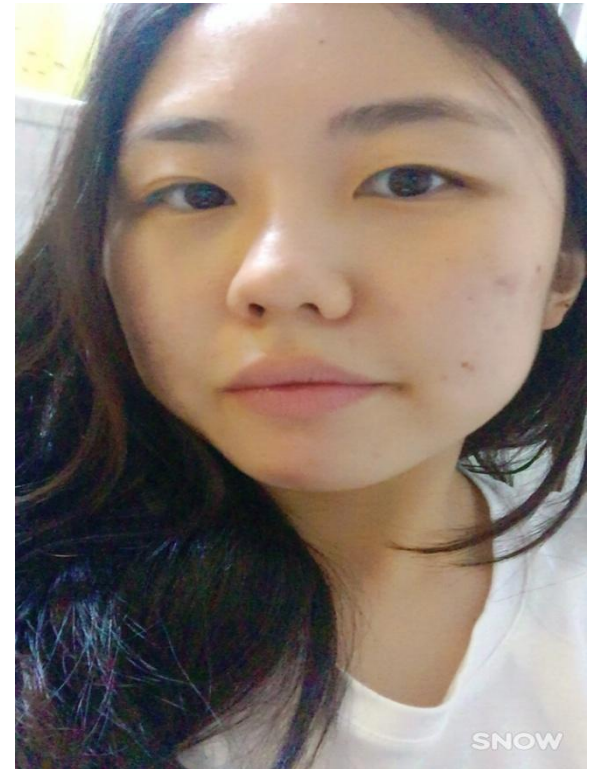


# 과제 1

2013111647  
멀티미디어학과  
정승경

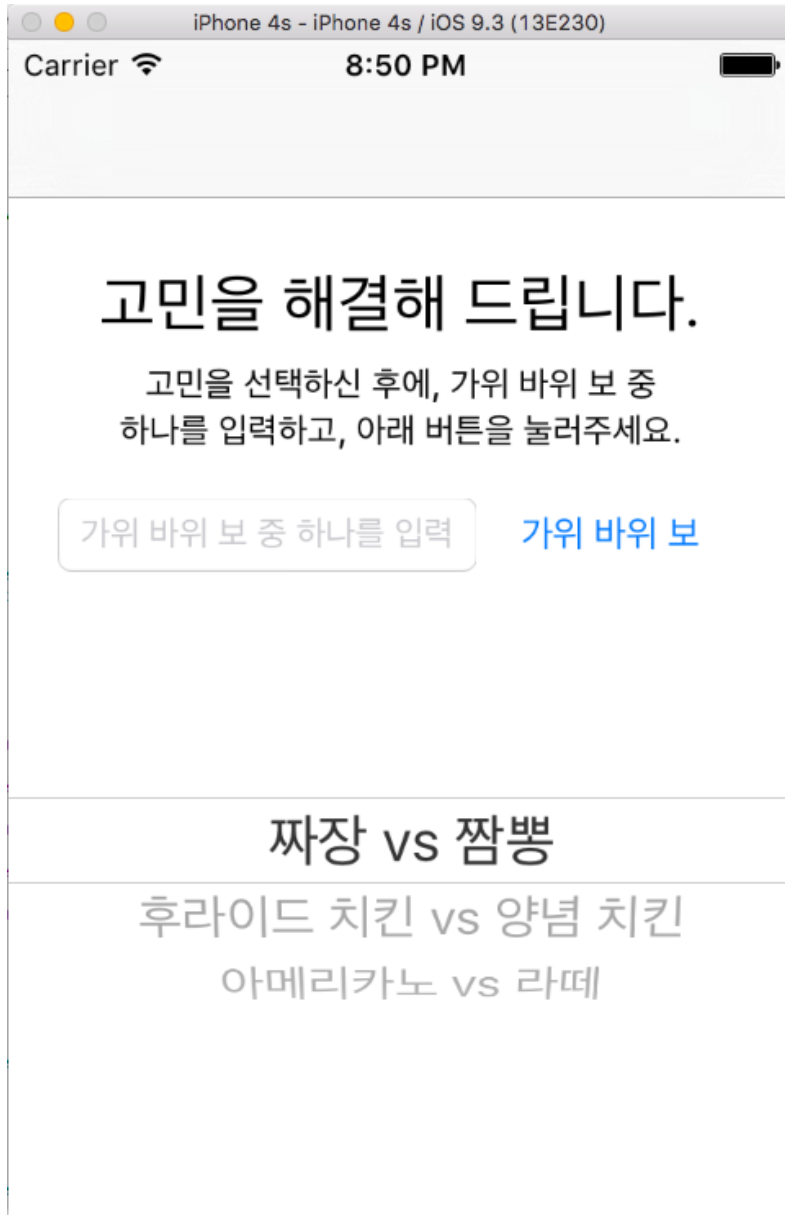
(seunggyeong\_@naver.com)



