



We would like to offer you a stylish and reasonable presentation that will help you to promote your business

# 게임프로그래밍 발표



# 목차

- 01 코드 선택 이유
- 02 기존 코드 설명
- 03 수정한 코드 설명
- 04 실행 결과



01

코드 선택 이유





# 코드 선택 이유



02

기존 코드 설명



# 기존 코드 설명



```
int main(void)
{
    char reel[6][3]={"★ ", "♠ ", "♦ ", "♥ ", "♣ ", "○ "};
    int i, reel_num[3][3];
    int money=10000;
    srand(time(NULL));
    printf(" 슬롯 머신 게임 \n\n");
    display_rule();
    gotoxy(3, 5);
    printf("릴 1 릴 2 릴 3");
    gotoxy(1,6);
    draw_check02(3, 3);
    for(i=0;i<3;i++)
        reel_num[0][i]=rand()%5;
    reel_series(reel_num);

    do
    {
        game_control(reel, reel_num, &money);
    }while(money);
    gotoxy(3,20);
    return 0;
}
```

```
void draw_check02(int c, int r)
{
    int i, j;
    unsigned char a=0xa6;
    unsigned char b[12];
    for(i=1;i<12;i++)
        b[i]=0xa0+i;
    printf("%c%c", a, b[3]);
    for(i=0;i<c-1;i++)
    {
        printf("%c%c", a, b[1]);
        printf("%c%c", a, b[8]);
    }
    printf("%c%c", a, b[1]);
    printf("%c%c", a, b[4]);
    printf("\n");
    for(i=0;i<r-1;i++)
    {
        printf("%c%c", a, b[2]);
        for(j=0;j<c;j++)
        {
            printf(" ");
            printf("%c%c", a, b[2]);
        }
        printf("\n");
        printf("%c%c", a, b[7]);
        for(j=0;j<c-1;j++)
        {
            printf("%c%c", a, b[1]);
            printf("%c%c", a, b[11]);
        }
    }
}
```

# 기존 코드 설명



```
void gotoxy(int x, int y)
{
    COORD Pos = {x - 1, y - 1};
    SetConsoleCursorPosition(GetStdHandle(STD_OUTPUT_HANDLE), Pos);
}
```

```
void display_reel(char rc[][3], int r[][3], int index)
{
    int i, j;
    for(i=0;i<3;i++)
        for(j=index;j<3;j++)
        {
            gotoxy(3+j*4, 7+i*2);
            printf("%s", rc[r[i][j]]);
        }
}
```



# 기존 코드 설명



```
void game_control(char reel[][3], int reel_num[][3], int *money)
{
    int i, j, bet, case_num=0, thank, num[3];
    double pst;
    clock_t start, end;

    display_reel(reel, reel_num, 0);
    bet=game_progress(*money);

    for(i=0;i<3;i++)
    {
        start=clock();
        do
        {
            for(j=i;j<3;j++)
                reel_num[0][j]=reel_num[1][j];
            reel_series(reel_num);
            display_reel(reel, reel_num, i);
            end=clock();
            pst=(double)(end-start)/CLK_TCK;
        }while(!kbhit() || (pst<1));
        num[i]=reel_num[1][i];
    }
    ...
}
```

```
getch();
thank=return_money(num, bet, &case_num);
if (thank==0)
    *money-=bet;
else
    *money+=thank;
if (case_num)
{
    gotoxy(43, 18);
    printf("사 례 :%d, 배 텅 :%d원 , 사 례 금 :%d", case_num, bet, thank);
}
clear_text();
```



# 기존 코드 설명



```
int return_money(int r[], int betting, int *case_num)
{
    int total=0;
    if (r[0]==r[1] && r[1]==r[2] && r[0]==r[2])
    {
        if (r[0]==0)
        {
            total=betting*10;
            *case_num=1;
        }
        else if (r[0]==1)
        {
            total=betting*7;
            *case_num=2;
        }
        else if (r[0]==2)
        {
            total=betting*5;
            *case_num=3;
        }
    }
    else if((r[0]==0 && r[1]==0) || (r[1]==0 && r[2]==0) || (r[0]==0 && r[2]==0))
    {
        total=betting*4;
        *case_num=4;
    }
    else if( (r[0]==1 && r[1]==1) || (r[1]==1 && r[2]==1) || (r[0]==1 && r[2]==1))
    {
        total=betting*3;
        *case_num=5;
    }
    else if( (r[0]==2 && r[1]==2) || (r[1]==2 && r[2]==2) || (r[0]==2 && r[2]==2))
    {
        total=betting*3;
        *case_num=6;
    }
}
```

```
else if( (r[0]==3 && r[1]==3) || (r[1]==3 && r[2]==3) || (r[0]==3 && r[2]==3))
{
    total=betting*3;
    *case_num=7;
}
else if( (r[0]==4 && r[1]==4) || (r[1]==4 && r[2]==4) || (r[0]==4 && r[2]==4))
{
    total=betting*2;
    *case_num=8;
}
else if( (r[0]==5 && r[1]==5) || (r[1]==5 && r[2]==5) || (r[0]==5 && r[2]==5))
{
    total=betting*1;
    *case_num=9;
}
return total;
```

