**소프트웨어공학 윷놀이 프로젝트 시연 영상 시나리오**

1. 초기 화면을 보여주면서 각 라디오 버튼이 활성화가 잘 되어있는 지 각각 클릭하면서 보여준다.
2. (2,2,4)로 입력을 주고 윷놀이 게임 화면이 실행되는 것을 보여준다.
3. 윷놀이 화면의 구성 요소를 하나씩 간략하게 설명한다. (윷놀이 판, 디버그 용 던지기, 랜덤 던지기, 윷 결과, 윷 리스트, 플레이어의 차례, 플레이어의 점수 판)
4. P1차례: 우선 랜덤 윷이 잘 나오는 지를 보여준다. (윷의 결과가 나오고 윷 리스트에서의 선택 -> 윷 내보내기의 프로세스를 잘 지켜야 한다.)
5. 그리고 상대 팀 턴을 넘긴 후 디버그용 윷으로 P1의 윷을 잡지 못하게 전진 시킨다.
6. 턴을 다시 넘겨서 P1의 말을 엎는 지 보여준다. (디버그용 던지기 이용).
7. 플레이어의 턴을 넘긴 후 P2가 P1이 엎은 말을 잡는 지 보여준다. (디버그용 던지기 이용)
8. 그리고 턴을 다시 넘겨준다. (P1의 차례로 복귀)
9. 디버그용 윷을 이용해 게임 승리 조건도 보여주어야 한다. (디스코드에서 시연했던 ‘모’를 난사하면 간단하다.)
10. 승리 조건 화면이 떴을 때 다시 시작하기를 하여 초기 설정 화면으로 넘겨준다.
11. 이번엔 (3,3,5)로 입력 값을 주어서 다른 게임판의 UI의 작동을 보여준다.
12. 영상을 끊는다.