# 1. 주제 선정 및 개발 동기

‘결정장애’라는 신조어가 탄생할 정도로,  
세상에는 결정을 쉽게 내리지 못하는 사람들이 많다.  
따라서 바쁘게 살고 있는 현대인들에게  
한 가지라도 대신 결정을 내려 줘서  
스트레스를 덜 받도록 하고,  
더불어 결정을 내리는 과정에서 소소한 게임을 할 수 있어  
각박한 삶 속에서 즐거움을 찾을 수 있도록 하고자 개발하게 되었다.

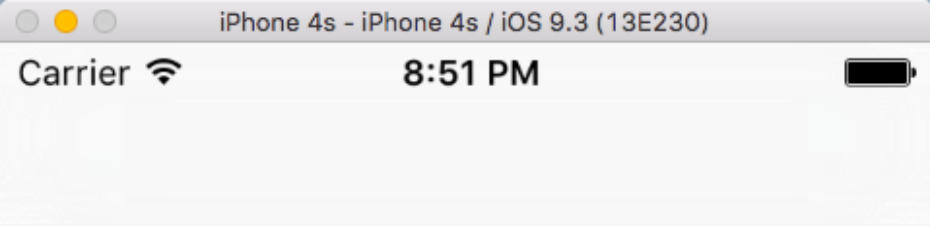
## 2. 어플리케이션 설명



### ① 시작 페이지

가위, 바위, 보 중 한 가지를 입력해서 컴퓨터와 가위 바위 보 게임을 할 수 있다.

선택에 문제를 일으키는 메뉴들 중에서 고민되는 문제를 택하면 가위 바위 보 게임을 통해 메뉴 선택을 해준다.

