

네 오 플 제 주 아 카 데 미

캐치마인드

교 육 생 이 정 수



CONTENTS

01

INTRO

- 게임 개요
- 게임 구조

02

LOGIN SCENE

- 로그인 화면
- 닉네임 입력
- 로비 진입

03

LOBBY SCENE

- 로비 화면
- 접속자 창
- 채팅 창
- 게임 방 상태
- 게임 방 진입

04

MAINGAME SCENE (WAITING)

- 게임 방 화면
- 그림판
- 준비 버튼
- 시작 버튼

05

MAINGAME SCENE (PLAYING)

- 게임 진행(출제자)
- 게임 진행(참가자)

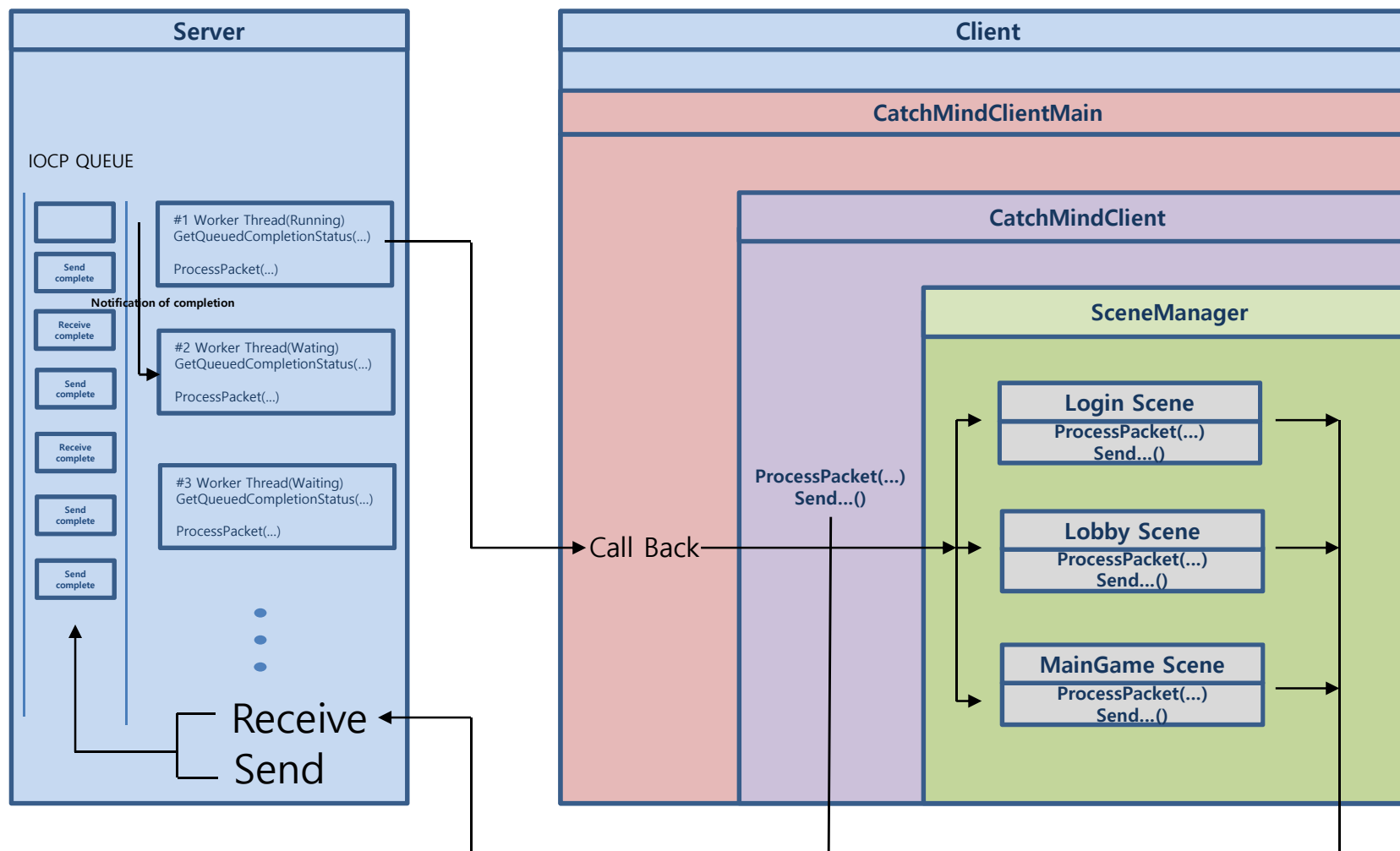


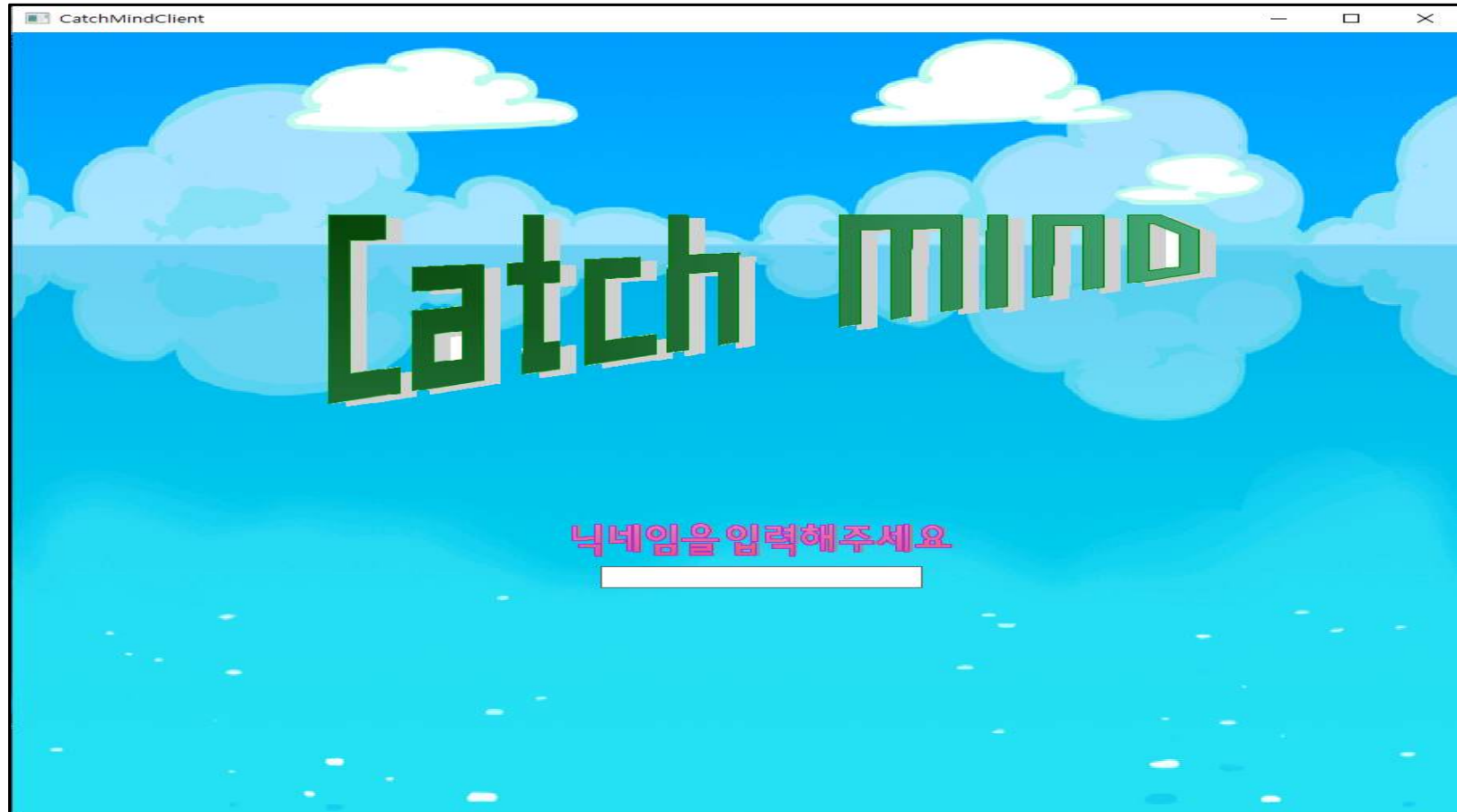
캐치마인드는 출제자가 주어진 단어를 그림으로 그려서 묘사하고 나머지 사람들은 그 단어를 맞추는 게임입니다.

네트워크 강의 시간에 소켓 입출력 모델을 점진적으로 학습하였고, 최종적으로 IOCP 모델을 적용할 게임으로 **캐치마인드**를 선택하였습니다.

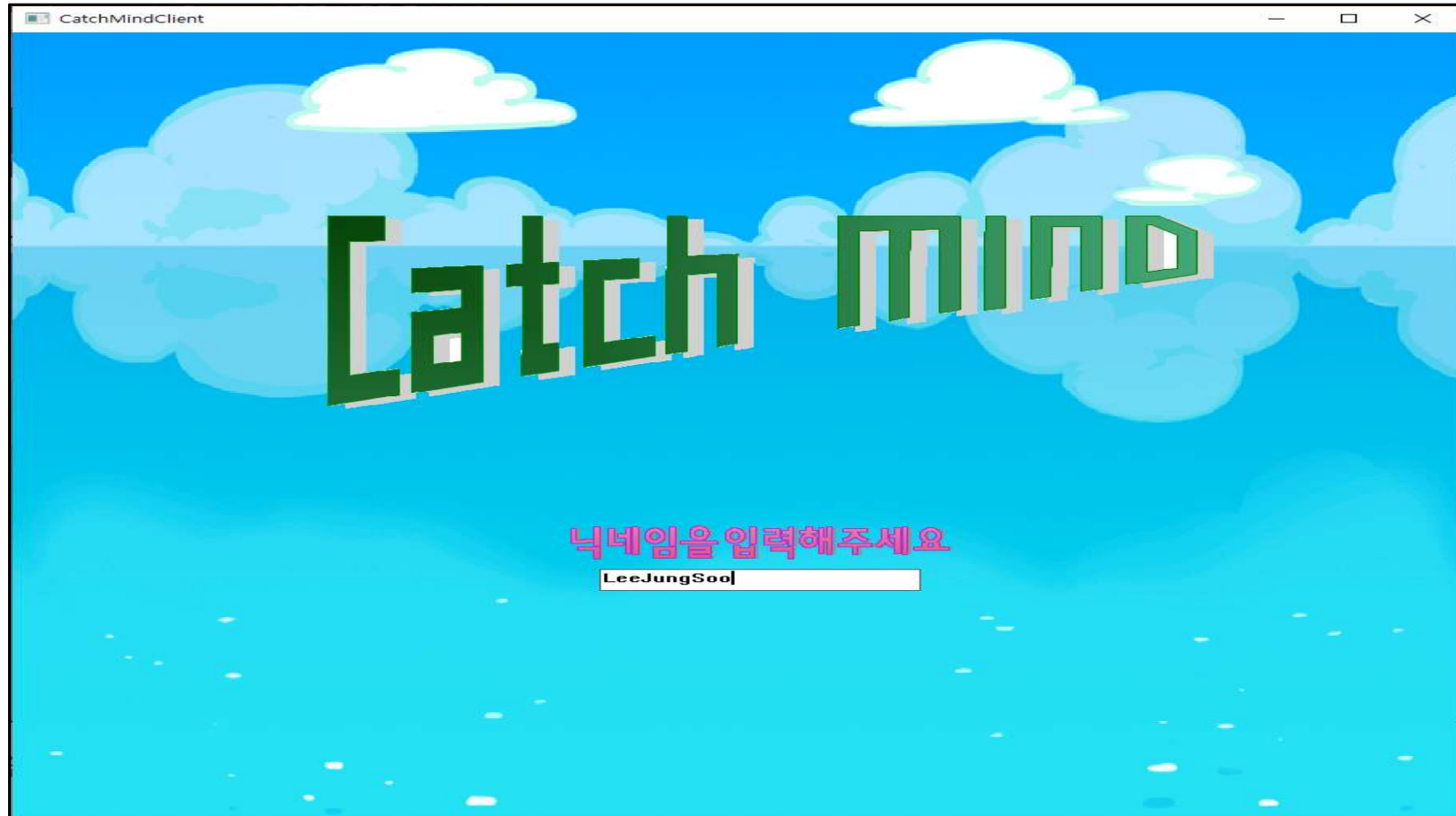
IOCP 모델을 적용시켜 보면서, 동기 입출력과 비동기 입출력 모델의 차이점을 직접 느껴볼 수 있는 기회가 되었습니다.

