

교 과 목	생성형 AI를 활용한 파이썬 프로그래밍 문제해결	평 가 방 법	토이 프로젝트형
		난 이 도	중
		시 험 시 간	(4) 시간

1단계 : 생성형 AI를 활용한 파이썬 프로그래밍 문제해결

[지시사항]

- 제공된 어플리케이션 실행 영상과 제공한 지문을 보고 문제 분석 및 알고리즘을 정리하시오.
 - 제공된 영상은 프로그램의 최종 실행 영상입니다.(문제를 분석하고, 알고리즘 정리하기)
- ※ 문제를 분석한 내용을 바탕으로 word game 파이썬 어플리케이션을 작성하시오.
 - 별다른 지시사항이 없는 변수나, 함수 이름은 본인이 임의로 작성하기
 - 지문의 내용에 없는 기능 명세는 제공된 영상을 참고해서 완성하기
- 단어 데이터가 저장되어 있는 파일을 로딩하여 단어들을 리스트 객체 변수로 저장하시오.
 - 워드 게임을 만들기 위해 data폴더에 word.txt 파일이 제공 되었음
 - python 코드로 word.txt파일을 로딩하여 각 word를 요소로 가지는 리스트 객체 변수 만들기 (리스트 객체 변수 이름 : words)
 - 각 word를 리스트에 추가하기 전에 공백과 오른쪽 뉴라인 캐릭터(\n)를 제거하고 추가하기
- 필요한 내장, 외장 모듈을 작성 파일로 import 하시오.
 - 코드를 작성하기 위해 필요한 내장모듈을 import 하기
 - 미디어 파일을 사용하기 위해 pygame 모듈이 필요하므로 모듈을 설치하고 import 하기
- 파이썬의 제어문을 사용하여 코드를 작성 하시오.
 - 단어입력 횟수는 총 5번을 반복할 수 있으며, words 리스트에서 임의 단어를 뽑아서 화면에 제시함.
 - 제지된 단어와 입력한 단어를 맞췄는지 틀렸는지 판단하고, 맞춘 개수 카운트하기
 - 3개 이상 맞추면 합격을 출력하고, 2개 이하로 맞추면 불합격
 - 게임 시작부터 종료까지 총 걸린 시간과 맞춘 개수 출력하기
- 기능별로 함수를 정의하여 처리하시오.
 - 워드 파일을 로딩하여 words 리스트에 대입하는 기능 모듈화 : wordLoad()
 - 워드 게임 실행하는 기능 모듈화 : gameRun()
- 스스로 문제를 정의하고, 해결해 보세요.
 - 현재 제시된 word 게임에 기능을 추가하거나 새롭게 업그레이드 하기