public static final int ENEMY\_AREA = 250; //상대방의 화면을 보여줄 공간 확보

PANEL\_WIDTH = maxX\*BLOCK\_SIZE + MESSAGE\_WIDTH + BOARD\_X + ENEMY\_AREA; // 패널 크기에 상대방 화면 확장

checkGhost.setBounds(PANEL\_WIDTH - BLOCK\_SIZE\*19+35,5,95,20);

checkGrid.setBounds(PANEL\_WIDTH - BLOCK\_SIZE\*19+35,25,95,20);

comboSpeed.setBounds(PANEL\_WIDTH - BLOCK\_SIZE\*20, 5, 45, 20);

고스트표시, 격자표시, 속도조절 절대위치 재조정

public void GameEndPopUp() {

JOptionPane.showMessageDialog(null, "GAME OVER", "The End", JOptionPane.ERROR\_MESSAGE);

}

public void gameEndCallBack(){

client.gameover();

this.isPlay = false;

GameEndPopUp();

}

팝업 함수를 생성, 게임 종료 함수에 팝업 함수를 호출하도록 삽입