Server & Client





처음 접속하면 나오는 로그인 화면 입니다.



닉네임은 최대 한글 5문자, 영어 10문자를 사용할 수 있습니다.



엔터키를 누르면 설정한 닉네임으로 로비에 진입합니다.



로비 진입 시 나오는 대기 화면입니다.



추가로 귀검사, 격투가, 마법사가 로비에 입장하였고, 접속자 창에 새로 입장한 유저가 추가 되었습니다.



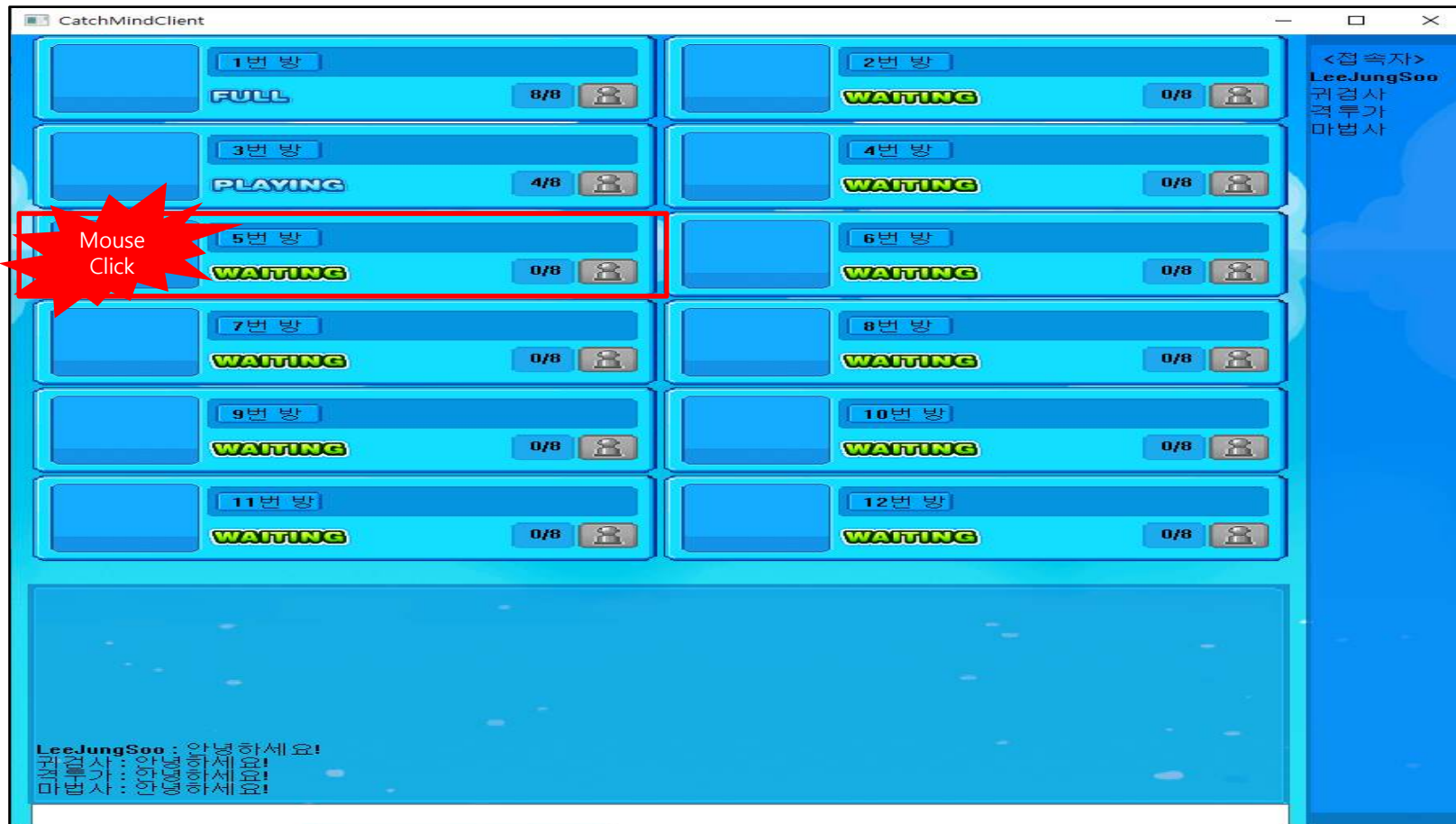
채팅 창에 메시지를 입력하여 로비에 있는 모든 유저들과 채팅을 할 수 있습니다.



