

SE 2025 봄학기 텀프로젝트: 윷놀이 게임

팀규모: 한 팀당 5명

1st Due: 3월 중순

- GitHub 프로젝트 페이지를 만들고, e-class의 팀별 프로젝트 게시판에 공지

Mid Due: 4월 말

Java Swing으로 동작하는 버전 제출

- 모든 소스코드와 데이터파일
- 동작하는 실행파일
- 동작 동영상

Final Due: 5월말

- UI를 교체했을 때 수정되어야 하는 부분들에 대한 설명 추가 및 두개의 UI 동영상 추가
 - Swing, JavaFX, Eclipse SWT/Face 등 이용
- 모든 소스코드와 데이터 파일
- 프로젝트 문서
 - 프로젝트 개요
 - 유스케이스 모델
 - 설계 및 구현 리포트
 - 테스트 리포트
 - GitHub 프로젝트 리포트

Note: 프로젝트의 모든 활동(source & document 등)이 GitHub을 이용하여 기록되어야 함

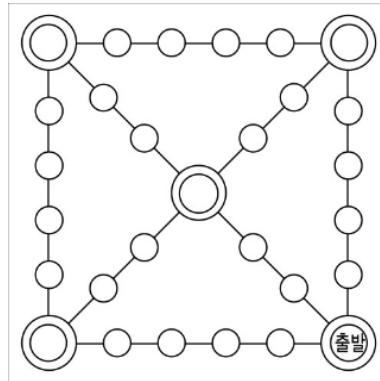
Presentation Day: 6월초

평가 대상: 프로그램 동작 여부, 프로젝트 문서, 발표 평가

프로젝트 개요:

- 윷놀이 게임을 OOAD를 적용하여 소프트웨어로 개발한다.
- 게임 시작 시 참여자의 명수(최소 2명, 최대 4명)와 게임 말 갯수(최소 2개, 최대 5개)를 지정할 수 있다.

- 표준 윷놀이 판은 다음 그림과 같게 하며, 각 참여자의 말의 현재 위치가 표시되어야 한다.



- 각 턴의 진행을 위해 <랜덤 윷 던지기> 버튼과 <지정 윷 던지기> 버튼이 표시된다.
 - <지정 윷 던지기> 버튼을 누르면 백도, 도, 개, 걸, 윷, 모 중 선택한 결과로 진행된다. (테스트용)
 - <랜덤 윷 던지기> 버튼을 누르면 랜덤한 윷의 결과가 나타난다.
- 사용자는 윷 던지기 결과를 적용할 게임 말을 선택할 수 있으며, 그에 따라 진행이 자동으로 되어야 한다.
- 게임 말을 엮는(grouping) 기능을 지원해야 한다.
- 다른 사용자의 말을 잡는 기능을 지원해야 한다.
- 게임 말들이 출발에서 시작해서 먼저 모든 말을 내보내는 팀이 게임에 승리하며, 이때 어느 팀이 승리했는지 표시한다.
- 한 게임이 끝났을 때 게임 재시작 혹은 종료가 가능해야 한다

주요 사항:

- 본 프로젝트를 수행하면서 수업 시간에 다룬 OOAD 기법을 적극적으로 사용하며, 그 결과를 문서화해야 한다.
- MVC 아키텍처 패턴을 사용하여 UI와 모델을 분리하여 구현해야 한다.
- **두개 이상의 UIToolKit을 이용해서 두개 이상의 UI를 구현한다. 이때 UI를 제외한 나머지 코드들이 거의 수정없이 재사용 되는 것을 보여야 한다.**
- 테스트 용이한 설계를 하여 JUnit으로 모델 테스트를 수행한다.
- **윷놀이 판을 커스터마이징 할 수 있어야 한다 (오각형, 육각형 등)**