["★", "♠", "♣", "♥", "♠", "♣"]

03

수정한 코드 설명



# 수정한 코드 설명



```
void titleDraw() { //메인 화면 출력하기
```

```
    setColor(DARK_GREEN);
```

```
    printf("\n\n\n\n");
```

```
    printf("##### #
```

```
##### # ##### # ##### # # ##### # ##### \n");
```

```
    printf("# # # # # # # # # # # # # # # \n");
```

```
# # # # # # # # # # # # # # # \n");
```

```
    printf("##### # # # # # # # # # # # # # # \n");
```

```
##### # # # # # # # # # # # # # # \n");
```

```
    printf(" # # # # # # # # # # # # # # # \n");
```

```
# # # # # # # # # # # # # # # \n");
```

```
    printf("##### # # # # # # # # # # # # # # \n");
```

```
##### # # # # # # # # # # # # # # \n");
```

```
int menu(void) { //게임 메뉴
```

```
int select;
```

```
gotoxy(54, 14);
```

```
setColor(RED);
```

```
printf("1.게임 시작");
```

```
gotoxy(54, 17);
```

```
setColor(BLUE);
```

```
printf("2.게임 정보");
```

```
gotoxy(54, 20);
```

```
setColor(YELLOW);
```

```
printf("3.게임 종료");
```

```
select = getch() - 48;
```

```
return select;
```

```
}
```

```
void init() {
```

```
    system("mode con cols=100 lines=100 | title 슬롯머신 게임");
```

```
}
```

```
void rule() {
```

```
    system("cls");
```

```
    printf("이 게임은 슬롯머신 게임으로 릴 3개로 진행한다. \n");
```

```
    printf("가로로 3개의 중간 릴들의 모양이 2개 이상 같거나 3개 이상 같을 때 베팅에 성공한다. \n\n\n\n\n\n");
```

```
    printf("한 번 더 누르면 처음 화면으로 돌아갑니다.");
```

```
    getch();
```

```
    system("cls");
```

```
}
```



# 수정한 코드 설명



```
void titleDraw() { //메인 화면 출력하기
```

```
    setColor(DARK_GREEN);
```

```
    printf("\n\n\n\n");
```

```
    printf("#####
```

```
##### # ##### ##### ##### # ##### # # ##### ##### \n");
```

```
    printf("# # # # # # # # # # # # # # # \n");
```

```
# # # # # # # # # # # # # # # \n");
```

```
    printf("#####
```

```
##### # # # # # ##### # # # # # \n");
```

```
    printf(" # # # # # # # # # # # # # # # \n");
```

```
# # # # # # # # # # # # # # # \n");
```

```
    printf("#####
```

```
##### # # # # # # # # # # # # # # # \n");
```

```
int menu(void) { //게임 메뉴
```

```
int select;
```

```
gotoxy(54, 14);
```

```
setColor(RED);
```

```
printf("1.게임 시작");
```

```
gotoxy(54, 17);
```

```
setColor(BLUE);
```

```
printf("2.게임 정보");
```

```
gotoxy(54, 20);
```

```
setColor(YELLOW);
```

```
printf("3.게임 종료");
```

```
select = getch() - 48;
```

```
return select;
```

```
}
```

```
void init() {
```

```
    system("mode con cols=100 lines=100 | title 슬롯머신 게임");
```

```
}
```

```
void rule() {
```

```
    system("cls");
```

```
    printf("이 게임은 슬롯머신 게임으로 릴 3개로 진행한다. \n");
```

```
    printf("가로로 3개의 중간 릴들의 모양이 2개 이상 같거나 3개 이상 같을 때 베팅에 성공한다.\n\n\n\n\n");
```

```
    printf("한 번 더 누르면 처음 화면으로 돌아갑니다.");
```

```
    getch();
```

```
    system("cls");
```

```
}
```