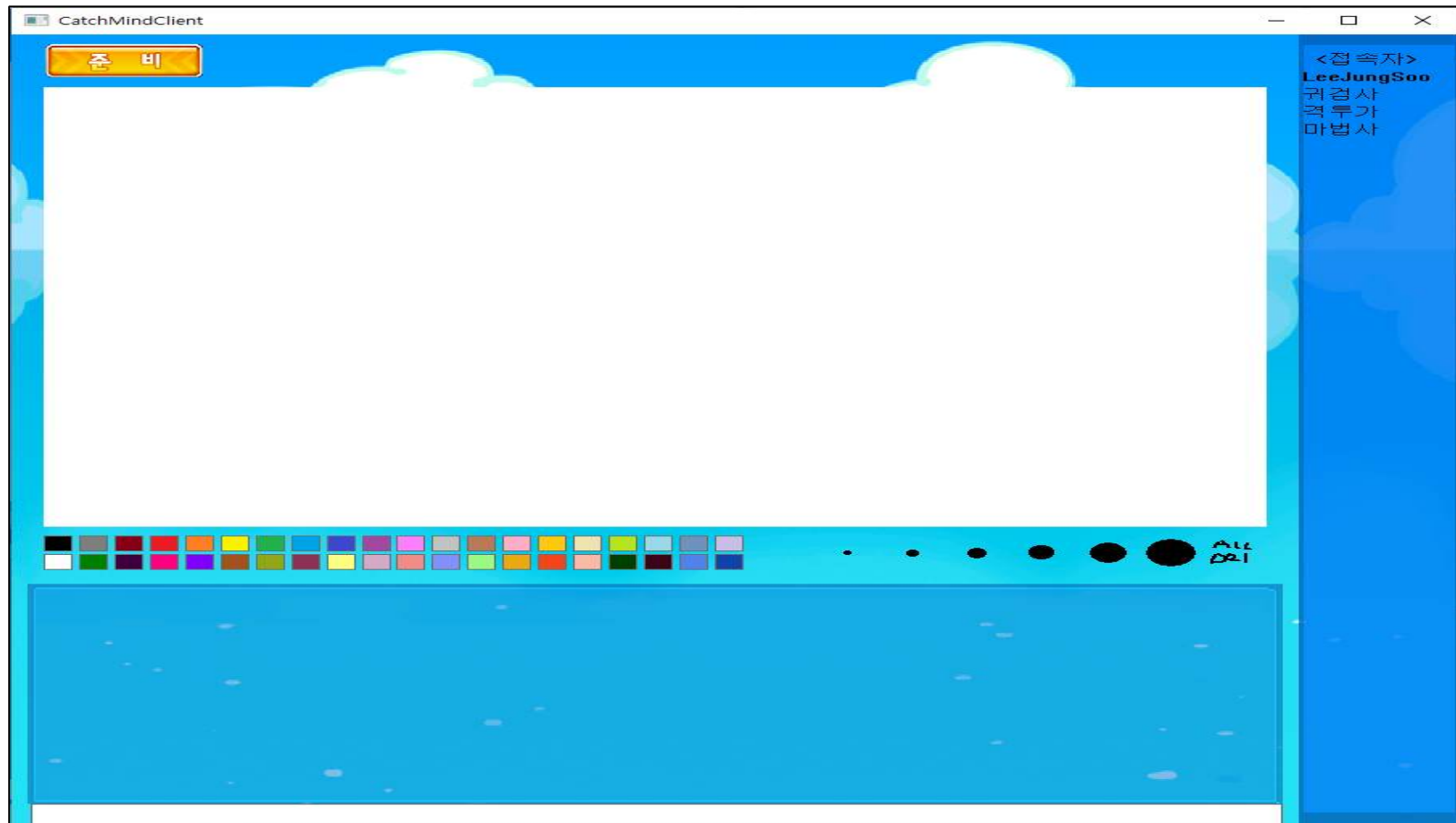
게임방은 최대 8명이 입장 할 수 있습니다.
게임방에 8명이 있으면 방상태는 FULL이 되어 입장할 수 없습니다.



