

| | | |
|---------------|--|------------------|
| Class | FruitBox | 스타터 |
| Method | static void main(String [] args) | FruitBox main 함수 |

| Class | AppleBoard | 게임 보드 |
|-------|---|-----------|
| Field | int t_row, int t_col, int t_value, boolean first, boolean second, boolean target, int gold_count, int temp_gold, int score_count, LocalTime start_time, LocalTime end_time | |
| | int score | 초기 점수 |
| | int[][] board | 게임 보드의 배열 |

| Class | AppleBoard | 게임 보드 |
|--------|-------------------------------|--|
| Method | AppleBoard() | 기본 constructor method |
| | void createNewBoard() | 게임 보드를 생성한다. |
| | boolean isFirst() | target을 리턴한다. |
| | int getScore() | score을 리턴한다. |
| | void targetOn() / targetOff() | target의 true/false를 리턴한다. |
| | void setTarget(int[] info) | info 배열의 값을 t_row, t_col, t_value에 저장하여 프린트한다. |
| | int[][] getGameBoard() | board를 리턴한다. |

| Class | AppleBoard | 게임 보드 |
|--------|---------------------------------|--|
| Method | void makeZero(int row, int col) | row와 col의 board 배열에 넣어 0인지 아닌지 비교한다. |
| | void calcScore() | score를 계산한다. |
| | boolean check(int[] info) | info 배열과 t_row 또는 t_col의 값을 비교하여 리턴한다. |
| | boolean isTarget(int[] info) | info 배열과 t_row 그리고 t_col의 값이 같으면 리턴한다. |
| | int normalize(int value) | value를 리턴한다. |
| | LocalTime getStartTime() | start_time을 리턴한다. |
| | LocalTime getEndTime() | end_time을 리턴한다. |

| Class | AppleButton | 사과 버튼 |
|--------|---|--|
| Field | AppleBoard board, AppleFrame frame, int row, int col, ImageIcon img, ImageIcon cimg | |
| | int face | 사과의 값 |
| Method | void setApple(int n) | n을 사과 이미지에 나타낸다. |
| | void setRow(int num) | num를 row로 설정한다. |
| | void setCol(int num) | num를 col로 설정한다. |
| | void actionPerformed(ActionEvent e) | 사과를 클릭하였을 때 게임의 실행중 여부, target 여부등을 파악하여 check 혹은 무응답한다. |
| | void lightOn() | cimg의 icon을 만든다. |
| | void lightOff() | img의 icon을 만든다. |

| Class | GithubButton | Github 버튼 |
|--------|---|---------------------------|
| Field | StaffFrame frame, URI url | |
| Method | GithubButton(StaffFrame f) | 기본 constructor method |
| | void actionPerformed(ActionEvent e) | 버튼을 클릭하면 Github 페이지를 띄운다. |

| Class | StaffButton | 스태프 버튼 |
|--------|---|-----------------------|
| Field | GreetingFrame frame | |
| Method | StaffButton(GreetingFrame f) | 기본 constructor method |
| | void actionPerformed(ActionEvent e) | StaffFrame을 호출한다. |

| Class | StartButton | 시작 버튼 |
|--------|--|-----------------------|
| Field | GreetingFrame frame, ImageIcon pl, ImageIcon go | |
| Method | StartButton(GreetingFrame f) | 기본 constructor method |
| | void actionPerformed(ActionEvent e) | 버튼을 클릭하면 게임을 시작한다. |

| Class | ResetButton | 초기화 버튼 |
|--------|--|--------------------------------|
| Field | AppleBoard board, AppleFrame frame | |
| Method | ResetButton(AppleBoard b, AppleFrame f) | board와 frame을 받아서 초기화 버튼을 만든다. |
| | void actionPerformed(ActionEvent e) | 새 게임보드를 만들고 update 한다. |

| Class | RetryButton | 리셋 버튼 |
|--------|--|-----------------------|
| Field | ResultFrame frame, ImageIcon rty_pgn, ImageIcon rty_gif | |
| Method | RetryButton(ResultFrame f) | frame을 받아 리셋 버튼을 만든다. |
| | void actionPerformed(ActionEvent e) | 새로운 시작화면을 띄운다. |

| Class | H2P | 사용설명서 버튼 |
|--------|---|-----------------------|
| Field | GreetingFrame frame | |
| Method | H2P(GreetingFrame f) | 기본 constructor method |
| | void actionPerformed(ActionEvent e) | How to play를 띄운다 |

| Class | AppleFrame | 게임 프레임 |
|--------|--|--|
| Field | AppleBoard board, AppleButton[][] button_board, Image bg, JLabel score, boolean game_on | |
| Method | AppleFrame (AppleBoard b) | 기본 constructor method |
| | boolean getGameOn() | game_on을 리턴한다. |
| | void setGameOff()/setGameOn() | game_on을 설정한다. |
| | void setGrid(JComponent obj, double wx, double wy, int x, int y, GridBagConstraints gbc, JPanel panel) | wx를 gbc의 weightx로 설정, wy를 gbc의 weighty로 설정, x를 gbc의 gridx로 설정, y를 gbc의 gridy로 설정한다. |
| | void update() | 게임 보드와 점수를 업데이트 한다. |

| | | |
|---------------|----------------------|-----------------------|
| Class | GreetingFrame | 시작 화면 |
| Field | Image bg | |
| Method | GreetingFrame() | 기본 constructor method |

| | | |
|---------------|--------------------|-----------------------|
| Class | H2Pframe | H2Pframe |
| Field | Image stf_contents | |
| Method | H2Pframe() | 기본 constructor method |

| | | |
|---------------|--------------------|-----------------------|
| Class | StaffFrame | 스태프 프레임 |
| Field | Image stf_contents | |
| Method | StaffFrame() | 기본 constructor method |

| | | |
|---------------|--------------------|-----------------------|
| Class | ResultFrame | 결과 프레임 |
| Field | Image rty_bg | |
| Method | ResultFrame() | 기본 constructor method |

| Class | ScoreLabel | 점수라벨 |
|--------|--|-----------------------|
| Field | AppleBoard board, int score, Image[] numbers, Image[] scoreimg | |
| Method | ScoreLabel(AppleBoard b) | 기본 constructor method |
| | void makeScore() | 점수를 한 글자씩 이미지화 시킨다. |
| | void mergeScore() | 이미지화 된 점수들을 합친다. |