20대 대학생 노박구씨는 아이디어 소품 쇼핑몰에서의 쇼핑을 즐긴다. 마지막 시험을 치르고 종강을 맞이한 그녀는 오랜만에 쇼핑몰에 들어가 본다.

'오늘은 어떤 신기한게 있을까?'

홈페이지에 들어온 순간 메인 배너에 보이는 '클래식은 돌아오는거야'라는 문구. 문구 뒤로는 키보드 자판같은게 빼곡히 달린 판대기가 보인다. 이게 어디다 쓰는 물건인지 일단 눌러본다.

'오프라인 지뢰찾기?'

제품 설명을 읽어보니 지뢰찾기 게임기다. 한때 컴퓨터로 지뢰찾기 좀 즐겨본데다 이걸 실제로 만진다는게 괜히 신기해서 한 번 사볼까하는 생각이 든다. 반신반의하며 결제를 마치고 배송이 오길 기다린다.

"(딩동)택배요!"

드디어 기다리던 게임기가 왔다. 그런데 생각보다 크기가 좀 크다.

'에이. 접을 수도 없고. 재밌으면 과방에 들고가려 했는데'

아쉬운 마음으로 그녀는 게임기 전원을 켠다. 지뢰찾기를 해본 적은 있긴 해도 이런 게임보드는 처음이니까 일단 보통 난이도로 시작을 해본다. 버튼을 누르니까 컴퓨터 지뢰찾기처럼 주변것도 같이 눌린다.

"헐 진짜 신기하다."

계속 게임을 하는데 이거 아쉬운 게 숫자를 누르면 주변칸이 눌리는 기능이 없다. 조금 귀찮지만 하나하나 눌러가며 계속해 보는데 단서가 하나도 없는 상황에 놓였다. 박구씨는 옛날에 지뢰 위치 추리하는 방법을 찾아보다가 너무 많고 뭐라는지 읽기도 싫어서 쉬운 거 몇개만 알아뒀었기때문이다. 별 수 없이 그녀는 아무거나 누르기로 한다.

'퍼ㅓ퍼ㅓ퍾ㅍ펑'

"깜짝이야 이거 소리도 나오네. 근데 왜 버튼 누를 땐 안나와?"

곳곳에 지뢰가 터지는 소리가 나고 보드에 이모티콘이 뜨면서 게임이 종료된다.

## <요구사항>

그런데 생각보다 크기가 좀 크다. '에이. 접을 수도 없고. 재밌으면 과방에 들고가려 했는데'

→ 휴대하며 들고 다니고 싶어하는 사용자

숫자를 누르면 주변칸이 눌리는 기능이 없다.

→ 하나하나 누르는 게 귀찮은 사용자

옛날에 지뢰 위치 추리하는 방법을 찾아보다가 너무 많고 뭐라는지 읽기도 싫어서

- → 지뢰 위치를 추리하는 팁을 쉽게 가르쳐주는 튜토리얼이 필요 소리도 나오네. 근데 왜 버튼 누를 땐 안나와?
  - → 버튼을 누를 때도 적절한 소리가 나는 것을 원하는 사용자