# 수정한 코드 설명



```
// 콘솔 텍스트 색상 변경해주는 함수
```

```
enum {  
    BLACK,  
    DARK_BLUE,  
    DARK_GREEN,  
    DARK_SKYBLUE,  
    DARK_RED,  
    DARK_VIOLET,  
    DAKR_YELLOW,  
    GRAY,  
    DARK_GRAY,  
    BLUE,  
    GREEN,  
    SKYBLUE,  
    RED,  
    VIOLET,  
    YELLOW,  
    WHITE,  
};  
  
void setColor(unsigned short text) {  
    SetConsoleTextAttribute(GetStdHandle(STD_OUTPUT_HANDLE), text);  
}
```

```
int main(void)  
{  
    int c;  
    init();  
    while((titleDraw(),c=menu()) != 3)  
    {  
        switch(c)  
        {  
            case 1 : game();  
                    system("cls");  
                    break;  
            case 2 : rule();  
                    break;  
            default : break;  
        }  
    }  
    return 0;  
}
```

# 수정한 코드 설명



```
void arrow() {  
    gotoxy(35, 9);  
    setColor(YELLOW);  
    printf("<-----");  
}
```

```
void display_reel(char rc[][3], int r[][3], int index)    //회전 순서에 따라 릴을 화면에 출력하는 함수  
{  
    int i, j;  
    for(i=0;i<3;i++)  
        for(j=index;j<3;j++)  
        {  
            gotoxy(22+j*4, 7+i*2);  
            if(i == 0 || i == 2)  
                setColor(GRAY);  
            else  
                setColor(RED);  
            printf("%s", rc[r[i][j]]);  
        }  
}
```



# 수정한 코드 설명



```
void clear_text(void)                //화면에 표시된 지시어들을 지우는 함수
{
    int i, j;
    for(i=17; i<20; i++)
    {
        gotoxy(1, i);
        for(j=0; j<42; j++)
            printf(" ");
    }
    gotoxy(45, 9);
    printf(" ");
    for(i = 1; i < 10; i++)
    {
        gotoxy(60, 4+i*2);
        printf("                ");
    }
    gotoxy(30, 21);
    printf("                ");
}
```

```
void game_control(char reel[][3], int reel_num[][3], int *money)
{
```

```
    if(case_num==0){                //arrow()화살표 옆 "광" 출력
        gotoxy(45, 9);
        printf("광 ");
    }
    else{                            //당첨된 사례 밑에 밑줄 생성
        gotoxy(60, 4+(case_num*2));
        setColor(GREEN);
        printf("-----");
    }
    if (thank==0)
        *money-=bet;
    if( money < 0 || money == 0){
        system("cls");
        exit(1);                    //돈을 다 잃으면 게임 시작 화면으로
    }
```

04

실행 결과



# 기존 코드 실행 결과



슬롯머신 게임

릴1	릴2	릴3	사 례 금
1: ★	★	★	*10
2: ♠	♠	♠	*7
3: ♦	♦	♦	*5
4: ★	★	기 타	*4
5: ♠	♠	기 타	*3
6: ♦	♦	기 타	*3
7: ♥	♥	기 타	*3
8: ♣	♣	기 타	*2
9: ○	○	기 타	*1

배팅금액을 입력하고 Enter키를 누르면  
게임을 시작합니다. 금액 입력>  
0을 입력하면 종료합니다.

현재 남은 금액 : 10000원

슬롯머신 게임

릴1	릴2	릴3	사 례 금
1: ★	★	★	*10
2: ♠	♠	♠	*7
3: ♦	♦	♦	*5
4: ★	★	기 타	*4
5: ♠	♠	기 타	*3
6: ♦	♦	기 타	*3
7: ♥	♥	기 타	*3
8: ♣	♣	기 타	*2
9: ○	○	기 타	*1

배팅금액을 입력하고 Enter키를 누르면  
게임을 시작합니다. 금액 입력>  
0을 입력하면 종료합니다.

