REPORT

(We do Recycle! 분리수거 게임)

과 목	소프트웨어 공학
제출일	2017.12.04
조원	이철규(21207030)

목 차

1. 개발계획서(Development Planning)	p1
1.1 개발 계획서(Scheme Of Development)	
1.2 개발 일정표(Gantt Chart)	
2. 게임 제작 동기 및 분석	
(Game Manufacture Motive Analysis)	р3
3. 플로우 차트(Flow Chart)	p4
4. 입력 설계(Design Of Input)	p5
4.1 입력 설계서(Documen)	
4.2 입력 내용 설계(Content)	
5. 출력 설계(Design Of Output)	р7
5.1 출력 설계서(Document)	
5.2 출력 내용 설계(Content)	
6. 화면 설계(Monitor)	р9
6.1 입출력 화면 설계(Monitor Of Input and Output)	
7. 소스코드(Source Code)	p13
8. 결과(Output)	p30

1. 개발 계획(Development Planning)

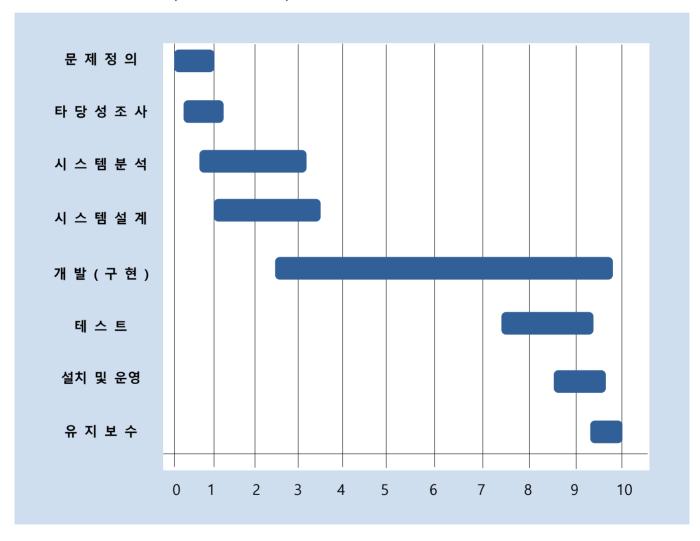
1.1 개발 계획서(Scheme Of Development)

	개발계획서								
과제 명	평소에 생각했던 아이디어를 분석한 후 개발한다. 이때 개발 과정은 모두 문서화 하며, 최종적으로는 개발하려 하였던 주제를 구현하여 하나의 완성 된 프로그램을 만든다.								
조 원	이철규(21207030)								
주 제	분리(배출)수거 게임								
개 요	현실의 문제와 관련이 없는 게임이 아닌, 현재 우리 생활에서 일어나고 있는 문제, 쓰레기 처리 문제를 주제한 교육용 게임이다.								
개발 배경	한국은 독일의 쓰레기 재활용율과 함께 세계에서 상위권을 차지하고 있고(출처: Germany Gleefully Leads List of World's Top Recyclers (NYTimes)), 분리수거율은 독일, 오스트리아와 함께 60%를 넘는 3개국 중 하나로 세계 최정 상권이다. (출처: recycled & composted waste as a share of total municipal waste in OECD countries (2013)) 이러한 쓰레기 처리 선진국으로써 우리나라 국민들의 쓰레기 처리에 대한 올바른 인식과 재활용 선진국으로써의 유지를 위해 그와 관련된 교육용 게임을 만들게 되었다.								
개발 목적	사람들은 분리배출을 잘 하지 않는 이유를 나열하자면 1. 분리배출은 단순히 귀찮기 때문 2. 현재 살고 있는 집에서 분리배출 할 공간이 충분지 않음 3. 분리배출에 대한 회의감 4. 분리배출에 대한 무지 등이 있다. 이러한 사람들의 분리배출, 재활용에 인식을 바꾸기 위해 게임을 통한 '넛지' 효과를 활용하고자 한다. 2017년 노벨 경제학상을 받은 리처드 탈러(Richard H. Thaler)는 사람들이 좋은 선택을 할 수 있도록 슬쩍 유도하는 방법을 '넛지'라 하였는데, 게임 플레이어들이 분리배출, 재활용에 대한 극정적인 인식을 함양 시키고 적극적인 실천을 기대하고자 게임을 제작하기로 하였다.								
개발 환경	Windows7, Scraftch 2, Converter(SB2 소스파일을 SWF로 변환)								
개발 기간	설계기간 : 2017.09.11. ~ 10.16 (약 6주) 총 개발기간 : 약 10주								

	구현기간 : 2017.10.17 ~ 11.29 (약 6주)							
출력 형태	Scraftch 2, Converter							
개발 명세서는 객체지향 분석 기법을 사용한다.								

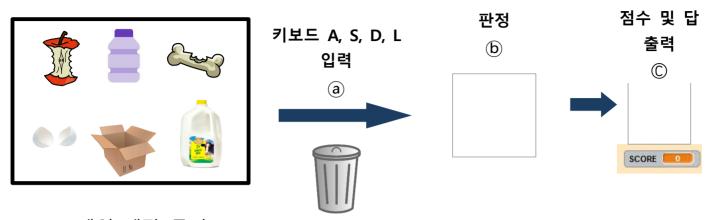
1. 개발 계획(Development Planning)

1.2 개발 일정표(Gantt Chart)



- * 세로축 개발 수명 주기 (8단계)
- * 가로축 시간(1주 단위)

2. 게임 제작 동기 및 분석(Game Manufacture Motive Analysis)



2.1 게임 제작 동기

: 컴퓨터 게임이 대중화 되고 부가가치가 높은 산업으로 발전하는 오늘날 여전히 게임은 재미와 흥미 초점으로 만들어지는 게 아쉬웠다.

