

Group Homework

1. 3인 1조로 그룹 구성(공지사항 참고)
2. 과제 진행 일정

단계	내용	일시	장소
문제 제시	교수자가 문제 제시	11-27	강의실
문제 분석	문제 정의 및 디자인 (결과물 제출)	11-27	강의실
개발	모듈 개발, 통합 및 테스트	11-29	실습실
발표	생략		
평가	교수자 평가		

3. 과제 제출

- 12월 06일 18시 00분까지 YSCEC에 파이썬 코드 제출

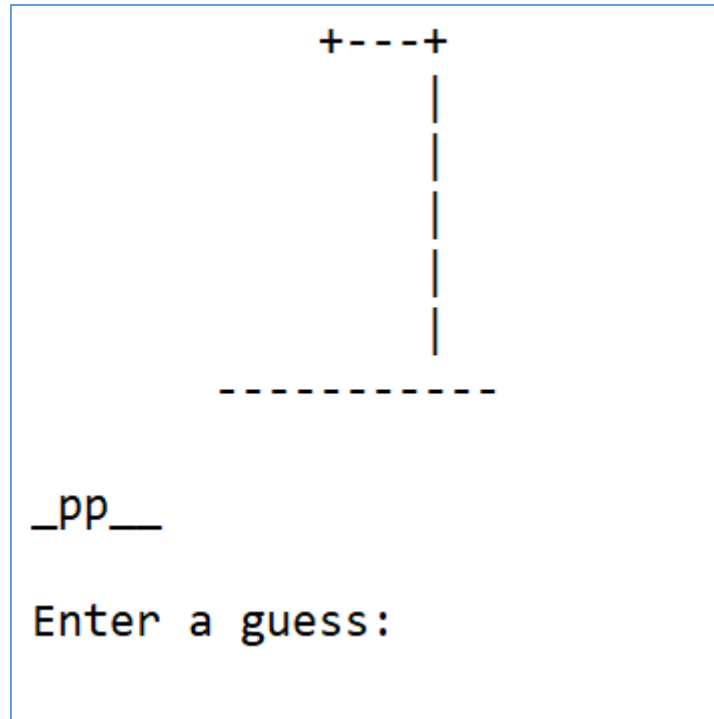
Hangman Game

Hangman Game

영어 단어 학습을 위한 Hangman Game을 개발합니다!

Hangman Game

시작 화면 예시



Hangman Game

문자 입력 예시

Enter a guess: *a*

app_

a

Enter a guess:

app_

a

Enter a guess: 1

Incorrect input.

Enter a guess: [

Incorrect input.

Enter a guess: *a*

Incorrect input.

Enter a guess:

Hangman Game

철자 맞추기 성공 및 실패 예시

Enter a guess: *e*

app_e

ae

Enter a guess:

Enter a guess: *m*

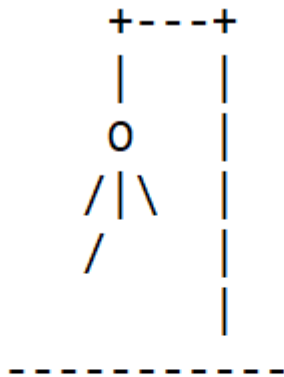
app_e

aetnqwum

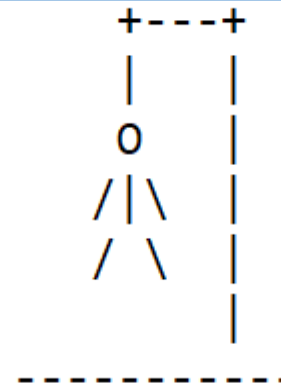
Enter a guess:

Hangman Game

게임 종료 예시



apple
aetnqwuml
Congratulation
You saved the hangman!



_pp_e
qwertyzx
Hangman died...T_T
The answer is apple

Hangman Game

Implementation

- 단어는 제공된 `fruits.txt`에서 매 실행 시마다 무작위로 단어를 골라서 사용합니다(공지사항 참고)
- 수업시간에 학습한 문법과 함수로 구현할 수 있습니다
- Regular expression을 사용할 필요는 없습니다
- 변수명은 의미를 충분히 파악할 수 있도록 명명합니다.
- 반드시 문제를 분할하여 모듈화를 합니다. 각 모듈은 제어 추상화에 입각하여 명명하고 이름에 맞는 기능을 수행하도록 합니다
예) `readFile(filename)`: `filename`에서 텍스트를 읽어 반환하는 모듈
- 함수(모듈)는 Understandability, Encapsulation, Composition 개념에 입각하여 작성합니다 (Chapter 5.3.4 참고)
- 메인 함수는 `runGame()`으로 실행합니다.
- Hangman 출력 시 `\(backslash)`가 ₩로 출력되는 것은 폰트 문제이니 걱정할 필요 없습니다

Hangman Game

Participation / Role

조번호:

조원	내용

Hangman Game

Problem Analysis

Chapter 4의
Clear, Consistent, Complete
원칙을 최대한 반영하여 정의

Hangman Game

Decomposition (Modularization)

Chapter 6의 Activity Diagram 형식에 맞게 작성