

Tic tac toc 보고서

소프트웨어공학과/ 213958/ 윤상권

목차

1. 서론
2. 요구사항
3. 설계 및 구현
4. 테스트
5. 결과 및 결론

1. 서론

- 1) 프로젝트 목적 및 배경: 4주차까지 배운 내용에 대한 실습을 위해 진행
- 2) 목표: Tic Tac Toc 게임 구현

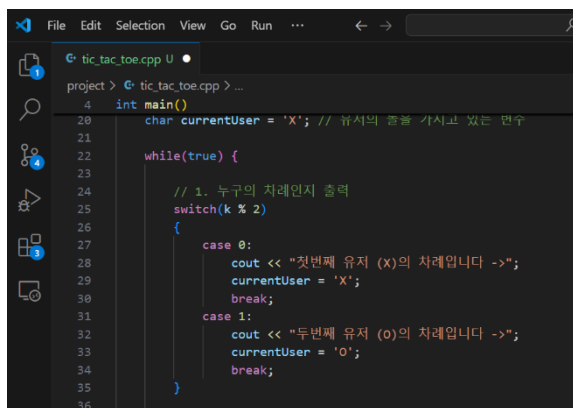
2. 요구사항

- 1) 사용자 요구사항: 두명의 사용자가 번갈아가며 O와 X를 놓기
- 2) 기능 요구사항 :
 - 누구의 차례인지 출력
 - 좌표 입력받기
 - 입력 받은 좌표 유효성 체크
 - 좌표에 O/X 놓기
 - 현재 보드판 출력
 - 빙고 시 승자 출력 후 종료
 - 모든 칸이 찼으면 종료

3. 설계 및 구현

- 1) 기능 별 구현 사항

-누구의 차례인지 출력



```
4 int main()
20 char currentUser = 'X'; // 유저의 줄을 가지고 있는 변수
21
22 while(true) {
23
24     // 1. 누구의 차례인지 출력
25     switch(k % 2)
26     {
27         case 0:
28             cout << "첫번째 유저 (X)의 차례입니다 ->";
29             currentUser = 'X';
30             break;
31         case 1:
32             cout << "두번째 유저 (O)의 차례입니다 ->";
33             currentUser = 'O';
34             break;
35     }
36 }
```

입력: k의 입력을 받는데, k는 누구의 차례인지 표시하는 함수로 짝수면 시스템 홀수면 게임을 진행하는 유저를 뜻한다.

결과 : 게임을 처음 진행하는 경우 k는 0인 짝수이므로 "첫번째 유저 (X)의 차례입니다 ->"를 출력하고 switch문을 벗어 난다.