영화, 책, 미술처럼 게임도 하나의 교훈과 경험을 제공할 수 있는 예술임을 강조하고 싶고, 그러한 문화가 확산되었으면 하는 바람으로 교육용 게임을 제작하게 되었다.

2.2 게임 분석

a) 각 쓰레기그림에 알맞은 키 입력

: 화면에서 나오는 쓰레기그림의 종류(다 먹은 사과, 플라스틱 통, 박스 등)에 따라 적절한 쓰레기통에 이동시키기 위해 (키보드) A , S , D , L 키를 입력 한다.

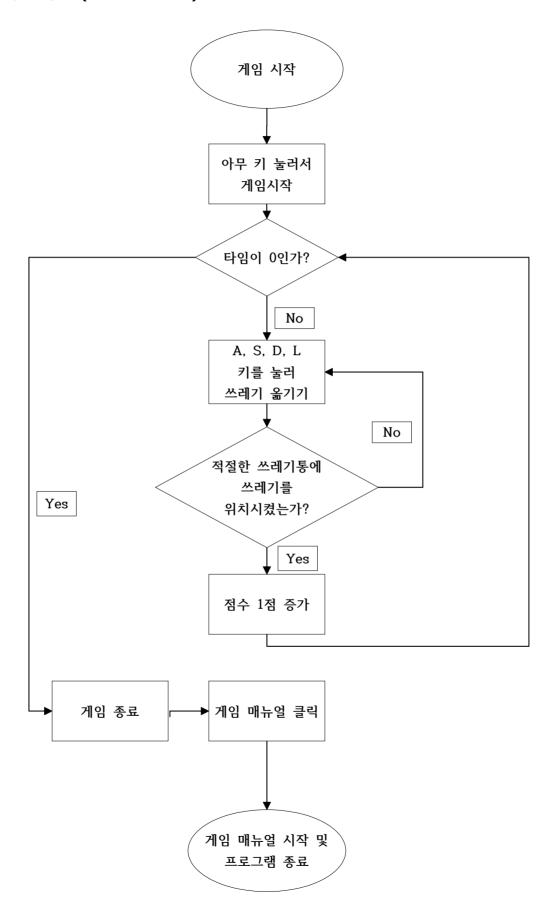
ⓑ 판정

: 쓰레기가 적절한 쓰레기통에 이동시켰는지 컴퓨터가 판정한다.

© 입력내용 출력

: 알맞은 키를 입력하였을 때는 점수가 1점씩 증가되고 틀렸을 때에는 다시 한 번 입력 할 수 있게 해준다. 시간이 끝나면 TIME OVER 화면 과 함께 게임이 종 료 된다.

3. 플로우 차트(Flow Chart)



4. 입력 설계(Design Of Input)

4.1 입력 설계서(Document)

OI =4			연원일			Version	부사장	사장	등록번호					
입력 설계서									참조번호					
21111									작성자					
	입 릭	역 정	보	명		쓰레기 분리수거 게임								
	작	성 -	목	적		어린이들의 교	어린이들의 교육용 프로그램 개발							
	발		생		자	미취학 아동,	미취학 아동, 환경문제에 대한 관심이 있는 자							
	장				소	개인 컴퓨터								
	방	법	•	형	태	개인								
u.	건				수	-								
발 생	주	기	•	시	기	수시								
	정	보	작	성	자	미취학 아동,	미취학 아동, 환경문제에 대한 관심이 있는 자							
	작	성		장	소	개인컴퓨터								
	작 ·	성 방	법	• 형	태	키보드 입력(A, S, D, L), 마우스 커서								
	작	성		건	수	-								
	담		당		자	개인								
수	장				소	개인컴퓨터								
집	방	법	•	형	태	A , S , D , L	키 중 맞는 키	입력, 마우스 커	- 서					
	주	기	•	시	기	수시								
	담		당		자	개인								
배	장				소	개인컴퓨터								
체 화	기				기	컴퓨터								
•	주	기	•	시	기	수시								
	장				치	치 컴퓨터								
입 력	주	기	•	시	기	수시								
7	관련	년 파	일으	입출	돌력	알맞은 키 직	접 입력							

4. 입력 설계(Design of Input)

4.2 입력 내용 설계(Content)

		연원일	Vers	ion		부사	장		사장	듣	록번호	
입력 사항		항								칟	소번호	
										:	작성자	
출력데 명		업무명	처리방	처리방법		매체			기기	Γ	매수	변환
분리=	수거	거 분리수거 ☑컴퓨터 컴퓨터 □수작업 Scraftch 2				☑있음 □없음						
		주기	발생량 최소 평균				최대			원시데이터		
입력	조건	수시		0		5	100			N		
번호	항목명			자릿수		듄	문지	구분		비	고	
1	키노	보드 입력 A(F	Paper)	N				영어				
2	키노	Plastic)	N				영어					
3	키보드 입력 D(Garbage)			N			영어					
4	키보드 입력 L(Trash)			N			영	!어				
5	5 마우스 커서				N							
비고												

5. 출력 설계(Design of Ouput)

5.1 출력 설계서(Document)

