[오픈소스 소프트웨어 기초 프로젝트 일지 4회차]

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 일시 | 2019년 12월 20일 18:00 ~ 23:00 | | | |
| 팀원 | 윤성빈 | 2019082206 | 김현진 | 2019089034 |
| 토의내용 | **보고서 작성: 2019089034 김현진**   1. **본 게임 설명** 2. 생존자 캠프를 찾아서 떠날지 선택한다. 떠나지 않을 경우 게임이 종료된다. 3. 반주사위를 굴리면 1~3까지 랜덤하게 수가 출력된다. 4. 질문이 출력되고, 선택지 1 과 2 중 적절한 선택지를 골라 숫자(1 또는 2)를 입력한다. 5. 만약 적절한 답을 입력한다면 A-3의 반주사위를 굴려 나온 수 대로 전진하게 되고 현재 자신의 칸을 출력한다. 그러나 틀린 답을 입력한다면 사망 위기에 처하며, 미니게임을 통해 생존 기회를 얻을 수 있다. 6. 이렇게 게임을 진행하면서 자신의 칸이 20칸을 넘게 되면 백신을 구해 이기게 된다. 7. **본 게임 함수 분석 및 코드 설명**      * **def start()**   : 스토리가 출력되고 본 게임을 실행한다. 게임 시작을 원할 시 1, 원하지 않을 시 2 선택한다. 1 선택 시 게임 시작, 2 선택 시 게임 종료한다.     * **def dice()**   : 1,2,3만 나오는 반주사위이다. 1,2,3 중 랜덤하게 한 수가 도출된다.     * **def multigame()**   : multigame 함수는 사용자가 위치한 칸이 20번째 칸이 넘어갔을 경우 실행되어 엔딩을 결정해주는 함수이다.  먼저, 반주사위를 굴려 3이 나온다면 사용자가 곧바로 승리하며 게임이 종료된다.    : 그러나 주사위의 값이 1 또는 2가 나오면 사용자의 생존에 위협을 느끼게 되고, 생존 기회를 얻기 위해서는 간단한 곱셈 연산을 수행해야 한다.  랜덤하게 나오는 1부터 20까지의 수들의 곱셈을 수행하여 답을 맞힌다면 사용자가 승리하게 되고 게임이 종료된다.    : 사용자가 연산 결과값을 틀리게 입력했을 경우, 사용자는 패배하게 되고 게임이 종료된다.     * **def fix()**   : 스토리상 꼭 순서대로 나와야 하는 내용을 고정한다. question(질문), answer(올바른 선택지), answerp(맞았을 때 출력되는 스토리), wrong(틀렸을 때 출력되는 스토리) 배열을 생성한다.    : question, answer, answer, wrong 배열을 append(붙임)한다.  다음으로 fix 함수와 같이 question, answer, answerp, wrong 배열을 생성한다.  그리고 append를 이용해 배열들을 붙여주는데, 이때    : 을 추가하여 랜덤하게 선택지들이 나오게끔 한다.     * **def game()**   : 메인 함수인 game 함수이다. i 는 현재 사용자가 도착한 칸 수이다.  20번째 칸에 도착하지 않을 때까지 사용자가 위치해 있는 칸 수와 주사위 수를 출력해준다.    : fix함수가 나올 때, 배열들을 차례로 입력 받고 출력해준다.  3번째 턴이 넘어가 fix함수가 아닐 때도 이는 동일하다.    : 주사위 값이 1일 때 잘못된 선택지를 고르면, 숫자야구게임을 통해 생존 기회가 주어진다.  주사위 값이 2, 3 일 때 잘못된 선택지를 고르면, 스도쿠게임을 통해 생존 기회가 주어진다.  사용자가 위치한 칸이 20번째 칸이 넘어갔을 경우, multigame 함수를 호출한다.    : 게임을 시작하기 위해 start 함수를 호출한다. | | | |
| 결론/끝맺음 | * The zombie 게임의 전체적인 함수를 짰고 여러 오류들을 디버깅했다. * ramdom 함수를 여러 번 사용함으로써 이 함수가 의미하는 것과 사용방법을 정확하게 이해하게 되었다. * 스스로 짠 코드가 예상대로 실행되는 것을 보니 매우 뿌듯했고 코딩에 대한 흥미도가 올라갔다. | | | |