

Word Game 요구사항 명세서

소프트웨어학부 20203090 신민경

(1) 희망 인터페이스 예시

Word Game									
a	e	r	d	d	b	l	u	p	
j	l	o	v	e	k	c	m	v	
r	e	e	b	o	n	x	r	s	
t	e	u	w	x	s	z	a	w	
b	c	r	e	f	c	g	h	l	
h	k	a	m	n	h	o	p	q	
q	x	c	a	e	o	g	a	b	
w	b	t	z	a	o	y	c	d	
f	e	w	h	g	l	i	u	g	

... 알파벳 버튼창

NEW	ANSWER	CLEAR
-----	--------	-------

... 도구 버튼창

Word List	
love	bag

... 단어 리스트창

(2) 요구사항

요구사항 분류	화면명	요구사항명	요구사항 내용
인터페이스 요구사항	공통	마우스만 사용	사용자는 마우스로 클릭만 가능 (키보드 사용 불가)
	알파벳 버튼창	버튼 눌리면 색상 변경	사용자가 버튼을 누르면 해당 버튼 파란색으로 표시 (단어가 틀렸을 경우, 다시 하얀 색으로 / 단어가 맞았을 경우, 파란색 유지)
		클릭 버튼 텍스트 저장 및 단어 판별	클릭한 버튼의 텍스트를 저장해 해당 텍스트 집합이 Word List 내 단어와 같으면 자동 인정

	도구 버튼창	NEW 버튼	NEW 버튼 클릭 시, 새 게임 시작
		ANSWER 버튼	ANSWER 버튼 클릭 시, 모든 단어 위치 표시 후 게임 종료
		CLEAR 버튼	CLEAR 버튼 클릭 시, 현재까지 누른 버튼 초기화 (이미 맞춘 단어 버튼은 유지 / 버튼 색상도 원래대로 (하얀색))
	단어 리스트창	단어 표기	게임 시작 시, Word List에 맞추어야 하는 단어 표기
		맞춘 단어 삭제	단어를 맞추면 Word List에서 해당 단어 안보이도록
		성공 메시지 출력	모든 단어 맞추었을 때, 성공 메시지 출력 후 게임 종료
기능적 요구사항	구분하지 않음	단어 무작위 선정	단어는 word.txt 내에 있는 단 어 중 무작위로 선정
		단어 길이 제한	9X9로 알파벳 버튼을 구성하므로 7 이하 길이 단어만 허용
		단어 역순 배치	일부 단어는 역순으로 배치 (bag → gab)
		단어 버튼 연속 배치	단어 버튼들은 첫 글자의 위치를 무작위로 선정하되, 나머지 글자 들은 연속적으로 배치 (단, 한 행 또는 한 열에 모든 글자 배치)
		가장 긴 단어 글자 수보다 크면 틀린 것으로 간주	사용자의 버튼 클릭 개수가 가 장 긴 단어 글자 수보다 커지면 틀린 것으로 리턴
		게임 종료 시, 버튼 비활성화	버튼 비활성화로 게임 종료 표시