**비주얼프로그래밍**

**요소설계 프로젝트**

|  |  |
| --- | --- |
| 프로젝트 명 | *Visual Programming(같은 그림 찾기 게임)* |
| 팀 명 | *09* |
| 문서 제목 | 결과보고서 |

|  |  |
| --- | --- |
| **Version** | 1.0 |
| **Date** | 2013-11-05 |

|  |  |
| --- | --- |
| **팀원** | 김 성근 (조장) |
| 김 현준 |
| 이 종석 |
| **지도교수** | 김 상철 교수 |

|  |
| --- |
| **CONFIDENTIALITY/SECURITY WARNING**  이 문서에 포함되어 있는 정보는 국민대학교 전자정보통신대학 컴퓨터공학부 및 컴퓨터공학부 개설 교과목 비주얼프로그램밍 수강 학생 중 프로젝트 “같은 그림 찾기 게임”를 수행하는 팀 “09”의 팀원들의 자산입니다. 국민대학교 컴퓨터공학부 및 팀 “김 성근, 김 현준, 이 종석”의 팀원들의 서면 허락없이 사용되거나, 재가공 될 수 없습니다. |

**문서 정보 / 수정 내역**

|  |  |
| --- | --- |
| **Filename** | 중간보고서-같은그림찾기게임.doc |
| **원안작성자** | 김 성근 |
| **수정작업자** | 김 현준, 이 종석 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **수정날짜** | **대표수정자** | **Revision** | **추가/수정 항목** | **내 용** |
| 2013-11-05 | 김성근 | 1.0 | 최초 작성 |  |
| 2013-11-12 | 김현준 | 1.1 | 내용 수정 | 수행 내용 추가 |
| 2013-11-19 | 이종석 | 1.2 | 내용 수정 | 수행 내용 추가 |
| 2013-11-23 | 김성근 | 2.0 | 최종 작업 | 최종보고서 작성 및 검토 |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

**목 차**

[**1** **프로젝트 목표** 4](#_Toc230855220)

[**2** **수행 내용 및 중간결과** 5](#_Toc230855221)

[**2.1** **계획서 상의 연구내용** 5](#_Toc230855222)

[**2.2** **수행내용** 5](#_Toc230855223)

[**3** **최종보고서 본문** 7](#_Toc230855224)

[**4** **자기평가** 8](#_Toc230855225)

# **프로젝트 목표**

Visual Programming 프로젝트에서는 마이크로소프트에서 제공해주는 MFC(Microsoft Foundation Class)를 사용하여 실제로 사용 가능한 MFC 응용프로그램을 제작한다. 이 응용프로그램은 같은 그림 찾기 게임을 기반으로 해서 만들어진다. 이 게임은 Visual C++ MFC 윈도우 응용프로그램(성윤정 지음)에서 제공되는 코드이며, 이 코드를 이용하여 한 학기 동안 배운 다양한 MFC API를 이용하여 해당 프로그램을 확장한다.

응용프로그램을 만들어 가는 과정을 통하여 MFC에서 발생하는 메시지인 Window Message, Command Message, Control Notification Message에 대해서 이해하고 처리할 수 있는 능력을 향상시키고, MFC 응용 프로그램의 기본 골격을 이루는데 절대적인 클래스 4가지의 CWinApp, CDocument, CFrameWnd, CView 관계를 이해하도록 한다. 이런 과정을 통하여 추후 Ios Application이나 Android Application 개발에 필요한 개념을 이해하고 적용할 수 있는 역량을 키우도록 한다.

# **수행 내용 및 중간결과**

## **계획서 상의 연구내용**

1. TIMER 기능을 이용하여 같은 그림 찾기 게임에 시간을 준다.
2. 난이도를 조절할 수 있도록 한다.
3. 내가 그림의 분류를 선택 할 수 있도록 한다.
4. 데이터 저장을 통하여 순위를 계산해서 알려준다.
5. 사용자가 누구인지에 대한 인터페이스를 제공해준다.
6. TIMER 기능을 사용하기 위해 시작과 끝을 알려준다.
7. 게임모드를 여러 개로 할 수 있도록 구성한다. (Ranking, Normal)
8. 게임모드에서 네트워크를 통해 대전할 수 있는 기능을 추가시킨다.

## **수행내용**

1. Stop Watch 기능을 구현하여 시간을 측정하도록 만듬
2. 난이도 상, 중, 하 메뉴에 추가  
   난이도에 따른 게임 할수 있도록 변경 3 x 4, 4 x 5, 5 x 6
3. 처음에 Dialog를 띄워서 난이도 선택 후 게임이 시작되도록 변경
4. Loading 화면을 추가하기 위해서 Dialog 추가 및 Domodal로 띄움  
   <http://blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=wlsdnrtjd&logNo=20141847405&categoryNo=0&parentCategoryNo=17&viewDate=&currentPage=8&postListTopCurrentPage=1&isAfterWrite=true&userTopListOpen=true&userTopListCount=10&userTopListManageOpen=false&userTopListCurrentPage=8>
5. 화면 중앙으로 하도록 변경
6. 사용자 계정명을 입력하는 Prompt를 띄우고 입력하지 않을시 윈도우에서 로그인한 계정을 가져다가 사용자 명으로 등록.
7. Ranking 모드일 경우에는 수행한 결과를 저장해주고, Normal 모드인 경우에는 저장하지 않는다. ( TODO )
8. 서버용 소켓 구성  
   header 파일 – sdafx.h   
   #include <afxsock.h> 추가

수행내용작성

**계획서에 따라 프로젝트의 수행 내용을 상세하게 기술한다.**

**또한, 계획서 상의 진도와 현재 수행하고 있는 진도를 비교 분석해 본다.**

# **최종보고서 본문**

최종보고서 작성

**최종결과물에 대하여 3장 이후 여러 장에 걸쳐서 명확하게 기술한다.**

# **자기평가**

자기평가작성

**여러 장에 걸쳐서 최종결과물에 대하여 기술한 다음 최종적으로는 본 프로젝트를 수행한 자기 평가를 기술한다. 최종 결과물에 대하여 다양한 준거를 적용하여 팀원 스스로 결과물의 사용 가능성 여부를 종합 판단한다.**