출력 설계서			연원일	<u> </u> =	Version	부사장	사장	등록번호						
								참조번호						
2,11,11							작성자							
	출 력 정	정 보	<u> </u> 명		판정 및 점수 증가, 분리수거 매뉴얼 보기									
출 력 목 적					개인이 선택한 키 값이 맞는 것인지 출력해줌. 맞으면 점수 증가. 분리수거 매뉴얼 보기 위함.									
	장			소	Scraftch 2									
	장			치	개인컴퓨터 5	개인컴퓨터 모니터								
	매	처	1	명	화면									
	보	조	기	기	없음									
발 생	레 코	. =	- 길	Ol	N									
	정	ь	<u>1</u>	량	11개									
	복 .	사	매	수	없음									
	all d	열	순	서	입력순									
	주 :	기	시	기	수시									
	ol	5	3	자	개인									
입	0 -	용	시	기	수시									
력	보	존	기	간		- 시점까지(Time - 게임이 끝난 :								
비고														

11. 출력 설계(Design of Output)

11.2 출력 설계(Content)

ᄎ궘		연원일	\	/ersion		부사	장		사장		록번호		
출 ^력 설계										칟	∤조번호		
										;	작성자		
출력데 명		업무명	처i	리방법		매체			기기	I	개수	변환	
판정 및 매		정보출력		컴퓨터 수작업		컴퓨터 모니터		컴퓨터 모니터				□전용 ☑범용	
		주기		복사매-	ት	작성	성건수	}	자릿수/	라인	라인	<u>민/</u> 페이지	
입력	조건	수시		0			11		-			-	
번호		항목명		자릿수			•	문지	가구분		비고		
1				N				N			맞을 시		
2				N					N		틀릴 시		
3		SCORE		N				N			점수 출력		
4	<u>:</u>	종이(매뉴얼)		N				N			마우스 커서 위치 시		
5	종	등이팩(매뉴얼)	N			N			마우스 커서 위치 시			
6	플i	라스틱(매뉴일	설)	N			N		마우스 커서 위치 시				
7	비닐(매뉴얼)			N			N		마우스 커서 위치 시				
9	배터리(매뉴얼)				N		N		마우스 커서 위치 시				
10	캔류(매뉴얼)			N				N		마	마우스 커서 위치 시		
11	-	유리(매뉴얼)		N					N	마	·우스 커	서 위치 시	
비고													

6. 화면 설계(Monitor)

- 6.1 입력/출력 화면 설계(Monitor of Input and Output)
 - 1) 시작 화면



2) 메인 화면



키보드 'A', 'S', 'D', 'L'을 이용하여 초록색판 위에 있는 쓰레기를 적절한 쓰레기통 위치로 이동시킨다.
적절한 쓰레기통 입력 시 사각형 판정 박스에 가 출력되고, SCORE 가 1점이 추가된다.
틀린 경우 가 출력 되고, 다시 정답을 맞힌다.

3) 게임 종료 화면



TIME == 0이 되면 'TIME OVER' 문구랑 'Click The Manual!'의 문구가 뜨고 게임을 종료시킨다.

'Click The Manual!'의 문구를 클릭하면 매뉴얼 화면으로 전환된다.

4) 매뉴얼 화면



마우스 커서를 각 분리수거 마크, 고양이에 위치시키면 그것에 대한 분리수거 매뉴얼이 출력된다.

위는 비닐류 마크에 마우스 커서를 위치시킨 예

13. 소스코드(Source Code)

Background Source

```
Game Stant!!! = 음(글) 별였음 때
                                                                                          배경을 Manual * (오)로 바꾸기
Bugs Bunny Lost in Time music - Mine or Mine Witch Way to Albuquerque.mp3 및 끝까지 제생하기
                                                                                          Bugs Bunny Lost in Time music - Title Screen Credits.mp3 - 개생하기
Game Start!!! ▼ 음(금) 발았음 때
TIME ▼ 목(금) 35 로 경하기 ▶ Time Set - Up
Postion 1-3 Turn ▼ 목(금) 및 로 용하기 ▶ 1-3 Turn initialization
Postion 1-2 Turn = 물(글) 0 로 정하기
Postion 1-1 Turn = 물(글) 0 로 정하기
Move Speed ▼ 목(금) 0.3 로 정하기
                                                                              배경을 Tilte 7 (요)로 바꾸기
Time Over! Var = 물(물) 0 로 정하기
배경을 Game inside - (요)로 바꾸기
                                                                              SCORE * 물(물) 0 로 점하기
                                             Time Overl var = 0
                                                                              TIME * 음(음) <mark>0</mark> 로 정하기
                                                                              Shape Variable 후 물(급) 및 로 점하기
Bugs Bunny Lost in Time music - Title Screen Credits.mp3 * 제생하기
이무 기를 보였는가2 하게 기다리기
                                              →Gmae Start
                                              →Gmae Over
   TIME = E(E) (-1) 연료 배우기
   면역 (IIME = 0) (에)라면
                                             Time Overl var = 2

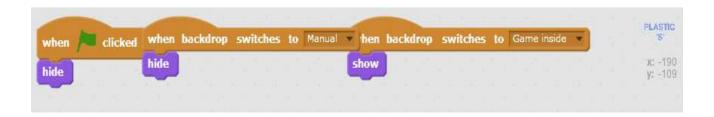
→Manual
                                                                              모든 소리 고기
    Shape Variable = 3
         me Over! Var ▼ 읍(급) 1 로 점하기
                                                                                                                                                 → Box, Plastic bootle, Apple
    모든 소리 고기
                                                                                                                                                 Shape Variable = 6
    elec piano loop = 끝까지 제생하기
                                                                                                                                                  \rightarrow add
                                                                                                                                                   Bone, Egg, Plastic milk
BGM Source : Bugs Bunny Lost in Time
Made in Daegu University Computer Software Major
The Last modification: 2017.11.29
```

