

게임1 : 불꽃실험 게임

Game ()

Game(){

String selectedGame;

게임 리스트 출력

while(true) {

switch(게임별 버튼) {

case 게임1: selectedGame = 불꽃 색칠게임

Download(selectedGame)

GameFire()

break;

case 게임2: selectedGame = 현미경실험 게임

Download(selectedGame)

GameMicroscope()

break;

...

default;

}

break;

}

}

게임-GameFire()



게임부분 (참고용)

- GameFire()

→ 랜덤시약, 비어있는 불꽃 그림3개, 색깔(팔레트) 출력, 다시 칠하기 버튼, 타이머 시작+보이게 출력

- FillFire()

→ 불꽃 색 (사용자가 선택한 색깔. 변수에 저장하게 할까? 그래서 밑에 거에 전달?)

- CheckAns()

→ 각 시약 별 불꽃 색깔이 맞았는지 체크

- Submit()

→ 결과화면 출력, 정답자들의 기록(걸린시간, ID)을 넘김

- Ranking()

→ 서버에 저장되어있는 정답자들의 기록을 내림차순(시간기준)으로 가져와 출력

게임-GameFire()

//전역변수 String selectedColor; String randomReagent, int result; //0이면 오답 1이면 정답

GameFire() {

타이머 초기화, 타이머 시작

색깔(팔레트) 출력

다시 칠하기 버튼 출력 //클릭되면 언제든지 불꽃그림이 초기화 됨

타이머 출력

비어있는 불꽃 그림 3개 출력

String reagentName[]={리튬, 나트륨, 구리, 바륨, 칼슘, 칼륨}

randomReagent[0] = reagentName[]에서 index0~6 중 랜덤으로 골라 넣음

randomReagent[1] = 위의 index+1

randomReagent[2] = 위의 index+1 //중복을 막기 위해

randomReagent1,2,3출력 //텍스트로 어떤 시약인지

for(item : randomReagent[]){

정답체크(item);

if(result==0){

제출();

break;

}

}

제출();

}

게임-색깔변화함수

```
색깔변화(selectedColor) {
```

```
    //문자를 →칠한부분 쓱쓱쓱말고 그라데이션으로 할 수 있나요?
```

```
    //일정범위 이상 채워지면 제출하기 버튼 출력
```

```
}
```

```
//잘 모르겠는 부분이라 비워 둬.
```

게임-정답체크함수

```
정답체크(String randomReagent) {  
  
    while(true){  
        if(팔레트 중 색깔 클릭){  
            switch(색상별 이름){  
                case 빨강: selectedColor=빨강; break;  
                case 노랑: selectedColor=노랑; break;  
                ...  
            }  
            색깔변화(selectedColor);  
            break;  
        }  
    }  
  
    switch(randomReagent){  
        case 리튬:  
            if(selectedColor==빨강) result=1;  
            else result=0;  
            break;  
        case 나트륨:  
            if(selectedColor==노랑) result=1;  
            else result=0;  
            break;  
        ...  
    }  
}
```

게임-제출함수

제출() {

 화면 초기화

 if(result==1){

 “정답입니다” 출력

 사용자 ID, 걸린 시간 서버로 전송

 }else “오답입니다. 다시 풀어보세요” 출력

 걸린시간 출력

 다시하기 버튼, 돌아가기 버튼, 랭킹보기 버튼 출력

 while(true){

 if(다시하기 클릭){

 GameFire()

 }else if(돌아가기 클릭){

 Game()

 // 여기서부터 완전 처음부터 시작으로 하고 싶어요(세팅 초기화)

 }else if(랭킹보기 클릭) 랭킹부분으로 넘어감(미완성)

 }

}

정답입니다!!

걸린 시간 : 35초

다시하기

돌아가기

랭킹보기

게임-랭킹

랭킹() {

화면초기화

걸린 시간 기준 내림차순으로 랭킹 출력

X버튼 출력 //클릭하면 바로 전(제출부분 화면) 으로 돌아감.

}

☆RANKING☆



순위	이름	걸린 시간
1	소크라**	00:00.01
2	초코**	00:10.21
3	마**	00:12.03
4	딸기요거트스**	00:12.04
5	신발은**	00:13.98
6	롯데**	00:15.01
...

정답을 모두 맞힌 사람만 순위에 등극합니다.