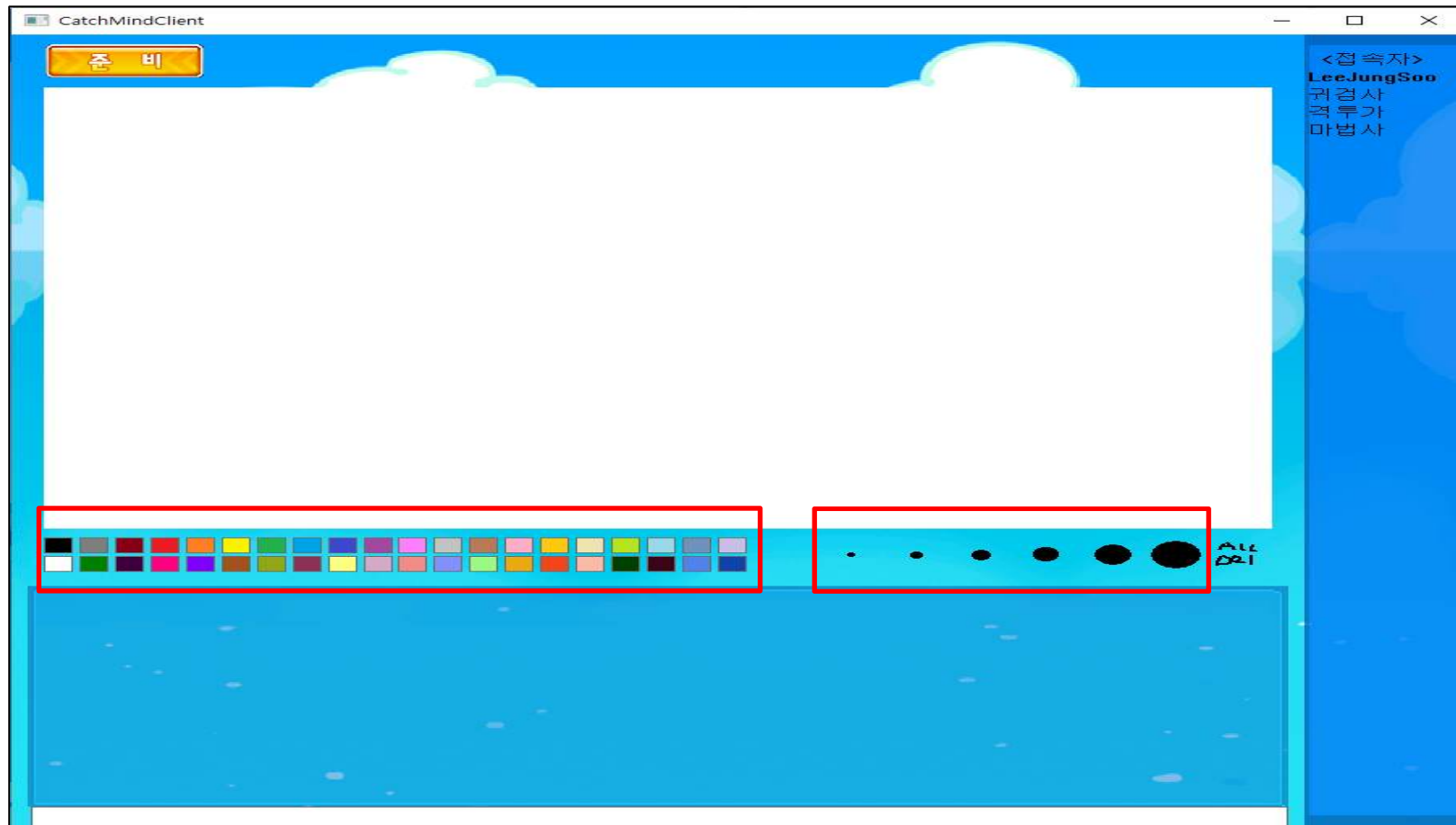
이미 게임이 진행중인 게임 방은 PLAYING이 되어 입장할 수 없습니다.



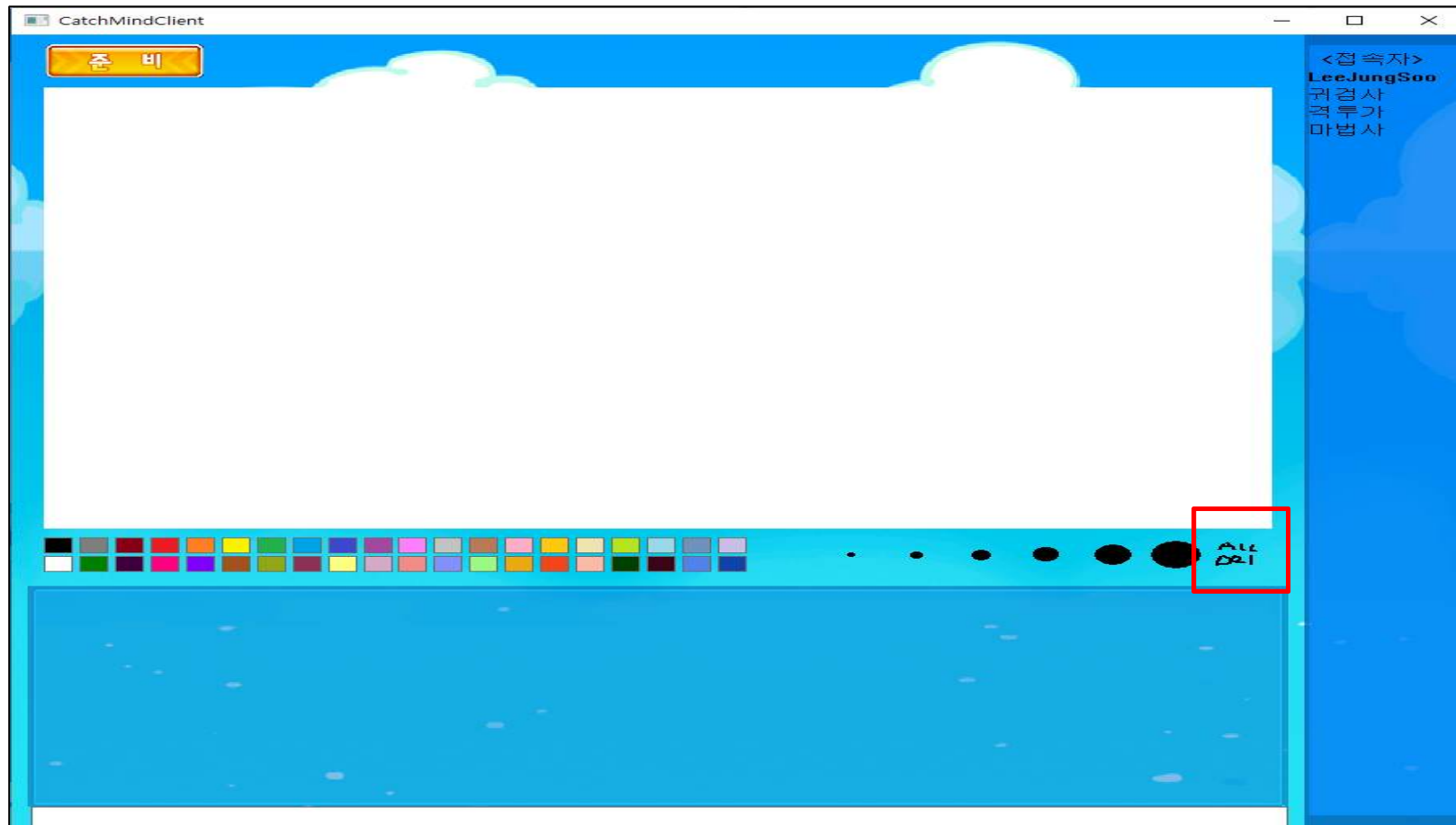
WAITING인 게임 방을 클릭하여 게임 방에 입장 할 수 있습니다.



