

〈2016-2 임좌상교수님〉

개체지향 프로그래밍

Final Assignment

주사위 + 윷놀이

미디어소프트웨어학과

201411174

김소연

<실행 결과>

1. 주사위 게임

주사위 게임	윷놀이 하기
Player1 점수	
Player2 점수	
이긴 사람	
시작	Clear

- 시작버튼 1회 클릭 시(출력 숫자는 랜덤)

주사위 게임	윷놀이 하기
Player1 점수	5
Player2 점수	6
이긴 사람	yeseul
시작	Clear

Player 1의 첫 게임 점수 → 2
Player 2의 첫 게임 점수 → 3
Player 1의 두번째 게임 점수 → 3
Player 2의 두번째 게임 점수 → 3

- 시작버튼 2회 클릭 시(출력 숫자는 랜덤)

주사위 게임	윷놀이 하기
Player1 점수	7
Player2 점수	7
이긴 사람	비겼어요
시작	Clear

Player 1의 첫 게임 점수 → 3
Player 2의 첫 게임 점수 → 6
Player 1의 두번째 게임 점수 → 4
Player 2의 두번째 게임 점수 → 1

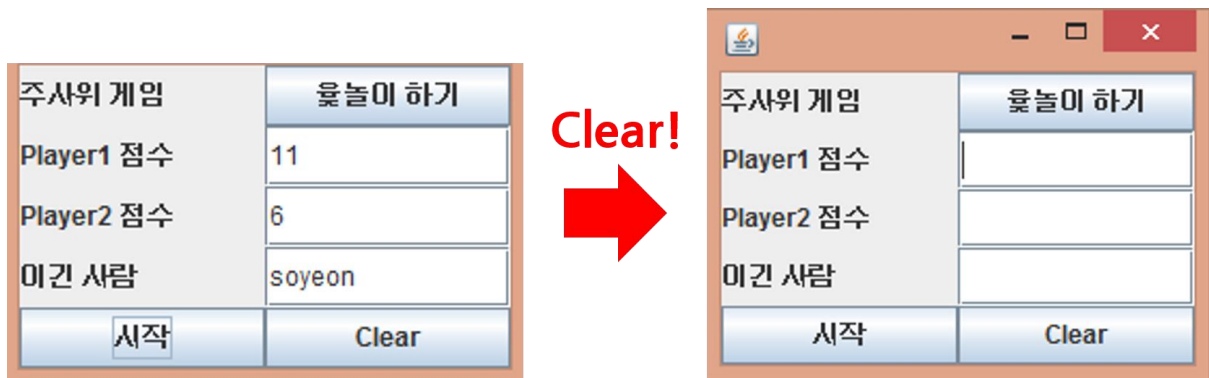
- 시작버튼 3회 클릭 시(출력 숫자는 랜덤)

주사위 게임	윷놀이 하기
Player1 점수	11
Player2 점수	6
이긴 사람	soyeon
시작	Clear

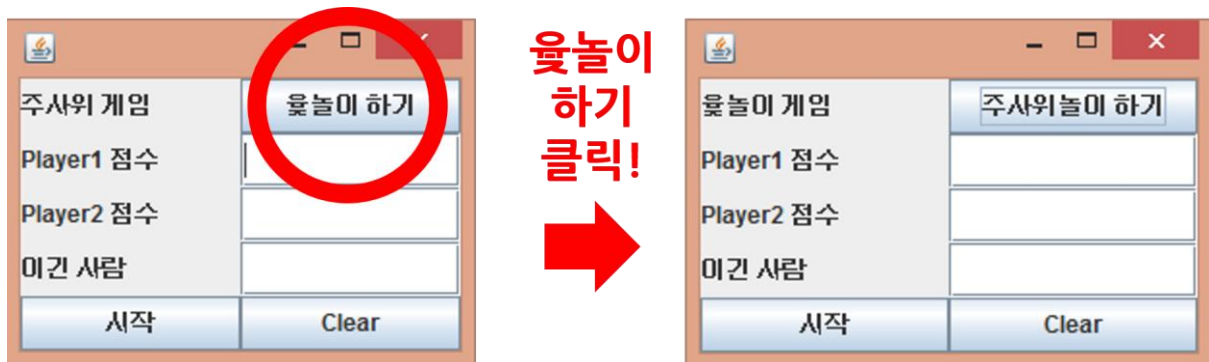
Player 1의 첫 게임 점수 → 6
Player 2의 첫 게임 점수 → 2
Player 1의 두번째 게임 점수 → 5
Player 2의 두번째 게임 점수 → 4

▶ 모두 정상출력되었습니다.

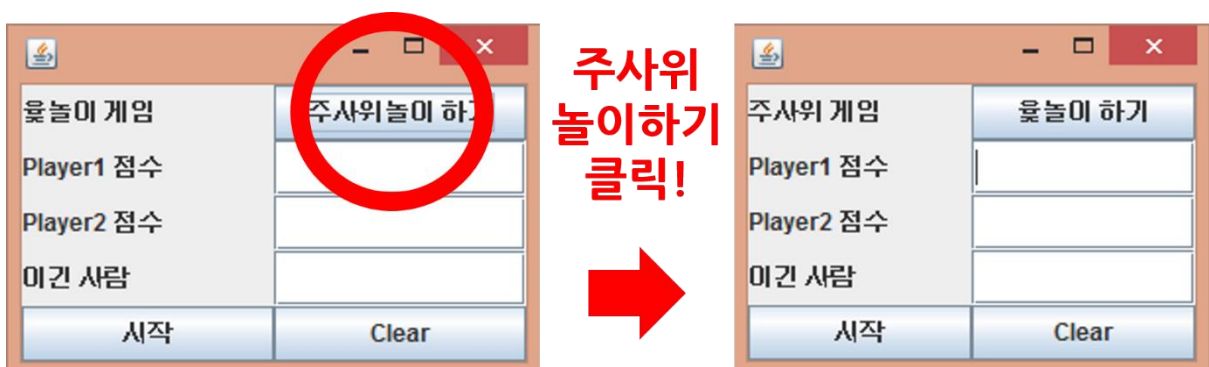
- Clear 버튼 클릭시



- 윷놀이 하기 버튼 클릭 시 새로운 창에 윷놀이하기 창 띄워짐



- 윷놀이 하기에서 “주사위놀이하기” 버튼 클릭 시 주사위놀이 창띄워짐



2. 윷놀이 게임

- 시작버튼 클릭 시(출력 숫자는 랜덤)

[Player 1] 첫 게임 : 개(2) / 두 번째 게임 : 개(2) → 합계 : 4

[Player 2] 첫 게임 : 걸(3) / 두 번째 게임 : 모(5) → 합계 : 8

- 시작버튼 클릭 시(출력 숫자는 랜덤)

[Player 1] 첫 게임 : 백도(-1) / 두 번째 게임 : 모(5) → 합계 : 4

[Player 2] 첫 게임 : 백도(-1) / 두 번째 게임 : 모(5) → 합계 : 4

▶ 모두 정상출력되었습니다.