

Java toy project

프레젠테이션

박정호

목 차

01

주제 선정 이유

02

프로그램 설명

03

프로그램 실행

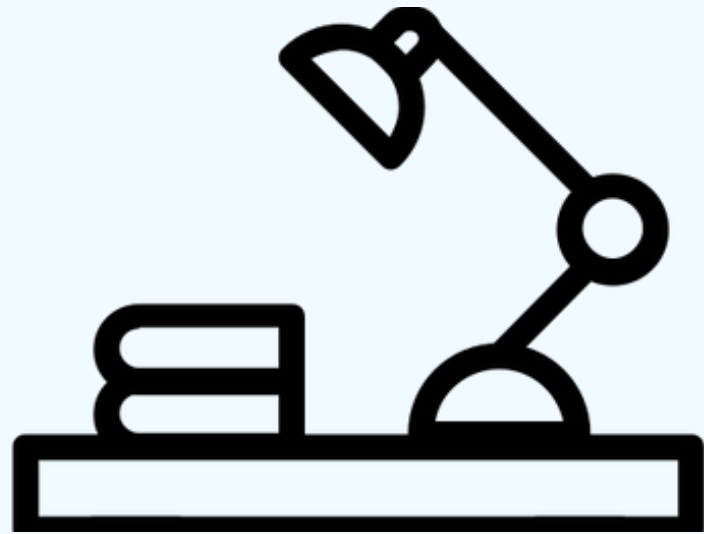
04

소감

05

Q&N

오목 및 야구게임



학습 기회

다양한 프로그래밍 개념을 학습하고 적용할 수 있는 좋은 기회



창의적 문제 해결

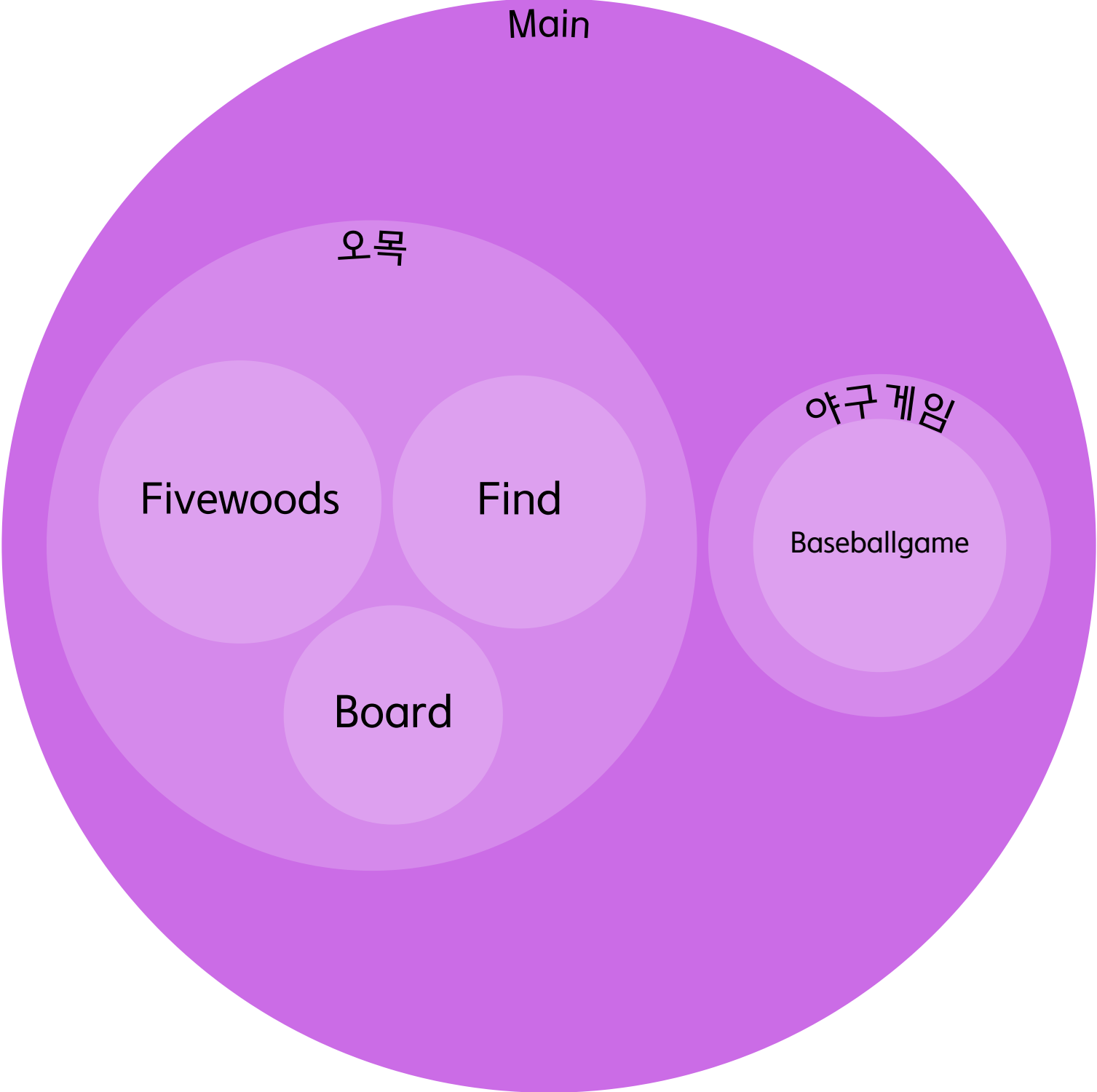
게임 개발은 사용자 인터페이스, 게임 로직, 오류 처리 등 다양한 문제를 창의적으로 해결하는 과정