Bin

Α

```
when clicked when backdrop switches to Manual when backdrop switches to Game inside hide hide show x: -182 y: 46
```

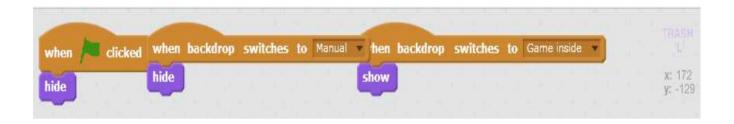
S



D



L



Position1-1

```
배경이 Manual (은)로 바뀌었을 때
소개기
 CH 프로켓트 때
                                                                                                           발발 1-1 이름 ▼ 음(글) 보였은 비

※발표를 €115 역은 배우기
  Position 1-1 Paper Correct = 음(음) 보였을 때
 0.5 호 동연 x: x과표 of PaperBin v: y과표 of PaperBin v + 50 므로 오직이기 ▶ To Paperb
                                                                                                           Game Start!!! ▼ 모(급) 보였을 때 Position 1-1 initialztion
모양을 ① 부터 Shape Variable 사이에 보수 (요)로 배꾸기

**Random Creation
x: 205 y: 40 로 여름하기
 Paper Cover Open ( 보통하기
Plastic!! 목(금) 0.5 초등안 말하기
Position 1-1 Move
Position 1-1 Plastic Correct * 물(급) 병였을 때
면 없으로 숲시 배구기
Move Speed 호 등면 xr (x3표 of Plastic Bin y: (y3표 of Plastic Bin + 40 으로 모칙여기 ) To Plastic Bin
Plastic Cover Open! ▼ 병송하기

Plastic!! 목(급) | Move Speed 표등한 말하기

Position 1-1 Move
Position 1-1 Garbage Correct * 물(글) 별였을 때
면 앞으로 숲시 바꾸기
  Hove Speed 호 등연 xx x광프 • of Garbage Bin • yx ( y광프 • of Garbage Bin • + 40 으로 움직이기 ▶ To Garbage Bin
Garbage Cover Open! 호 병송하기
Garbage!! 목(목) | Move Speed : 표등변 및하기
Position 1-1 Move
 Position 1-1 Trash Correct * 목(급) 보였을 때
면 됐으로 순시 배꾸기
  Howe Speed # 등은 x: x광표 of Trash Bin y: ( y광표 of Trash Bin ) + 40 으로 오직이게 ▶ To Trash Bin
  Trash Cover Open!! 병송하기
Trash!! 목(글) Hove Speed 최등의 약하기
Position 1-1 Hove
                                                   점역하기 Position 1-1 Move
                                                       ORE 음(금) ① 벌로 배구기
  배경이 brickwall2 = (오)로 바뀌었을 때
                                                   x: 205 y: 40 로 이동하기
보이기
                                                   모양을 1 부터 Shape Variable 사이의 난수 (요)로 바꾸기
                                                   보이기

Postion 1-1 Tum · 물(금) 이 로 참하기

Postion 1-3 Tum · 물(금) 1 로 참하기

레벨 1-2 이글 · 병송하기
                                                                                                                  Move Position 1-1
                                                                                                                                                                                             Q = Q
                                                    레벨 1-3 이들 * 범용하기
```

position1-2

```
메검에 Manual * (으)로 배취였을 때 Position 1-2 Left Move
                                                                                                                    에벡 1-2 이름 * 목(금) 변었음 때
*좌표를 -115 연극 바꾸기
Position 1-2 Paper Correct · 물(글) 발옆을 때
Game Start!!! * 물(글) 날았을 때
소기기
                                                                                        설익하기 Position 1-2 Hove

SCORE = 월(글) ① 앤르 배꾸기

호기기

x: 205 y: 40 로 이동하기
                                                                                        모양을 ① 부터 Shape Variable 사이의 난수 (으)로 내꾸기
보이기
Position 1-2 Plasite Correct = 물(글) 설렜을 때
맨 앞으로 순시 바꾸기
 Nove Speed 호 등은 x: x광프 of Plastic Bin y: y: y광프 of Plastic Bin + 40 으로 움직이기
                                                                                       ● 플라스틱 쓰레기통으로 골면 이기
                                                                                        Postion 1-2 Turn > 물(물) <mark>0</mark> 로 참하기
레웨 1-1 이동 - 병송하기
        ver Open! ▼ 방송하기 ]
Plastic!! 울(글) Hove Speed 호등안 알하기
Position 1-2 Hove
                                                                                        레벨 1-3 이들 병송하기
Position 1-2 Garbage Correct · 목(국) 보였을 때
맨 앞으로 술시 네꾸기
 Move Speed 출 동안 x: [x광표 ▼ of Garbage Bin ▼ y: [y광표 ▼ of Garbage Bin ▼ ] + 40] 으로 물적이기 ▶음식 쓰레기통으로 골민
 Garbage Cover Open! - 병송하기
Garbage!! 목(글) Move Speed 초등안 약하기
Position 1-2 Move
                                                                                         Game Start(!! * 물(글) 발었을 배 ▶1-2 위치 초기화
보이기
  osition 1-2 Trash Correct * 음(급) 발였음 때
                                                                                         오양을 1 부터 Shape Variable 사이의 단수 (으)로 바꾸기 기관점 생성
x: 99 y: 40 로 이동하기
맨 앞으로 순시 바꾸기
 Hove Speed ま동안 x: x3표 v of TrashBin v y: ( y3표 v of TrashBin v ) + 40 으문 유격이기
Trash Cover Open!! * 방송하기
TrashTI 목(급) | Move Speed | 최동안 영하기
Position 1-2 Move
```

