**< 오픈소스 분석 >**

1. <https://github.com/developerjaym/Connect5>

|  |  |
| --- | --- |
| <실행화면> | 간단한 if문을 통해 오목의 룰이 구현되었다.  실행을 하면 초기의 바둑판이 뜨고,  마우스로 원하는 위치를 클릭하면 해당 위치에 돌이 두어지게 된다.  5개의 같은 색깔의 돌이 두어 지게 되면, 돌의 색상이 노란색으로 바뀌게 된다.  이 점을 제외한 다른 부분적인 룰 들은 구현되지 않았다.  게임이 끝나도 게임이 계속 진행되는 부분이 아쉬웠다. |

2. <https://github.com/zhengzl/connect6-ng-dev>

|  |  |
| --- | --- |
|  | 이것은 rule-based 로 구현 된 육목 게임이다.  AI와 대결을 하는 게임이며, 실행을 하게 되면 초기에 바둑판GUI가 생기고, 사용자가 원하는 위치에 돌을 놓는다.  그러면 AI가 그에 해당하는 위치에 맞게 돌을 놓는 방식으로 진행된다.  6개의 돌이 일렬로 놓아지게 되면, 알림창이 뜨며 게임이 종료된다. |

3. https://github.com/MoonlightH/Connect6

|  |  |
| --- | --- |
|  | 이는 search알고리즘을 이용한 육목 AI 게임이다.  AI모드와 2인 모드가 선택이 가능하고, AI모드로 할 시에는, AI의 탐색알고리즘을 통해 수를 두게 된다.  돌이 6개가 이어지면 이렇게 게임이 종료되는 알림이 뜬다. |

4. https://github.com/YuJin-Kim/JavaCamp-Connect6

|  |  |
| --- | --- |
|  | 이는 따로 AI모드가 없는 육목이다.  그냥 사용자 둘이서 플레이하게끔 구현 되어있으며, 실행 시에 사용자 두명의 닉네임을 정하고 게임이 플레이 된다.  마찬가지로, 돌이 6개가 붙으면 게임이 종료된다. |