현재 남은 금액 : 5000원  
사 례 :7, 배팅:1000원, 사 례금:3000



# 실행 결과



```
##### #      ##### ##### ##### #      ##### #      ##### ##### #####  
#      #      #      #      #      #      #      #      #      #      #      #  
##### #      #      #      #      #      #      ##### #      #      #      #  
      # #      #      #      #      #      #      #      #      #      #  
##### ##### ##### #      #      #      #      #      #      #      #
```

1. 게임 시작

2. 게임 정보

3. 게임 종료

# 실행 결과



## 2. 게임 정보

이 게임은 슬롯 머신 게임으로 릴 3개로 진행한다.  
가로로 3개의 중간 릴들의 모양이 2개 이상 같거나 3개 이상 같을 때 베팅에 성공한다.

한 번 더 누르면 처음 화면으로 돌아갑니다.

## 3. 게임 종료

```
##### # ##### ##### ##### # ##### # # ##### ##### #####
# # # # # # # # # # # # # # # # # # # # # #
##### # # # # # # # # # # ##### # # # # #####
# # # # # # # # # # ##### # # # # # # # #
##### ##### ##### # # # # # # ##### # # ##### # # #####
```

1. 게임 시작

2. 게임 정보

3. 게임 종료

```
-----
Process exited after 147.5 seconds with return value 0
계속하려면 아무 키나 누르십시오 . . . |
```

# 실행 결과



릴1 릴2 릴3

★	♠	♣
♥	♦	○
◆	♡	★

<-----

배팅금액을 입력하고 Enter키를 누르면  
게임을 시작합니다. 금액 입력>  
0을 입력하면 종료합니다.

릴1	릴2	릴3	사례금
1: ★	★	★	*10
2: ♠	♠	♠	*7
3: ♦	♦	♦	*5
4: ★	★	?	*4
5: ♠	♠	?	*3
6: ♦	♦	?	*3
7: ♡	♡	?	*3
8: ♣	♣	?	*2
9: ○	○	?	*1

현재 남은 금액 : 10000원



# 실행 결과



릴1 릴2 릴3

♣	♦	♥
○	♥	♣
★	♣	○

<-----

꽁

릴1	릴2	릴3	사례금
1: ★	★	★	*10
2: ♠	♠	♠	*7
3: ♦	♦	♦	*5
4: ★	★	?	*4
5: ♠	♠	?	*3
6: ♦	♦	?	*3
7: ♥	♥	?	*3
8: ♣	♣	?	*2
9: ○	○	?	*1

배팅금액을 입력하고 Enter키를 누르면  
게임을 시작합니다. 금액 입력>  
0을 입력하면 종료합니다.

아무키나 한번만 키를 누르면 릴이 멈춥니다.

현재 남은 금액 : 5000원

# 실행 결과



릴1 릴2 릴3

♠	★	♠
○	♥	○
★	♦	★

<-----

릴1	릴2	릴3	사 례 금
1: ★	★	★	*10
2: ♠	♠	♠	*7
3: ♦	♦	♦	*5
4: ★	★	?	*4
5: ♠	♠	?	*3
6: ♦	♦	?	*3
7: ♥	♥	?	*3
8: ♠	♠	?	*2
9: ○	○	?	*1

배팅금액을 입력하고 Enter키를 누르면  
게임을 시작합니다. 금액 입력>  
0을 입력하면 종료합니다.

사 례:9, 배팅:3000원, 사 례금:3000

아무키나 한번만 키를 누르면 릴이 멈춥니다. 현재 남은 금액 : 8000원

릴1 릴2 릴3

○	★	★
★	♥	♥
♠	♦	♦

<-----

릴1	릴2	릴3	사 례 금
1: ★	★	★	*10
2: ♠	♠	♠	*7
3: ♦	♦	♦	*5
4: ★	★	?	*4
5: ♠	♠	?	*3
6: ♦	♦	?	*3
7: ♥	♥	?	*3
8: ♠	♠	?	*2
9: ○	○	?	*1

배팅금액을 입력하고 Enter키를 누르면  
게임을 시작합니다. 금액 입력>  
0을 입력하면 종료합니다.

사 례:5, 배팅:100원, 사 례금:30000

아무키나 한번만 키를 누르면 릴이 멈춥니다. 현재 남은 금액 : 500원

# 출처



템플릿

[https://www.slidemembers.com/ko\\_KR/](https://www.slidemembers.com/ko_KR/)

코드 인용

<https://coding-factory.tistory.com/663>

사진

<https://arcanamagic.com/product/dribble-catch-%EA%B9%80%EC%A4%80%ED%91%9C/>

THANK YOU