position1-3

```
배경에 brickwall2 * (요)로 바퀴였을 때 | | 배경에 Manual * (요)로 바퀴였을 때 | | 보이기 | | 소개기 |
 Position 1-3 Paper Correct ▼ 음(급) 변했을 때
면 했으로 소시 배꾸기
Move Speed 초 등면 x: X과표 of Paper Bin V: Y과표 of Paper Bin + 50 으로 모칙이기 ▶ 종이 쓰레고통으로 골인!
                                                                                                                                                           이제 1-3 이동 후 본(본) 변경을 제 Position 1-2 Left Move
*제표를 -115 연리 배우기
Paper Cover Open 는 발송하기
Paper!! 목(끝) Move Speed 호등안 없하기
Position 1-3 Move
 Position 1-3 Plasite Correct ▼ 물(급) 별였을 때
면 했으로 숨서 바꾸기
Move Speed ③ 등단 xx (x과표 of Plastic Bin ▼ yx (y來표 of Plastic Bin ▼ + 40 으로 모칙이기 ▶ 플라스틱 쓰레기통으로 골인
Plastic Cover Open! 첫 병급하기
Plastic!! 모(금) Hove Speed 호등인 약하기
Position 1-3 Move
                                                                                                                           Game Start!!! 도 울(음) 보였을 때
모양을 ① 부터 Shape Variable 사이역 단수 (요)로 배구기
▶ 겐덤 생성
                                                                                                                           x: -25 y: 40 로 이동하기
x: ②25 y: ④0 로 이 :
보여기
면 앞으로 순시 내꾸기

Hove Speed 또 등면 x: x3포 of Garbage Bin v: y: y3포 of Garbage Bin v + ④0 으로 모칙여기

Garbage Cover Open l · 병습하기

Garbage II 문(금) Hove Speed 또등면 발하기

Position 1-3 Hove
                                                                                                                                점의하기 Position 1-3 Move
 Position 1-3 Trash Correct * 음(국) 별였을 때
맨 옆으로 숲시 바꾸기
  # 보드로 보세 여자기

Move Speed 로 등면 x: x3표 * of Trash Bin * y: [ y3표 * of Trash Bin * ) + 40 으로 모칙여기
                                                                                                                               x: 205 y: 40 로 여동하기
Trash Cover Open!! > 병송하기
Trash!! 목(금) Move Speed 호등안 달라기
Position 1-3 Move
                                                                                                                               모양을 1 부터 Shape Variable 사이의 난수 (오)로 바꾸기
                                                                                                                               Postion 1-2 Turn * 목(글) 1 로 중하기
Postion 1-3 Turn * 울(글) 0 로 정하기
                                                                                                                               레벨 1-2 0 를 포 병송하기
```

