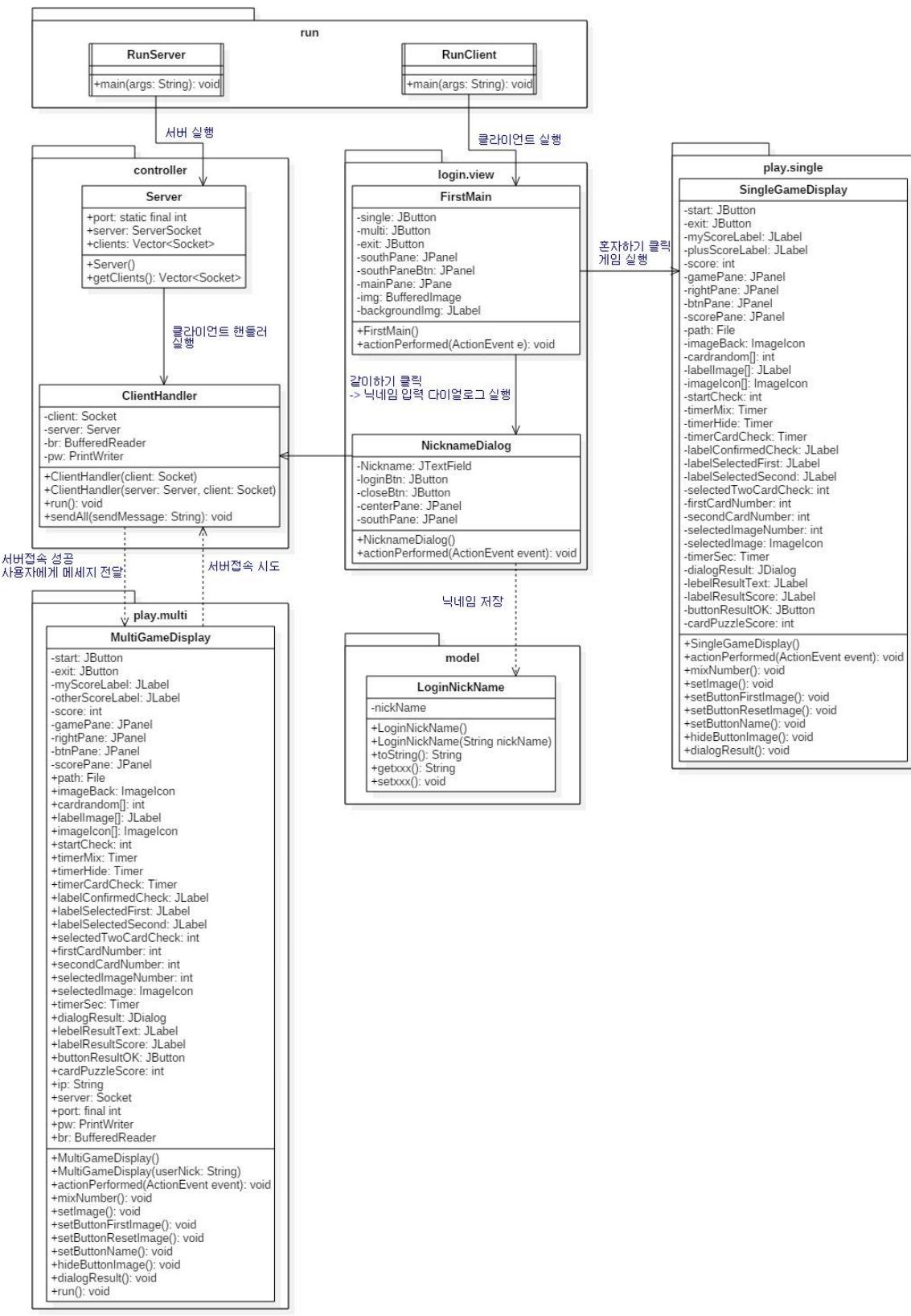


카드 짹 맞추기

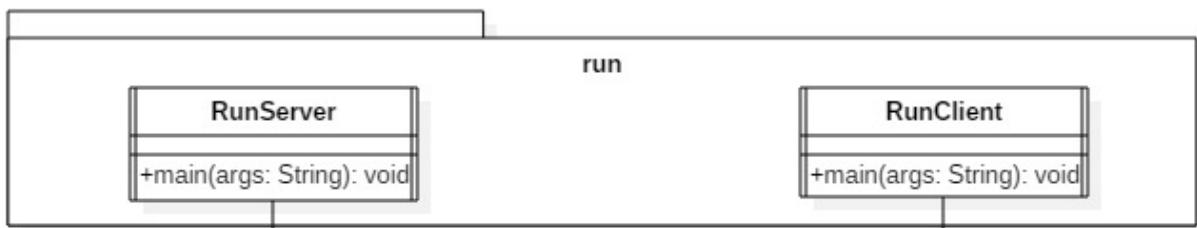
- 클래스 다이어그램

PLUS조 - 윤상렬
- 서동진
- 하지수

전체 디아그램



- run 패키지



➤ RunServer Class

- 게임 서버를 실행시키는 클래스
- 서버용 소켓 객체를 생성시킨 다음, 클라이언트가 접속할 때 까지 대기한다.
- 클라이언트가 접속하면 요청을 수락한다.

