 연결되어있는 모든 facing 에 신호 전달

LED – 연결된 wire 중 하나만 1이더라도 (and) on

게이트s – 앞 부분에 정보 전달 – 뒷부분에서 정보 받음. 2\*2

Wires – facing 구분으로 다양한 종류의 wire 구현

WE, WES, WESN, 등등 ㄱ,ㄴ,--,ㅜ,+ 형태 구현

Memory – 필요하다면 – 선입제거, 용량 지정 가능

Systems

Console

Commands: new (object name) (매개변수) (x,y) -> new wire WE 3,1

Move (x1, y1) (x2,y2)

Rotate (1(90), 2(180), 3(270), 4(360)) (x,y) -> rotate 2 1,3

대체: 버튼 누르면 90도 회전

execute-> 버튼에 각각의 저정 번호 부여 -> 콘솔로 각 번호의 버튼 상태 입력 -> 결과(LED) 출력

Facing – enum – 각 방향에 수 부여(1,2,3,4) -> wire 굴곡도 확인용->

-- <- W-E -> 4-2 =2 ㄱ <- W-S -> 4-3, 절댓값

Interface – 격자, 새로운 좌표

If 화면이동 할 일 있으면 -> 정대좌표와 상대좌표 사용

Error – 와이어 오류시 -> 와이어 주변 빨간색

겹침 -> 명령어 무시, 경고 보내기