게임 방 진입 시 나오는 대기 화면입니다.



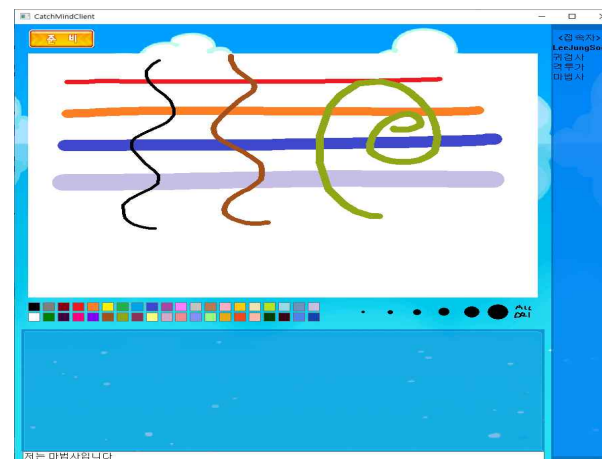
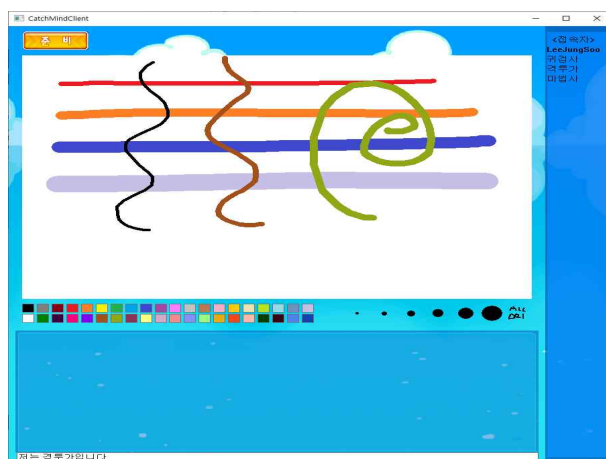
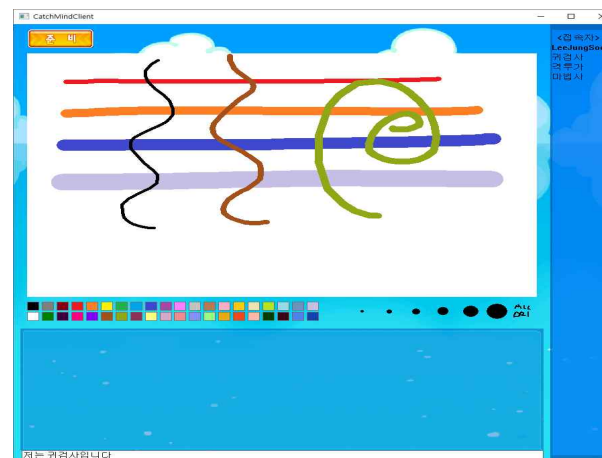
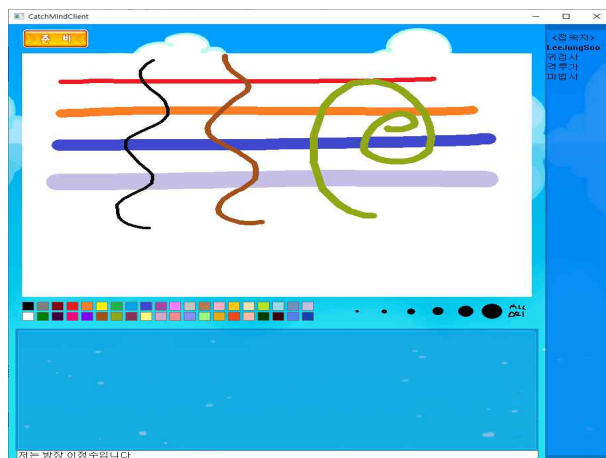
펜의 색깔과 굵기를 고를 수 있습니다.



