프로그래밍 설계 방법론 프로젝트

리듬게임

팀 monorail

2018044457 김재훈

2018045150 최성환

구현된 기능

점점 커지며 내려오는 노트

판정 범위에 따라 색이 달라지는 이펙트

지정된 형식에 맞춰 작성된 노트를 읽어오고, 그대로 노트를 그려주는 기능

설정을 저장하고, 게임을 다시 켰을 때 이전에 저장된 설정을 불러오는 기능

클래스 명세표

Main.java

전체 프로그램을 실행시키는 클래스

Model-format

CollisionTypeFormat.java

노트의 판정 타입의 형식을 지정해준 클래스

GameInputFormat.java

게임 내에서 유효한 입력들의 형식을 지정해준 클래스

NoteFormat.java

노트의 형식을 지정해준 클래스

ScoreFormat.java

게임 내에서의 점수의 형식을 지정해준 클래스

Model-reader

NoteReader.java

저장된 노트 파일을 읽어와 지정된 노트 형식의 배열로 만들어주는 클래스

View-effectDrawer

ComboEffect.java

게임 내 화면 우측에 콤보 이펙트를 그려주는 클래스

NoteEffect.java

노트를 쳤을 때 판정에 따라 이펙트를 그려주는 클래스

View-gameDrawer

GameDrawer.java

다른 Drawer클래스들을 불러와 전체적인 게임 화면을 그려주는 클래스

클래스 구조도

추상 클래스 및 인터페이스 사용 내역

예외 케이스 커버 목록