Collision Detection

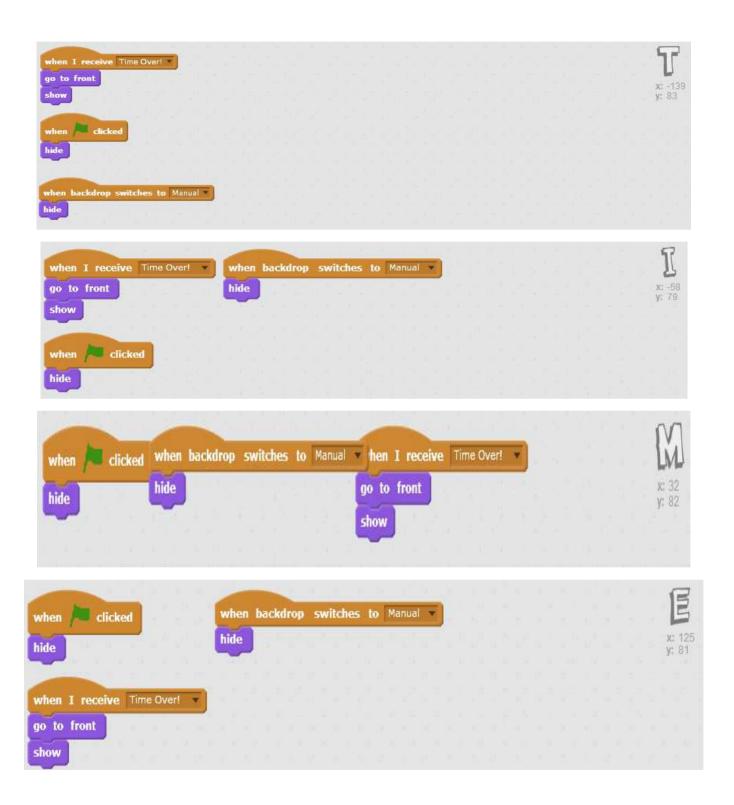
```
배경이 Game inside * (오)로 배귀였을 때
                                                                                                     보이기
                                                                                                     ±기기
                                 Paper Check!
리 기를 늘었을 때
                                                                                                     Game Start!!! 후 물(글) 받았을 때
x: -25 y: 13 로 이동하기
광역 [ 색이 [ 색이 당았는거? ] 리리고 Postion 1-2 Turn = 1 기리고 Time Over! Var. = 0 / (이)라면 Paper Check!!
Position 1-2 Paper Correct 및 불송하기
                                                                                                      배경이 Manual * (오)로 바뀌었을 때
                                                                                                     金川川
'A' Worng
리 기를 눌었을 때
                                                                                                     점역하기 'A' Worng
한역 [ 색이 [ 색이 당았는가? 기리고 Postion 1-1 Turn = 1 기리고 Time Over! Var = 0 // (여)라면 Paper Ceck!!
                                                                                                      보약 . <mark>및 색에 달았는가?</mark> (여)라인
Position 1-1 Paper Correct > 병송하기
                                                                                                      Wrong 발송하기
                                                                                                      보약 <mark>및</mark> 색에 당았는가?<mark>)</mark> (여)라인
'A' Worng
                                                                                                      Wrong ▼ 밤송하기
a · 키를 눌렀을 때
                                                                                                      반약 ( 색에 담았는가? )(d)라인
판역 [ 색이 [ 색이 당았는가? ] 그리고 Postion 1-3 Turn = 1 그리고 Time Over! Var = 0 // (이)라면 Paper Check!
                                                                                                      Wrong 후 병습하기
 Position 1-3 Paper Correct · 병송하기
                                                                                                      반약 🔢 색에 당았는가?) (이)라인
'A' Worng
                                                                                                      Wrong * 방송하기
               Trash Check!
T 기를 눌었을 때
                                                                                                      변약 <mark>씨에 당았는가?) (이</mark>)라인
판약 ( 세대 : 세대 당였는가?) 또는 ( 세대 : 세대 당였는가? ) 그리고 Postion 1-3 Turn = 1 그리고 Time Over! Var = 0 / (이)라면
                                                                                                      Wrong * 방송하기
 Position 1-3 Trash Correct 및 병송하기
'L' Worng
                                                                                                     정의하기 'L' Worng
                                                                                                      변약 <mark>- 색에 담았는가?</mark> (여)라면
Wrong - 병송하기
T 키를 눌었을 때
한쪽 ( 세이 : 세이 당았는가?) 또는 ( 세이 : 세이 당았는가?) 그리고 ( Postion 1-2 Turn = 1) 그리고 ( Time Over! Var = 10 )) (이)라면
                                                                                                      4약 <mark>에 색에 담았는가?</mark> (에)라면
Position 1-2 Trash Correct · 병송하기
                                                                                                      Wrong 및 발송하기
'L' Worng
                                                                                                      e약 · 세에 덮았는가? (이)라면
기 카를 눌었을 때
                                                                                                      Wrong 범송하기
면약 <mark>- 색에 덮았는가?</mark> (이)라던
 Position 1-1 Trash Correct 및 설승하기
                                                                                                      Wrong 방송하기
                                                                                                                                Q = Q
```