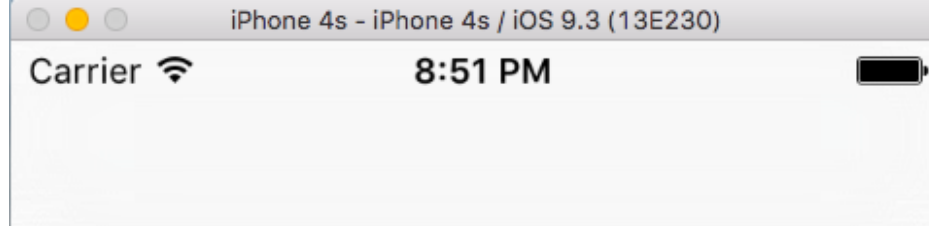
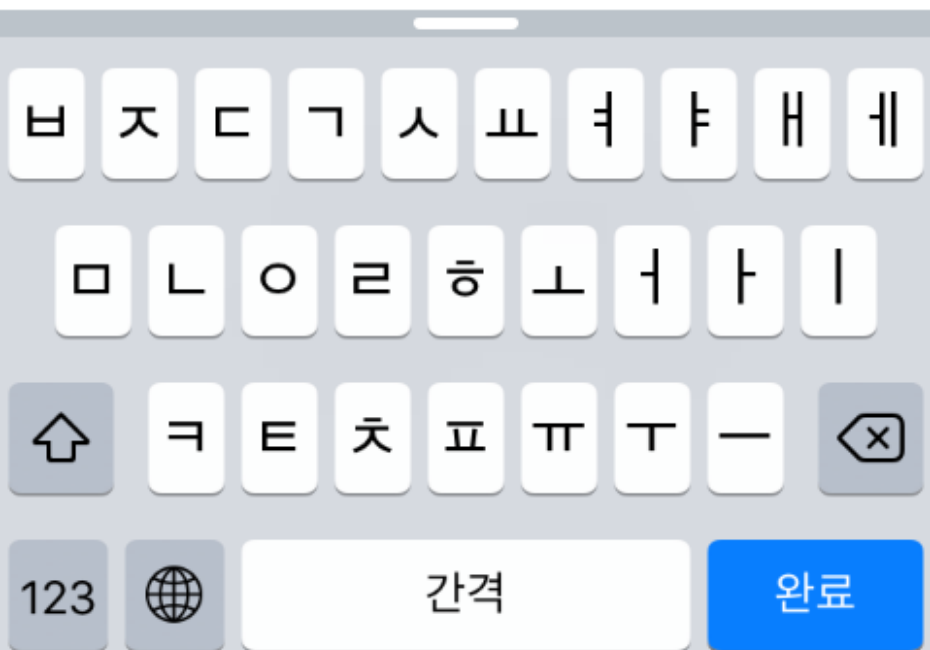


고민을 해결해 드립니다.

고민을 선택하신 후에, 가위 바위 보 중 하나를 입력하고, 아래 버튼을 눌러주세요.

가위

가위 바위 보



고민을 해결해 드립니다.

고민을 선택하신 후에, 가위 바위 보 중 하나를 입력하고, 아래 버튼을 눌러주세요.

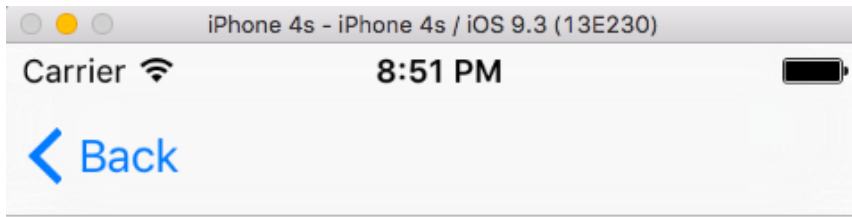
가위

가위 바위 보

짜장 vs 짬뽕

후라이드 치킨 vs 양념 치킨

아메리카노 vs 라떼



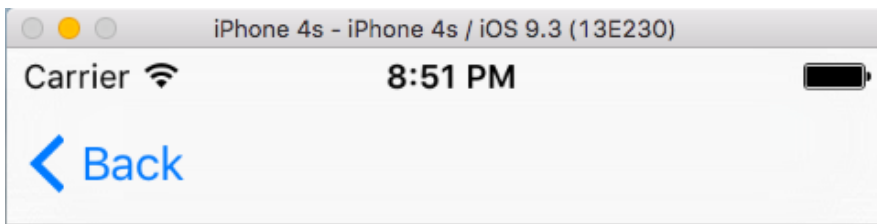
이겼습니다.

버튼을 누르세요.



1번의 결과로 두번째 페이지에서는  
게임의 결과를 알 수 있고,  
승리 했을 때는 '승' 버튼이  
패배하거나 무승부였을 때는 '패' 버튼이  
화면에 보이게 된다.

이 때 버튼을 누르면 다음 페이지로 이동한다.



짜장면이 선택되었습니다.

2번의 결과로 메뉴가 선택되어 나온다.

다른 메뉴를 선택하여  
가위 바위 보 게임을 해도  
같은 결과가 나온다.