1 time class 구현(thread 상속)

Thread를 상속받아서 시간을 멈추는 역할을 하여 시간마다 실행되는 클래스를 만든다. 몇 초마다 단어를 부르는 기능을 구현한다.

처음에 시작 할 때 GameStart클래스를 만들어 시간이 3초 후 시작이 되게 세팅하고 시작하는 기능을 구현한다.

2. enter key event

엔터 키를 눌르면 textfeild에 있는 text와 Label 들을 비교하여 같으면 점수 올리고 특정 점수를 넘었으면 레벨 올리고 레벨을 올리면 게임 타임을 올리는 기능을 구현한다.

3. String 배열 class word, record

String 배열을 field로 가진 클래스를 만들어 file에서 가져오든 그냥 클래스내에 가지고 있든 getWord라는 메서드를 만들어 랜덤으로 String 하나를 반환하는 클래스를 구현한다.

Record 관련 gui와 관련 기능을 구현한다.

4. game over panel 또는 Jframe

Game over를 할 때 띄우는 Jframe 혹은 game over panel을 만들고 거기에 최고 점수 현 점수 내 닉네임 등록 과 재시작 버튼을 담고 있는 Gui를 구현한다.