➤ RunClient

- 게임 클라이언트를 실행시키는 클래스
- 메인화면을 호출한다.

- view, model 패키지

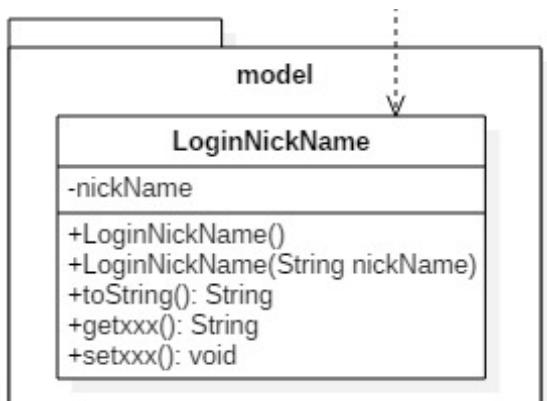


➤ FirstMain Class

- 배경이미지 삽입
- JPanel을 이용하여 화면구성
- 싱글플레이, 멀티플레이, 게임종료 버튼 삽입
- 멀티플레이 선택 시 닉네임 입력하는ダイ얼로그창 출력되게 함

➤ NicknameDialog Class

- FirstMain 클래스에서 멀티플레이 선택 시 나타날ダイ얼로그창 구현
- 닉네임 입력창은 JTextField를 이용하여 구성
- 닉네임 입력 후 게임접속 시 setter 를 이용하여 입력한 닉네임 저장



➤ LoginNickName Class

- NicknameDialog 클래스에서 입력한 닉네임을 setter메소드로 저장하고 getter메소드를 사용하여 필요할 때 호출한다

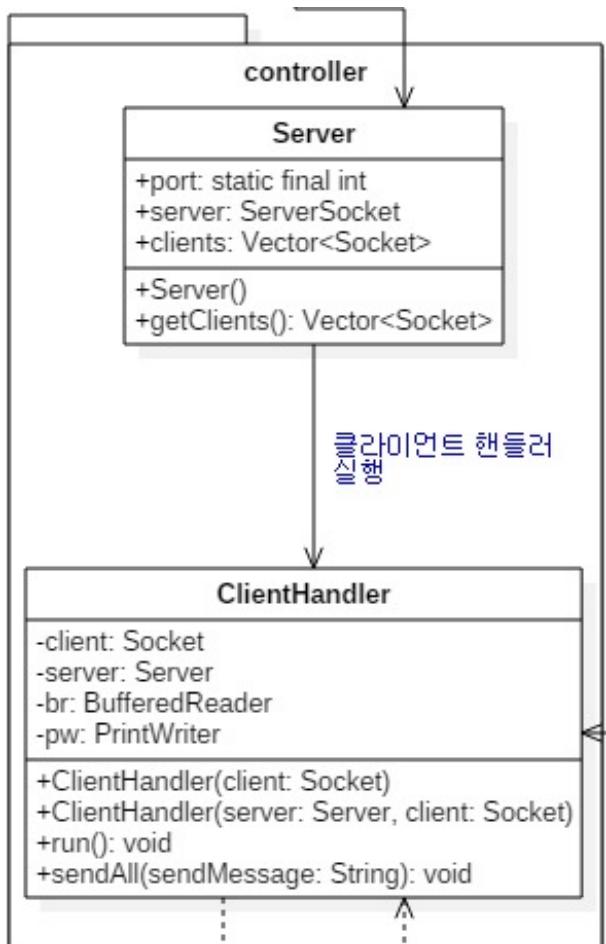
- play 패키지



➤ Multi / Single GameDisplay Class

- 게임 조작, UI 등을 구현한 클래스
- 게임시작과 나가기 버튼 구현
- JLabel을 이용하여 카드 패에 이미지를 삽입
- 24개의 카드에 각각 고유번호를 직접 부여하여 첫번째 클릭했을 때 뒤집어진 카드의 고유번호와 두번째 카드의 고유번호를 비교하여 일치 여부를 확인하도록 함
- Timer메소드를 사용하여 카드가 섞이고 난 후 보여주는 시간과 두 장의 카드를 선택했을 때 일치하지 않을 시 뒤집어지기 전까지의 시간을 설정함.
- Multi-Play의 경우 서버에 접속하기 위한 ip와 port를 추가하였음
- 클라이언트 핸들러에 접속을 요청하고 서버에서 요청에 대한 응답 받음

- controller 패키지



➤ Server Class

- 서버 고유의 포트번호를 설정함.
- 서버 소켓을 생성하고 클라이언트가 접속하기 위한 객체를 생성

➤ ClientHandler Class

- 접속한 클라이언트의 소켓을 생성
- 유저의 클라이언트에서 닉네임을 전달받고, 다시 모든 유저에게 전달함
- 클라이언트의 접속이 중요시 예외가 발생하도록 함

감사합니다.

PLUS team