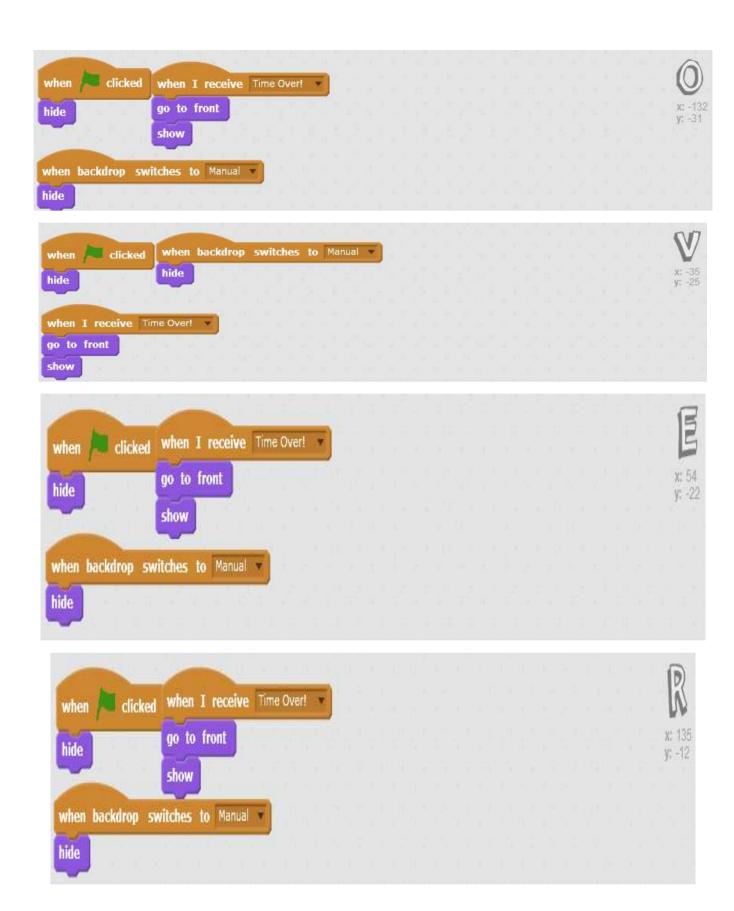
```
발약 및 색에 당았는가? (이)라면
'A' Worng
                                                                                                Wrong > 방송하기
              Trash Check!
                                                                                                                           x: -25
v: 13
| ▼ 카를 불렀을 때
                                                                                                판약 🧾 색에 당았는가? 🗡 (이)라면
할다. [ 4이 [ 4이 당았는가? / 또는 [ 4이 [ 4이 당았는가? / 그리고 Postion 1-3 Turn = 1 / 그리고 Time Over! Var = 0 // (이)전면
                                                                                                Wrong ▼ 방송하기
 Position 1-3 Trash Correct 및 생승하기
'L' Worng
                                                                                               점역하기 'L' Worng
                                                                                                막 🔳 색에 넣었는가?) (이)라면
[▼ 카글 노렸은 비
                                                                                                Wrong * 병송하기
함약 ( 생이 대생이 당았는가? / 또는 ( 생이 제 생이 당았는가? / 그리고 Postion 1-2 Turn = 1 / 그리고 Time Over! Var = 0 // (이)라던
                                                                                                Position 1-2 Trash Correct ▼ 병습하기
                                                                                                Wrong = 병송하기
'L' Worng
                                                                                                반약 🕒 색에 당았는가? (이)라면
[▼ 카를 놀렸을 때
                                                                                                Wrong 및 범숭하기
반막 에 당았는가? (이)라던
 Position 1-1 Trash Correct 및 불급하기
                                                                                                Wrong 및 방송하기
'L' Worng
                                                                                               점역하기 'S' Worng
8 후 키글 눌렀을 때
                                                                                                약 에 당았는가? (이)라면
영역 ( 전에 당았는가? ) 그리고 | Postion 1-2 Turn | = 1 / 그리고 | Time Over! Var | = 0 // (이)라던
                                                                    ▶ Garabe Check
                                                                                                Wrong ▼ 탐출하기
 Position 1-2 Garbage Correct ▼ 불솜하기
                                                                                                #약 <mark>■ 색에 당였는가?</mark> (에)라면
'D' Worng
                                                                                                Wrong 및 불급하기
d 기급 눌었을 때
                                                                                                #약 🚺 색에 담았는가?) (이)라면
 ese <mark>를 써에 당았는가?</mark> 그려고 Postion 1-1 Turn = 1 그리고 Time Over! Var = 0 / (이)검단
                                                                    ▶ Garabe Check!
                                                                                                Wrong 및 병습하기
 Position 1-1 Garbage Correct 및 병습하기
                                                                                                #약 🔳 색에 당았는가?) (이)라인
'D' Worng
                                                                                                Wrong T 병송하기
d 기급 높였을 때
영역 <mark>문학 문학 기간</mark> 그리고 Postion 1-3 Turn = 1 그리고 Time Over! Var = 0 (이)라던
                                                                    ▶ Garabe Check!
 Position 1-3 Garbage Correct 등 불습하기
                                                                                                            점의하기 'D' Worng
d * 카를 놀렸을 때
영역 <mark>에 세에 당았는가?</mark> 그러고 Postion 1-3 Turn = 1 그러고 Time Over! Var = 0 (이)라면
 Position 1-3 Garbage Correct 및 방송하기
'D' Worng
점역하기 'D' Worng
                                                                                                           왕약 세에 당았는가? (에)라면
Wrong 방송하기
 Position 1-3 Plasite Correct * 병송하기
'S' Worng
                                                                                                            #약 🔳 색에 당았는가? ) (예)라면
5 * 카를 늘었을 때
                                                                                                           Wrong 프랑하기
연약 ( Mod 및 4에 당았는가?) 또는 ( 전에 및 4에 당았는가? ) 그리고 ( Postion J-2 Turn) = 1 / 그리고 ( Time Over! Var ) = 0 )) (이)라면
                                                                                              Plastic Check!
                                                                                                            e 색에 담았는가? (이)라면
 Position 1-2 Plasite Correct ▼ 변승하기
                                                                                                           Wrong 발송하기
'S' Worng
                                                                                                            t약 🔳 색에 담았는가? 🗡 (이)라면
                                                                                                           Wrong 범송하기
5 기급 놀렸을 때
     | 세이 및 세에 당았는가? | 또는 | MO 이 당았는가? / 그리고 | Postion 1-1 Turn | ET / 그리고 | Time Over! Var | ET / 이기라면 | > Plastic Check!
                                                                                                           분약 🧾 색에 당았는가?) (이)라운
                                                                                                            Wrong 병송하기
 Position 1-1 Plasite Correct 및 병송하기
'S' Worng
```

