

# UML예제

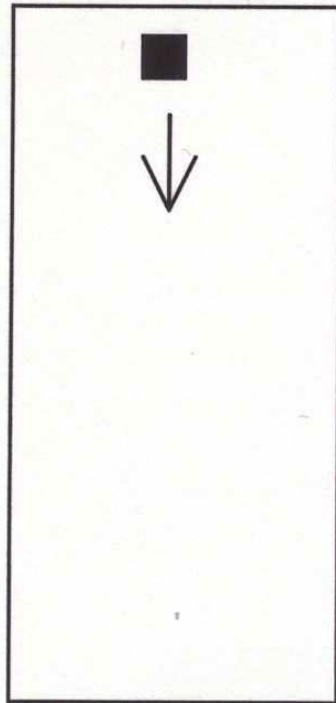
## § 문제 기술서를 작성하기

### ▶ Activity Steps

## § 문제 기술서 작성

자판기 시스템은 사용자가 동전이나 지폐를 투입하면 시스템이 실행된다. 음료수 가격은 500원, 600원, 700원 세 종류이다. 따라서 각각 기준 가격 이상의 돈이 투입되면 자동으로 음료수선택 버튼들에 불이 들어온다. 음료수를 선택하고 남은 잔액은 잔액표시 화면에 표시된다. 사용자는 잔액반환 버튼을 누르면 잔액이 반환된다. 잔액이 음료수 가격 이하의 돈이면 음료수선택 버튼들에 불이 켜진다.

\* 다음과 같이 키보드로 조정되는 움직이는 네모를 구현하기 위한 UML를 설계하시오.(15점)  
(클래스 다이어그램, 행동 다이어그램, 시퀀스 다이어그램 표현)



#### 키보드로 움직이는 네모

1. 사각활동영역의 상단에 검게 칠해진 네모가 나타나서 떨어지기 시작
2. 키보드가 눌러지면 발생한 키보드 값에 따라 한 칸 오른쪽이나 왼쪽으로 이동하거나 종료
  - 키보드 값 "j" 이면 왼쪽으로 이동
  - 키보드 값 "i" 이면 오른쪽으로 이동
  - 키보드 값 "x" 이면 종료
3. 움직이는 네모가 활동영역의 바닥에 도달하면 상승하며, 천장에 도달하면 다시 떨어짐.
4. 움직이는 네모가 좌(혹은 우)로 움직일 때 배경공간의 좌측 경계에 도달하면 더 이상 좌(혹은 우)로 움직이지 않는다.

# SnakeGame UML

