문제.

오브젝트(타일/타워)를 생성할 수 있는 게임 내 시스템.

수학 문제를 풀어 정답일 경우, 해당하는 오브젝트를 셋에다가 저장.

오답일 경우, 패널티는 아직 존재하지 않음.

흐름도

오브젝트 오픈 셋 버튼을 누른다.

식별자를 구성.

식별자에 해당하는 문제를 문제 출력 부분에 출력.

정답일경우, 해당하는 오브젝트를 셋에다가 저장.

오답일경우, 저장해둔 식별자, 문제 출력 부분 삭제.

발표때까지 만들어야하는 문제의 수는 24.

12 = 산술. 1학년 1학기 ~ 6학년 2학기. 학기당 1문제씩.

12 = 기하. 1학년 1학기 ~ 6학년 2학기. 학기당 1문제씩.

식별자 구성.

8자리로 구성되며, 각각의 숫자는 다음을 의미한다.

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 마법 | 학년 | 학기 | 타입 | 문 | 제 | N | o |

마법식별자.

산술, 기하 문제를 구별하는 식별자(추후 통계, 대수 등이 추가될 수 있음)

1. 산술
2. 기하

학년/학기

학년과 학기를 구별하는 식별자(중학생까지는 소화가능(9학년)).

11 = 1학년 학기. 62 = 6학년 2학기.

타입

마법의 종류를 구별하는 식별자. 현재 버전에서는 산술(+, -, , )에만 적용.

1. +
2. –

문제No 식별자.

문제의 번호를 구별하기 위한 식별자. 8자리를 맞추기 위해 넉넉하게 4자리로 구성.