

<버튼식 지뢰찾기 게임 시나리오>

액터(1인, 초보자)

지뢰찾기를 해보지 않은 플레이어가 게임을 시작한다.

-> 프로그램은 1인, 다인 게임을 선택하는 창을 나타낸다.

플레이어가 1인 게임을 선택한다.

-> 프로그램은 난이도를 선택하는 창을 나타낸다.

게임의 방법과 규칙을 몰라 시작하기 힘들다. 플레이어는 우선 난이도가 낮은 게임을 고른다.

-> 프로그램은 사용자가 선택한 난이도에 따라 지뢰찾기 게임의 칸 수를 결정한다.

게임의 초기화가 모든 칸이 누를 수 있는 상태로 출력된다. 플레이 시간 타이머가 시작된다.

플레이어는 고민하다가 아무 칸이나 눌러본다.

-> 플레이어가 누른 칸은 이제 누를 수 없는 상태가 되고 칸에 맞닿은 칸에 있는 지뢰의 개수가 숫자로 출력된다.

플레이어는 숫자를 확인했지만 무엇을 의미하는지 모르겠다. 이번에는 멀리 떨어진 칸을 눌렀다.

-> 새롭게 누른 칸과 이어진 지뢰가 없는 칸이 자동으로 눌러지고 지뢰가 있는 칸에 대한 숫자가 출력된다.

플레이어는 숫자가 혹은 자동으로 눌러주는 범위가 아닐까 생각한다. 이번에는 숫자 3이 있는 칸 주위를 눌러본다.

-> 플레이어가 누른 칸에 지뢰가 있었다는 것이 표시되고 숨겨져 있던 모든 지뢰가 나타난다.

프로그램은 지뢰찾기에 실패했다는 메시지를 출력한다. 플레이 시간 타이머가 종료된다.

이제 플레이어는 눌러진 칸에 있는 숫자가 무엇을 의미하는지 알게 된다.

게임의 방법을 터득할 수 있는 방법이 필요하다. -> 게임 시작 시 난이도를 사용자가 선택 or 튜토리얼

액터(1인, 실력자)

지뢰찾기를 즐겨하는 플레이어가 게임을 시작한다.

-> 프로그램은 1인, 다인 게임을 선택하는 창을 나타낸다.

플레이어가 1인 게임을 선택한다.

-> 프로그램은 난이도를 선택하는 창을 나타낸다.

플레이어는 고민 없이 가장 어려운 난이도를 선택한다.

-> 프로그램은 사용자가 선택한 난이도에 따라 지뢰찾기 게임의 칸 수를 결정한다.

게임의 초기화가 모든 칸이 누를 수 있는 상태로 출력된다. 플레이 시간 타이머가 시작된다.

플레이어는 모서리 부분의 칸부터 눌러본다.

-> 새롭게 누른 칸과 이어진 지뢰가 없는 칸이 자동으로 눌러지고 지뢰가 있는 칸에 대한 숫자가 출력된다.

플레이어는 숫자를 확인하고 확실하게 지뢰가 있는 칸을 표시한다.

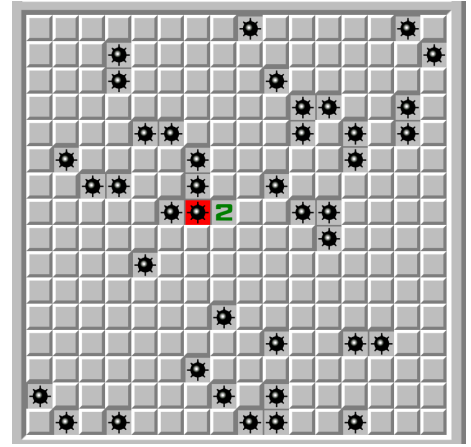
-> 플레이어가 표시한 칸에 마크를 새겨 출력된다.

어려운 난이도를 선택해 칸이 많아 시간이 많이 걸렸지만 모든 지뢰를 찾아냈다.

-> 프로그램은 클리어를 축하하는 메시지를 출력한다. 플레이 시간 타이머가 종료된다.

하지만 플레이어는 게임을 최대한 빠르게 클리어하고 싶다. 한 칸씩 지뢰가 없는 칸을 누르는 것이 답답하다.

한 번에 여러 개의 칸을 누르는 방법이 필요하다. -> 윈도우에 있던 지뢰찾기의 기능이 필요하다.



액터(4인, 초보자 A, 실력자 B, 초보자 C, 실력자 D)

4명의 플레이어가 지뢰찾기를 시작한다.

-> 프로그램은 1인, 다인 게임을 선택하는 창을 나타낸다.

플레이어A가 다인 게임을 선택한다.

-> 프로그램은 인원수를 선택하는 창을 나타낸다.

플레이어A가 인원수를 올리는 버튼을 눌러 4명을 선택하고 게임 시작을 누른다.

-> 게임의 초기화가 모든 칸이 누를 수 있는 상태로 출력된다. 프로그램은 플레이어A의 차례를 알려준다.

플레이어A가 일단 중앙의 칸을 누른다.

-> 플레이어A가 누른 칸은 이제 누를 수 없는 상태가 되고 칸에 맞닿은 칸에 있는 지뢰의 개수 2가 출력된다.

프로그램이 플레이어B의 차례를 알려준다.

플레이어B가 숫자 2를 확인했지만 주변 8개의 칸 중 지뢰가 없는 칸을 확신할 수 없다.

결국 플레이어B는 고민을 오래하다가 지뢰가 있는 2의 왼쪽 칸을 누른다.

-> 플레이어가 누른 칸에 지뢰가 있었다는 것이 표시되고 숨겨져 있던 모든 지뢰가 나타난다.

프로그램은 지뢰찾기에 실패했다는 메시지를 출력한다.

플레이어C와 D는 결국 게임을 해보지도 못하고 끝나게 되었다.

모두가 한번은 지뢰가 없는 칸을 찾아내서 누를 수 있는 기회를 주어야 한다.

-> 첫 시작을 무조건 모서리에서 시작 or 각 플레이어가 시작하는 위치를 지정한 후 지뢰 위치를 설정