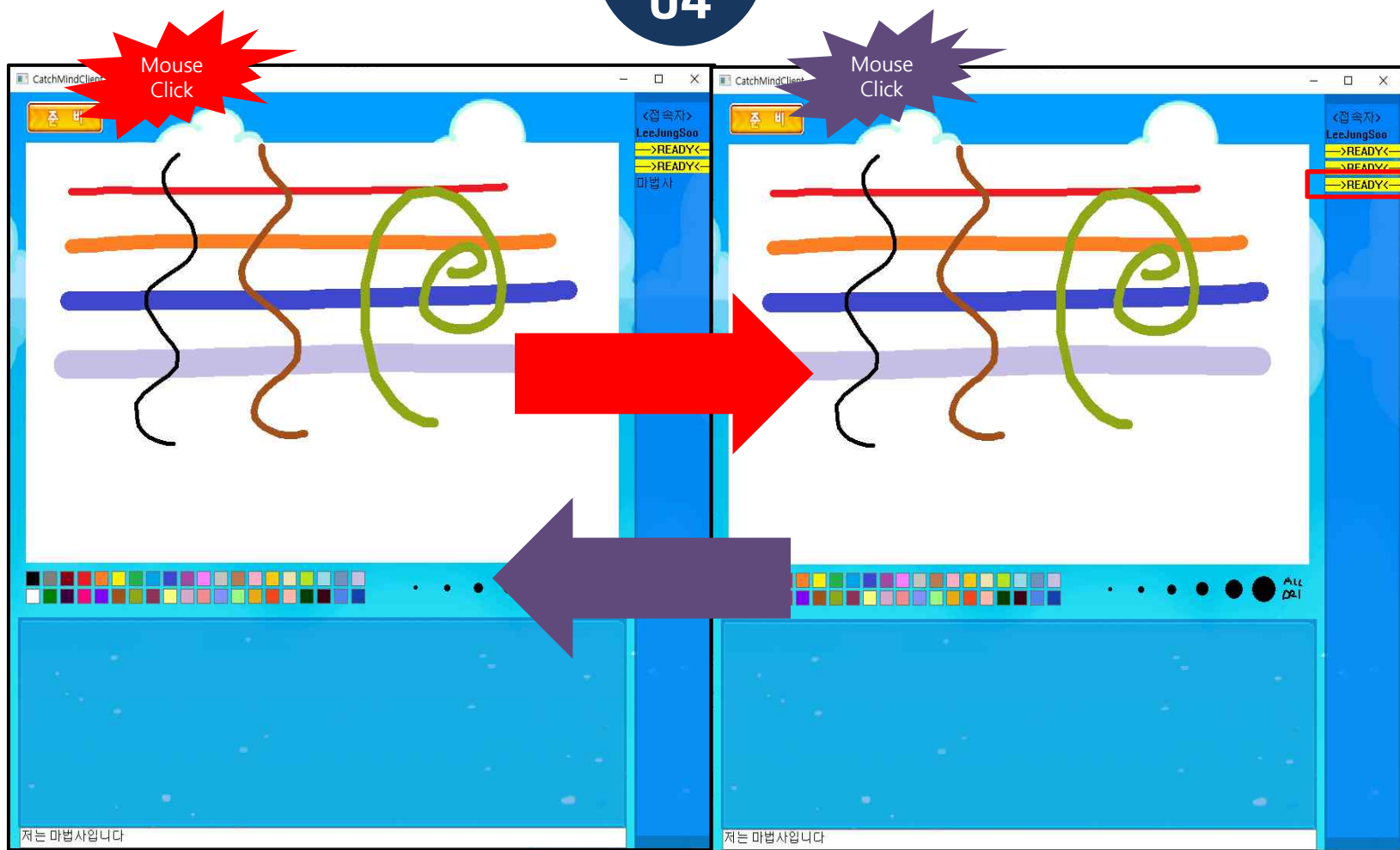
그려진 모든 그림을 지울 수 있습니다.



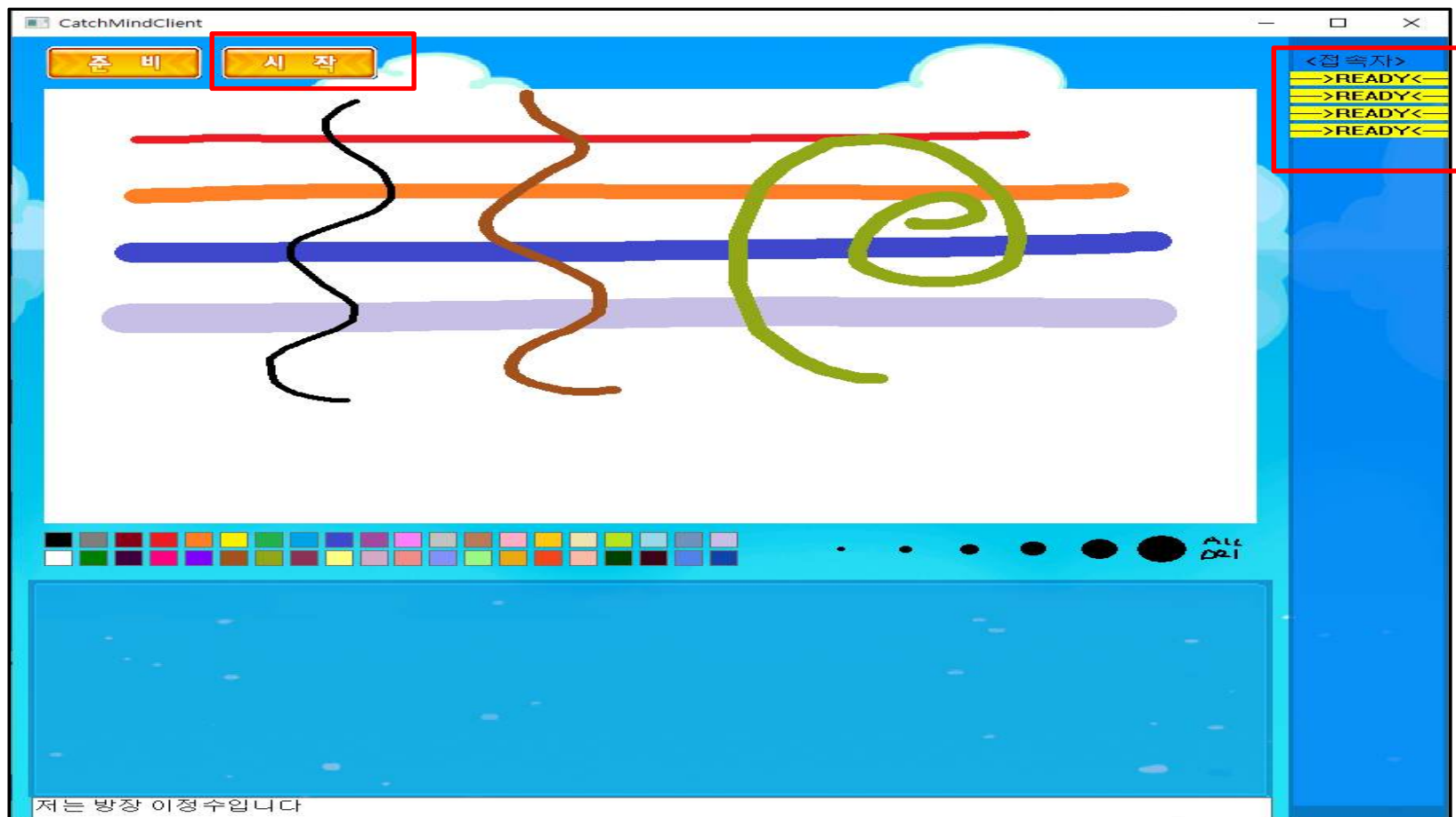
이를 이용해서 그림을 그릴 수 있습니다.