재미

즐길 수 있는 게임을 개발하여 지루할 수도 있는 개발 과정에 흥미를 유발

2. 프로그램 설명

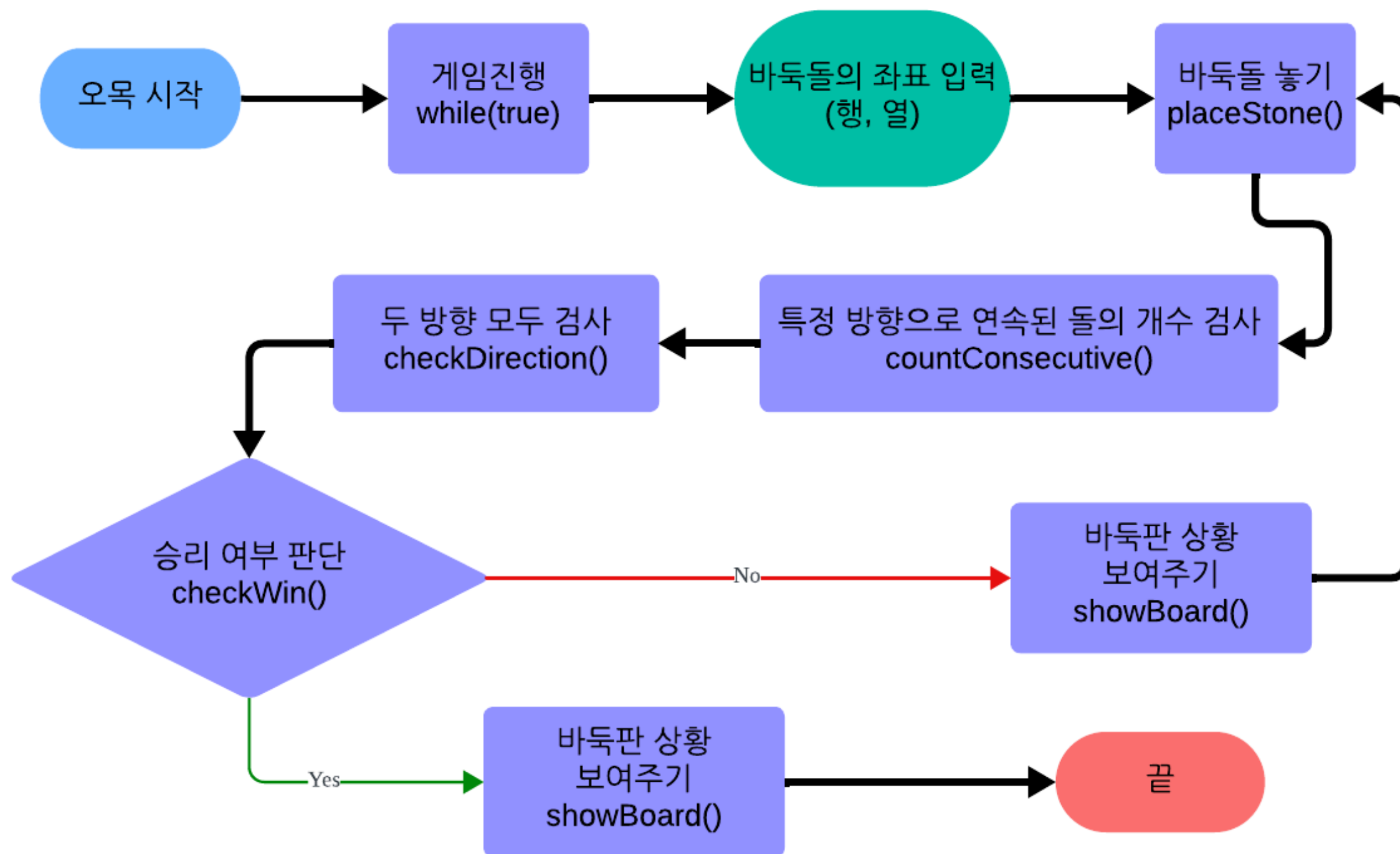


오목

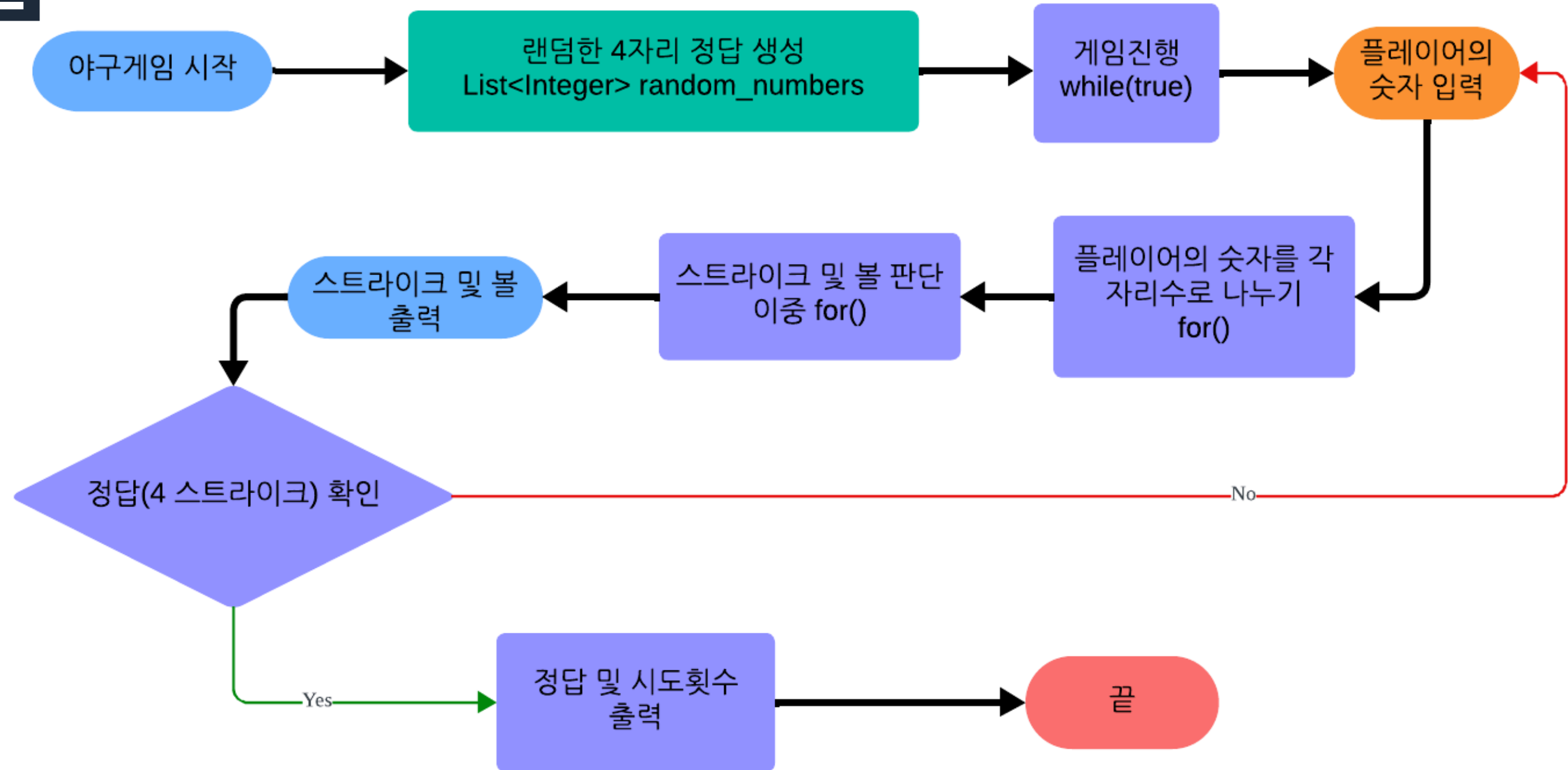
야구게임

Board	Fivewoods	Find	Baseballgame
바둑판의 상황을 저장하고 출력하는 클래스	오목의 전체 흐름을 담당하는 Main 클래스	바둑판에서 오목이 만들어졌는지 판단하는 클래스	야구게임의 전체 흐름을 담당하는 Main 클래스

오목



야구게임



프로그램 시연

소감

Q&N

감사합니다