

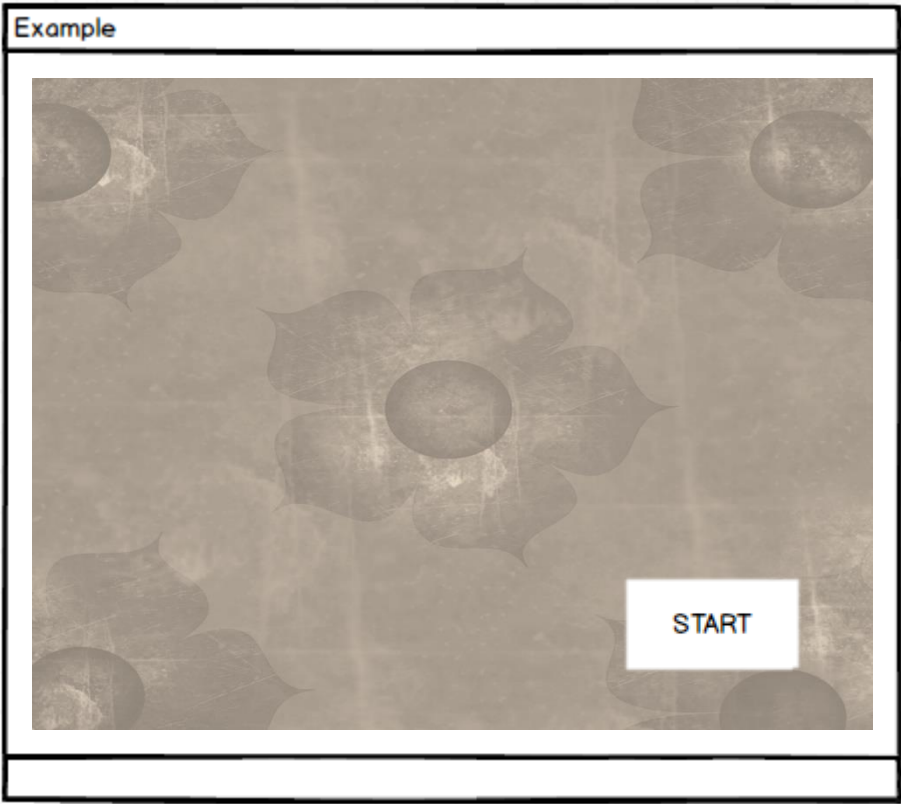
JAVA 프로젝트 UI 정의서

다이아몬드를 찾아라!!

4조
000, 000, 000, 000

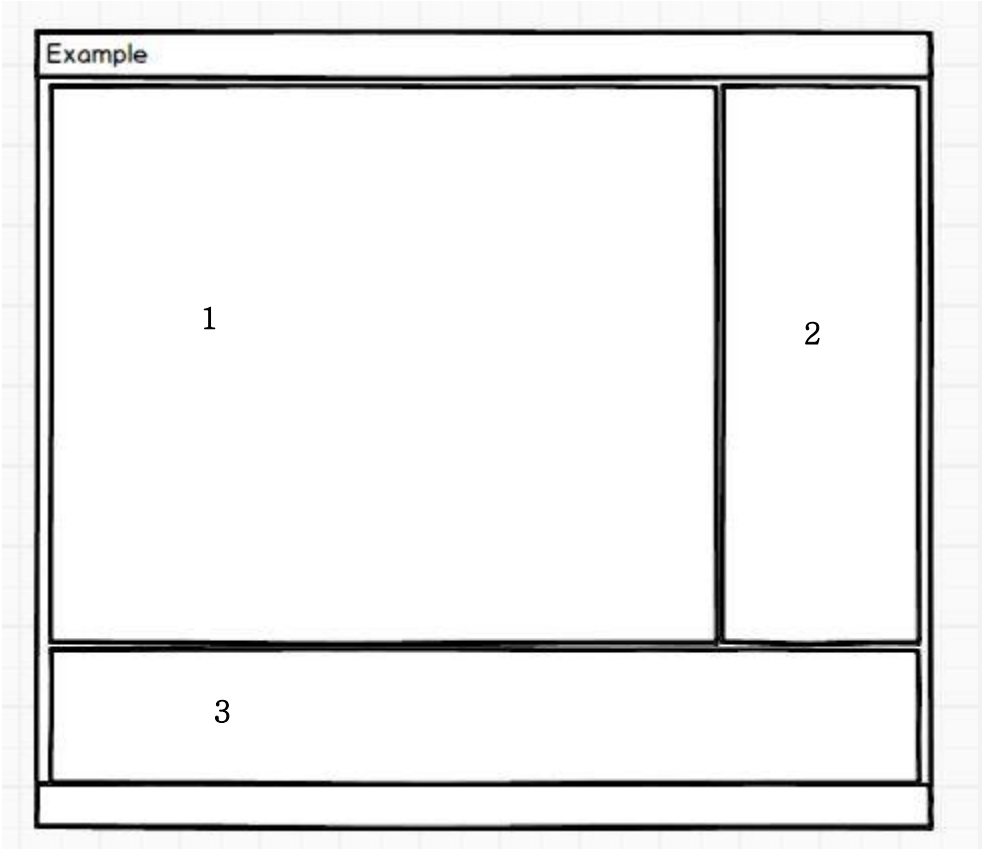
Version history	Update	내용
1	시작 화면	게임 실행 시 보여지는 UI 구성
2	GUI 큰 틀	전체적인 큰 틀의 GUI를 구성
3	세부사항	세부적인 아이콘과 디자인을 구성
4	입력 창	사용자가 개수를 직접 입력하는 부분
5	승패	게임이 이겼을 때와 졌을 때 디스플레이
6	도움말	게임설명을 눌렀을 때 보여지는 디자인