Correct

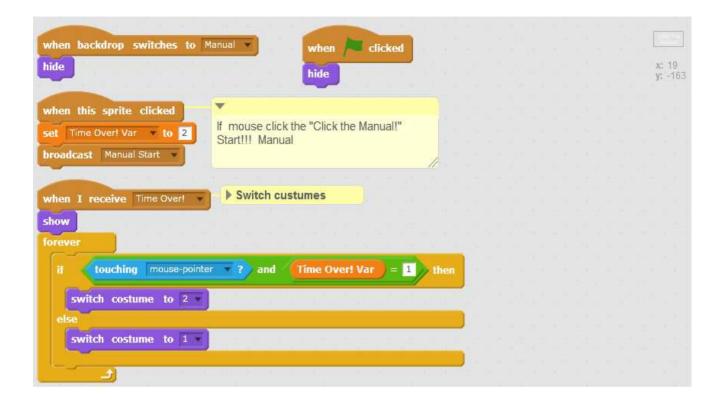
Wrong

TIME OVER

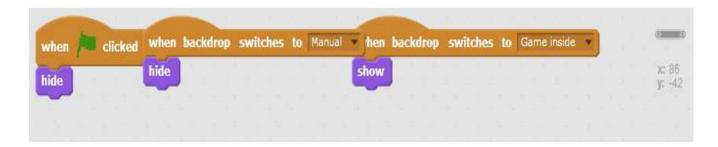




Click The Manual



Belt



Correct Frame



Trash Bin

Manual Cat

Glass

```
when backdrop switches to Manual Switch custumes

show

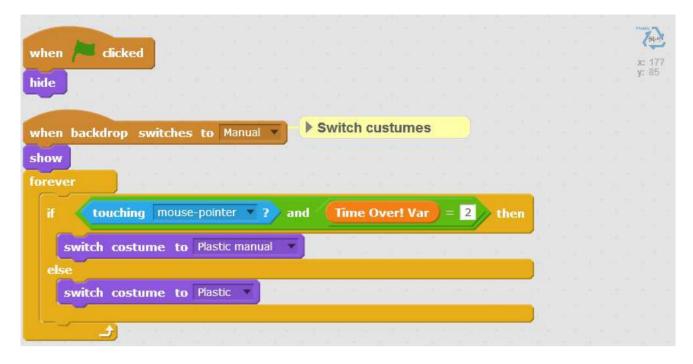
forever

if touching mouse-pointer ? and Time Over! Var = 2 then

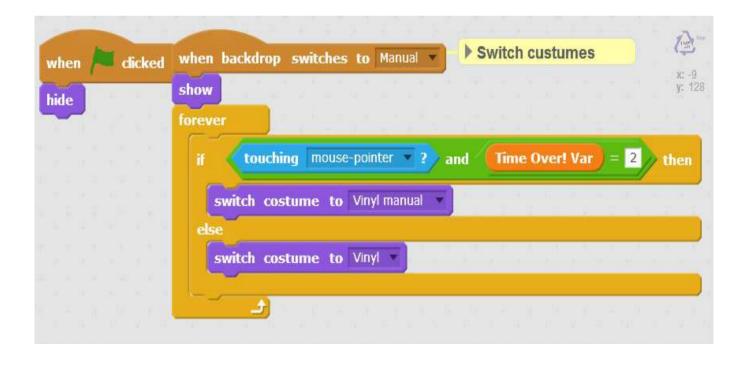
switch costume to Glass manual else

switch costume to Glass
```

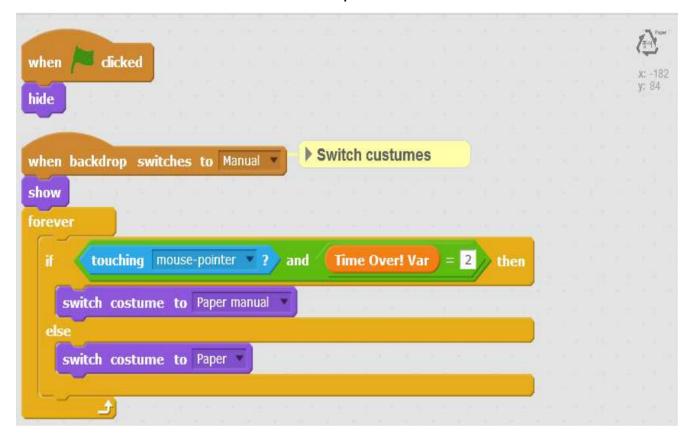
Plastic



Vinyl

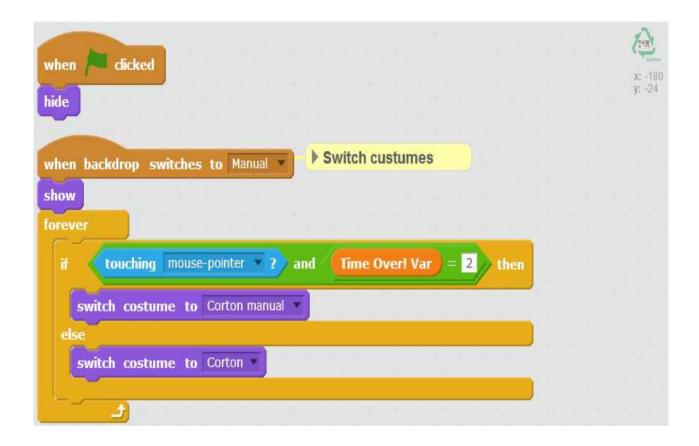


Paper

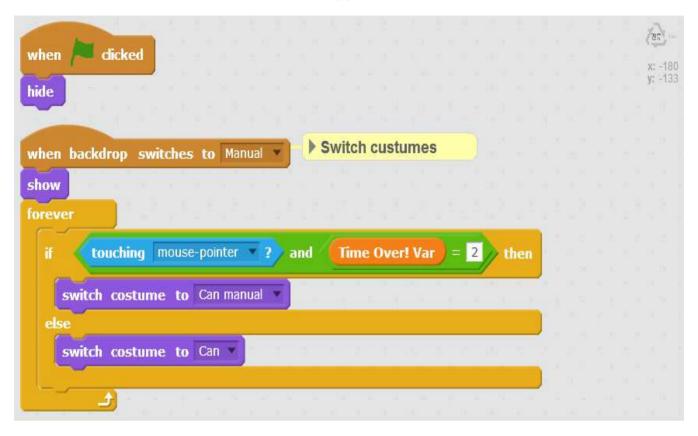


Battery

Corton



Can



8. 결과(Output)

시작화면



게임 화면



	~~	
-	32	_

게임 종료 화면



매뉴얼 화면

