

## Word Game 구조 설계서

소프트웨어학부 20203090 신민경



모듈	클래스	메서드	입력인자 (타입)	출력인자 (타입)	기능
wordGame.py	WordGame	__init__	-	-	화면 구성 (알파벳 버튼, 도구 버튼, wordList 생성 및 배치)
		newButton Clicked	-	-	· 새 게임 시작 (새로운 단어 선정 → 알파벳 버튼, Word List 재구성 )  · Word List 중 가장 긴 단어의 길이 저장
		answerButton Clicked	-	-	모든 단어 위치 표시 및 게임 종료 (알파벳 버튼 비활성화)
		clearButton Clicked	-	-	클릭한 버튼들 초기화 (하얀색으로, 저장된 텍스트 삭제 후 처음부터 입력받을 수 있도록)

		button Clicked	-	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 클릭한 단어 색상 변경 및 텍스트 수집</li> <li>· 클릭한 단어 길이가 wordList의 가장 긴 단어 길이보다 길 때, clearButtonClicked</li> <li>· 단어 맞췄을 때, wordList에서 해당 단어 삭제</li> <li>· 모든 단어 맞췄을 때, 성공 메시지 출력 및 게임 종료</li> </ul>
		display WordList	wordList (list)	-	Word List에 맞추어야 하는 단어(wordList) 표시
		change Color	buttonGroup (list), state (boolean)	-	state에 따라 buttonGroup의 색상 변경 (알파벳 버튼 클릭, 맞추었을 때 → True : 하늘색 / CLEAR 버튼 클릭, 틀렸을 때 → False : 하얀색)
selectWord.py	SelectWord	__init__	filename (txt 파일)	-	word.txt 파일로부터 길이가 7 이하인 단어 집합 생성
		selectWord	-	wordList (list)	단어 랜덤으로 6개 선정해 wordList에 담아 리턴
shuffleWord.py	ShuffleWord	__init__	wordList (list)	-	wordList 일부를 역순으로 (bag → gab)
		shuffleWord	-	alphabet (list), positions (list), wordLocation(list)	<ul style="list-style-type: none"> <li>· wordList 내 단어를 랜덤 위치에 배정 (다른 단어와 겹치지 않도록, 가로/세로 모두 배치)</li> <li>· 단어의 위치 저장</li> </ul>