작성자		000, 000	작성일	2013.11.26
구성	1단계		화면 명	시작 화면 UI
	2단계		화면 ID	1
	3단계			



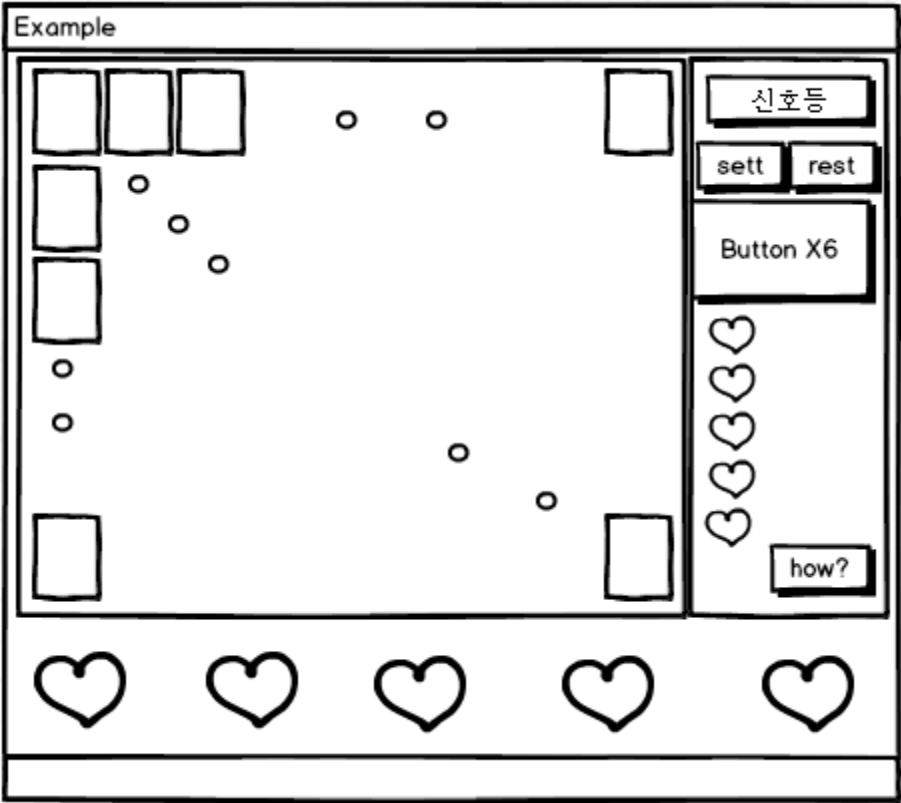
구분	설명
화면/기능 설명	게임 실행 시 처음 화면 JButton 기능을 활용 하여 START 버튼을 누르면 게임 시작 화면으로 이동한다.

