

Software project II : AD Project

Othello Game

20181696 조재오
20181697 최민혁

CONTENTS

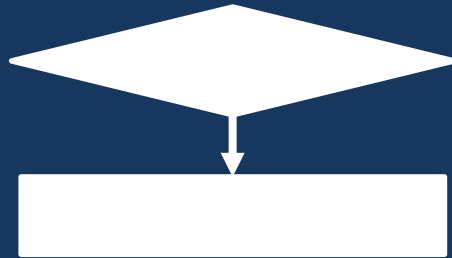
01

요구사항 명세서



02

소프트웨어 구조 설계



03

시연



00

- 1 처음에 위의 그림과 같이 흰색 돌은 (4, D), (5, E), 검은색 돌은 (4, E), (5, D)에 둔다.
- 2 돌을 두었을 때 그 색깔의 돌이 가로, 세로, 대각선으로 상대 돌의 양쪽을 포위하게 되면 모든 돌은 다른 색깔로 뒤집힌다.
 - 돌은 반드시 상대방 돌을 양쪽에서 포위할 수 있는 곳에 놓아야 한다.
 - 돌을 둘 곳이 없을 경우 상대방에게 차례가 넘어간다.
- 3 게임이 끝났을 때 돌의 수가 많은 쪽이 승리하게 된다.
 - 만약, 돌의 개수가 같은 경우 무승부가 된다.

01

- 1 게임 시작 시 초기 게임판이 설정 되어 있어야 한다.
- 2 판의 가운데에서 검은돌, 흰돌 각각 2개가 서로 엇갈려서 배치되어 있어야 한다.
- 3 현재 어떤 돌의 턴인지 알려준다.
- 4 현재 판에 있는 검은돌, 흰돌의 개수를 알려준다.
- 5 잘못된 위치(돌을 두어도 색을 바꿀 수 없는 위치)에 돌을 두었을 때 다시 두게 하도록 한다.
- 6 실행취소 버튼으로 돌을 두기 전의 판으로 되돌릴 수 있다.

02

GUIdisplay.py

UndoGame
ButtonClicked

settingNewGame
MainDrive

othello.py

New_Game
check_proper

Main_Drive
End_Game

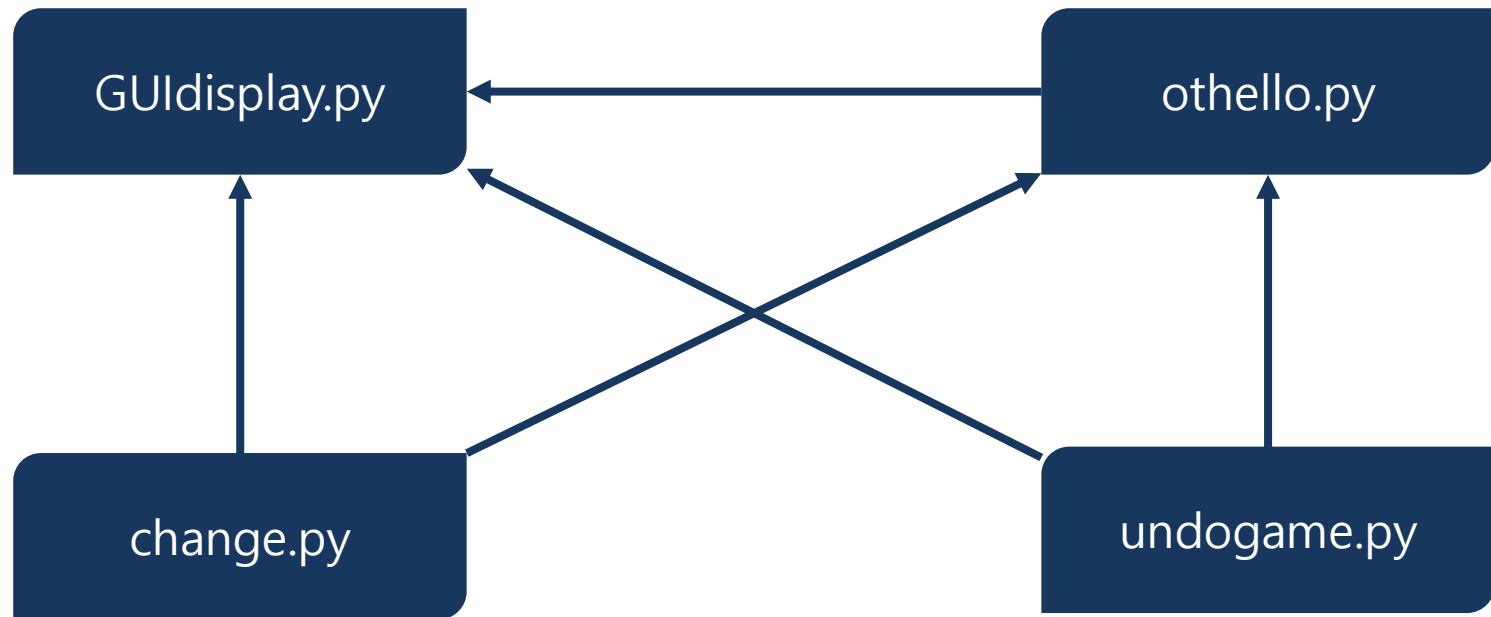
change.py

check
changestones

undogame.py

set...
get...
add...

02



THANK
YOU

20181696 조재오
20181697 최민혁