Code Review - Minefind B

YJH ver

1. 구성

Intro  
Control  
Search

2. 작동

Uml 참조

3. 아쉬운점

-전체적으로 C++ 이 아닌 C 하드코딩 같다. 순서와 로직을 알아보기 힘듬

-Application 의 정제된 코드에 익숙해진 것인지 초반 도입부의 나눠진 루프(메뉴선택)는 좋지않은 출력 및 전환 방법이라고 생각된다

- Control -> move( int , int )

이동을 담당하지만 정작 중요한 연산부분은 Select() 한테 떠넘겨 버렸다.

-Control -> Select ( int , int )

함수가 호출될 때마다 클래스가 선언되고 있다.

컴파일러의 연산 건강상 좋지 않아보인다.

지뢰를 밟았을 때 지뢰들을 출력해 주고 강제로 종료시켜버린다.

CMD 의 생명은 1개인듯 싶다.

- Define :: MapData[][][]

비어있는 맵과 꽉차있는맵 두가지가 있는데   
이런 닮은꼴의 배열을 비교하며 연산시 struct 배열을 사용하여 좀더 깔끔할 것같다.

4. 좋은 점