

## <2018.11.30. 시스템프로그래밍 2조 회의록>

참여 인원: 팀장 김승재  
팀원 김만기  
팀원 최인준  
팀원 한제규

<사전 계획> : 금요일 시스템프로그래밍 강의 종료 후 회의를 진행. 프로그램 구체적 구상 및 구현 작업 배분

<회의 시간> : 16:15분 개회 / 18:20분 폐회

<회의 결과> : 지난 회의에서 대략적으로 구상되었던 아이디어를 바탕으로 구체적 프로그램 작동 방식 및 각 부분에서의 구현 방법에 대하여 논의하였음. 이후 회의 간 제시된 고려해야 할 구현 Point를 각 팀원 간 분배하여 대략적인 Pseudo-Code를 구상하기로 하였음.

<추후 계획> : 12/7일 회의를 가지도록 계획

<첨부>

다음 장 참조

## 문제 10 찾기

클리어 조건은 모든 문제 찾기 / 문제 찾는 것 맞히는 것 별개

문제 찾을 때마다 -텍스트 출력하고 -페널티 증가.  
불량학생을 만날 때 페널티

문제를 전부 불러도 엔딩보기는 가능 - 맞히는 수에 따라서 엔딩 변화.

김승재: 전체적 맵 내용(막힌 길은 없는 것. 플레이어/적 초기 위치. 문제 위치. 포탈 위치). (출력). 맵 이동하는 기능(델포로 이동할 경우(일정 좌표에 도달할 경우) 출력. 맵 이동 시 배열로 저장). 엔딩 기능(시간이 다 떨어질 경우 + 조건문)

김만기, 한제규: 플레이어가 움직이는 기능 (실시간 반응 커서 출력). 시간 카운트 기능 0되면 끝 프레임과 별개로 돌아가는 것. (표시는 while문으로 프레임 돌아갈 때마다 갱신). 적이 움직이는 기능(후진 없이 랜덤 출력). 페널티 기능

최인준: 퀴즈 나오는 기능(퀴즈에 답을 경우) 즉시 전체 출력. 퀴즈 기능. 정답 입력 기능(복수정답기능 X. 게임 시작했을 모든 답안은 소문자로만 입력 표시). 맞추는 것에 따라서 변수 증가

한제규: 화면분할 출력

## 위 GUI

아래 시스템 출력

페널티 기능

문제 찾을 경우(1-4번중 랜덤)

1. 추격자 속도 증가
2. 추격자 양 증가
3. 1+2
4. 없음

불량학생을 만날 때

1. 시간감소

시간이 다 떨어질 경우

엔딩