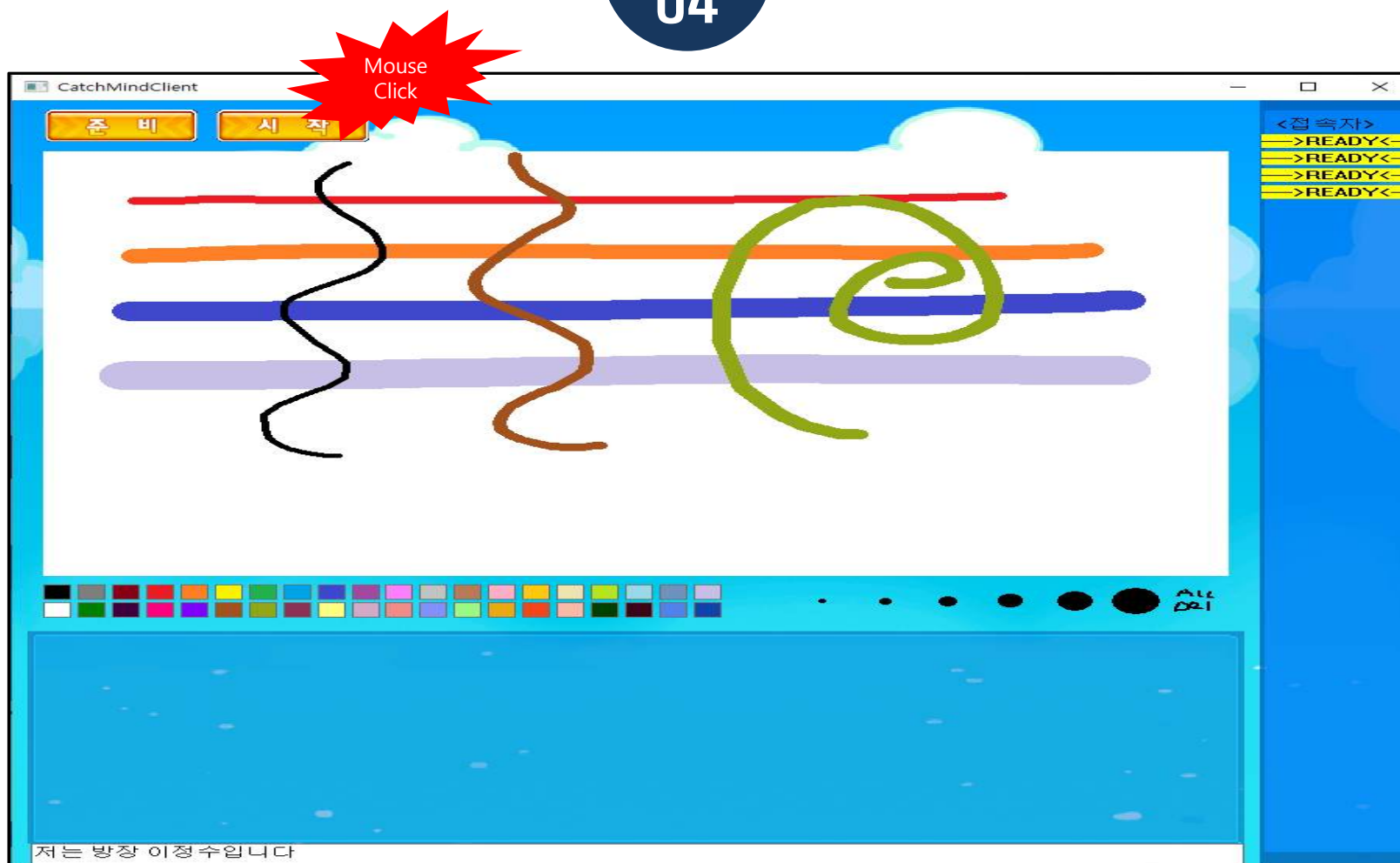
게임이 시작되기 전까지 자유롭게 그림을 그리고 공유 할 수 있습니다.



준비 버튼을 누르면 접속자 창에 준비완료 상태를 나타냅니다.
이 상태에서 다시 준비버튼을 누르면 준비완료 상태를 풀게 됩니다.



방장은 처음 방에 들어간 사람입니다. 방장을 포함 해당 게임방의 유저가 모두 준비완료 상태 일 때, 방장의 화면에는 시작버튼이 나타납니다.



방장이 시작버튼을 누르면 준비버튼과 시작버튼이 출제자와, 참가자 모두 사라지고 게임이 시작되고, 대기 시간에 그린 그림을 모두 지웁니다.



방장은 주어진 제시어에 맞게 그림을 설명합니다.
 이때, 방장은 채팅을 할 수 없습니다.(엔터키를 눌러도 채팅이 되지않습니다)



참가자들은 그림을 그릴 수 없습니다.

참가자들은 출제자(방장)이 그린 그림으로 제시어를 유추해 채팅으로 답을 외치고, 정답을 맞췄을 때, 해당 사람이 출제자(방장)이 되어 이후 게임을 진행합니다.

THANK
YOU

교 육 생 이 정 수