

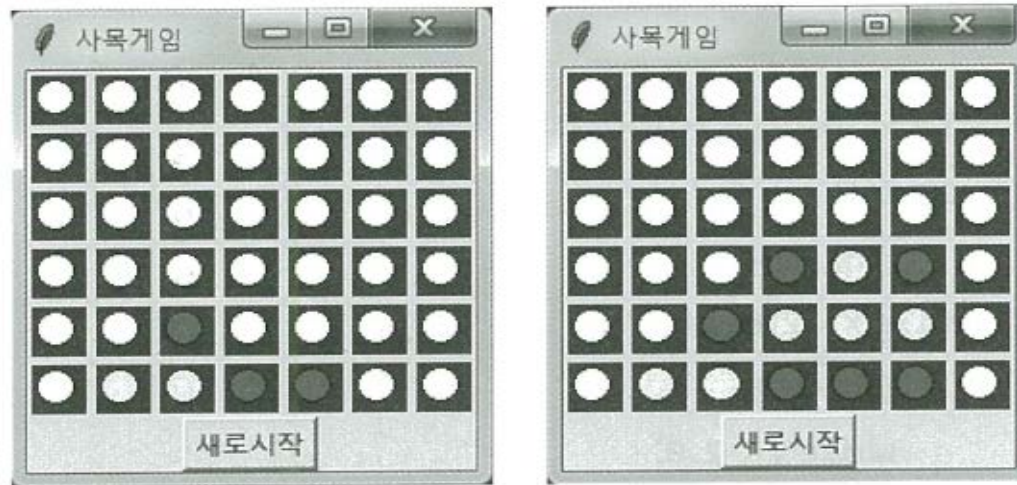
---

## 숙제7 – 사목게임

---

**\*\*\*11.20** (게임: 사목게임) 사목게임은 <http://cs.armstrong.edu/liang/ConnectFour/ConnectFour.html>에서 보여주는 것과 같이 2인용 보드 게임으로 6행 7열의 세로로 고정된 격자에 플레이어가 번갈아 유색의 디스크를 떨어뜨리는 방식으로 진행된다. 게임의 목적은 상대 플레이어보다 먼저 같은 색상의 디스크를 가로, 세로 또는 대각선으로 네 개를 연결하는 것이다. 사목게임 프로그램은 두 사용자가 빨간색 또는 노란색 디스크를 번갈아 떨어트리게 한다. 디스크가 떨어질 때마다, 프로그램은 콘솔에 보드를 재출력하고 게임의 상태(이김, 비김, 또는 계속)를 결정한다. 실행 예는 다음과 같다.





[그림 12.25] 이 프로그램은 두 플레이어가 사목 게임을 플레이할 수 있다.

**\*\*\*12.13** (Tkinter: 사목 게임) 프로그래밍 연습문제 11.20에서 두 플레이어가 콘솔 상에서 플레이하는 사목 게임을 만들었다. 그림 12.25에서 볼 수 있듯이, GUI 프로그램을 사용하여 사목 게임을 재작성하시오. 이 프로그램은 두 플레이어가 번갈아가며 빨간색과 노란색 디스크를 셀에 놓을 수 있도록 한다. 셀에 디스크를 놓기 위해 플레이어는 가능한 셀을 클릭해야 한다. 여기서, *가능한 셀(available cell)*이란 점유되지 않은 셀로서 이 셀의 아래쪽 이웃은 점유된 상태를 의미한다. 플레이어가 승리하면 네 개의 승리 셀을 반짝이게 하고, 승자 없이 모든 셀이 점유된다면 승자가 없음을 보여준다.