작성자		000, 0000	작성일	2013.11.26
구성	1단계		화면 명	GUI 큰 틀
	2단계		화면 ID	2
	3단계			



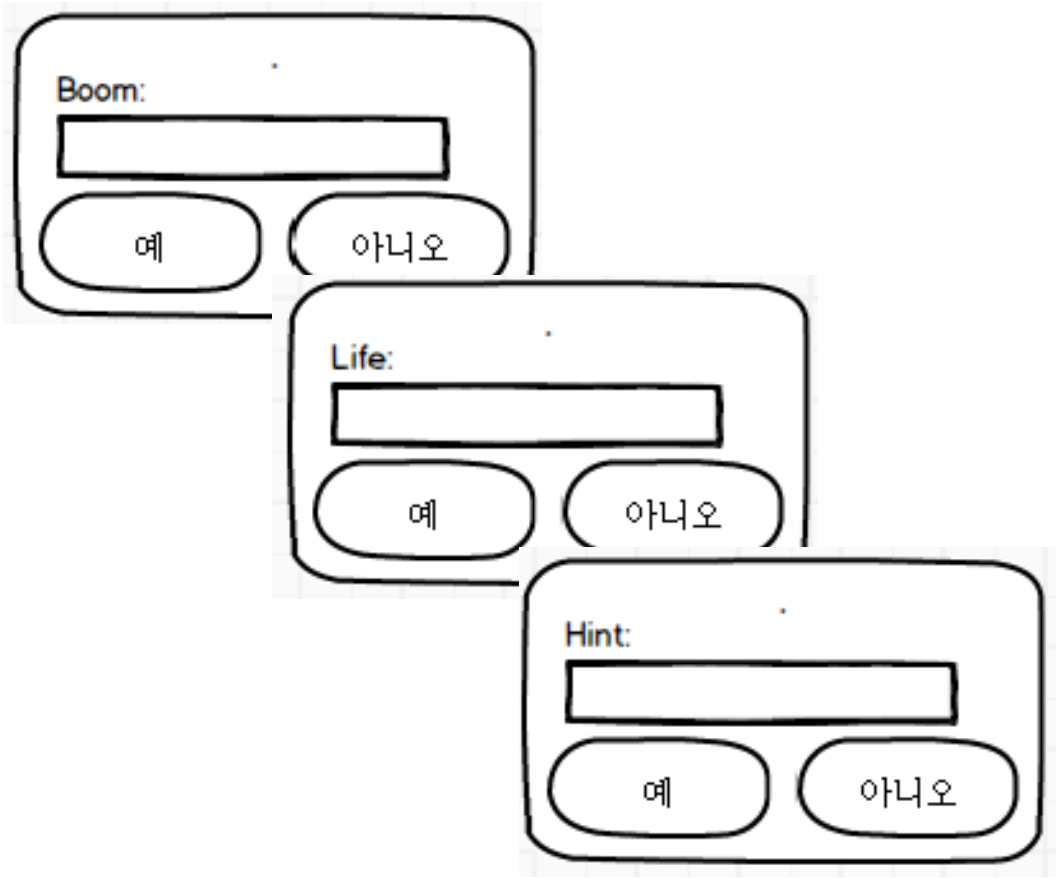
구분	설명
화면/기능 설명	<div>1. Mainpanel로 JPanel을 이용하여 Subpanel 100개가 들어가는 부분</div> <div>2. Rightpanel로 JLabel을 이용하여 여러 개의 아이콘과 정보를 나타낼 부분</div> <div>3. Belowpanel로 JLabel로 남아있는 목록 표시해줄 부분</div>

작성자			작성일	2013.11.26
구성	1단계		화면 명	세부사항
	2단계		화면 ID	3
	3단계			



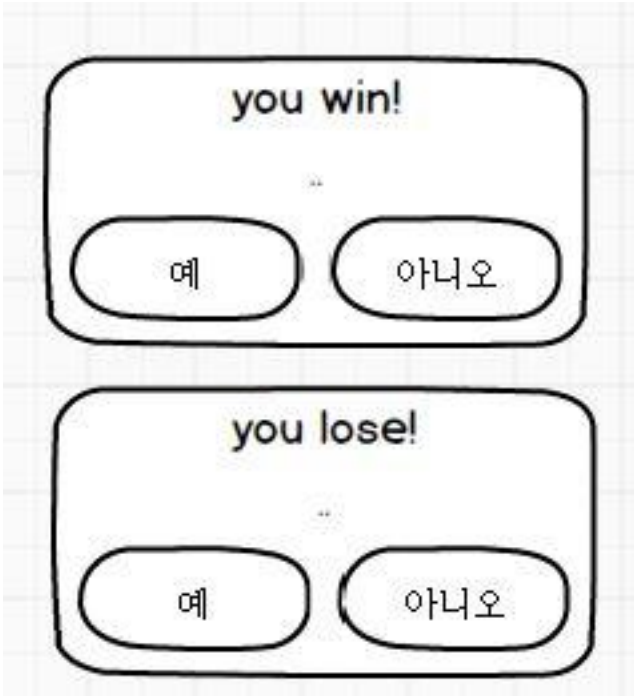
구분	설명
화면/기능 설명	<p>제일 큰 네모난 부분에 랜덤적으로 카드가 뿌려지는 부분</p> <p>오른쪽 패널엔 화면에 디스플레이 되는 폭탄, 싹터, 생명, 힌트상자, 다이아몬드의 개수를 표시</p> <p>아래쪽 패널엔 남아있는 하트의 개수를 보여준다.</p>

작성자			작성일	2013.11.26
구성	1단계		화면 명	입력 창
	2단계		화면 ID	4
	3단계			



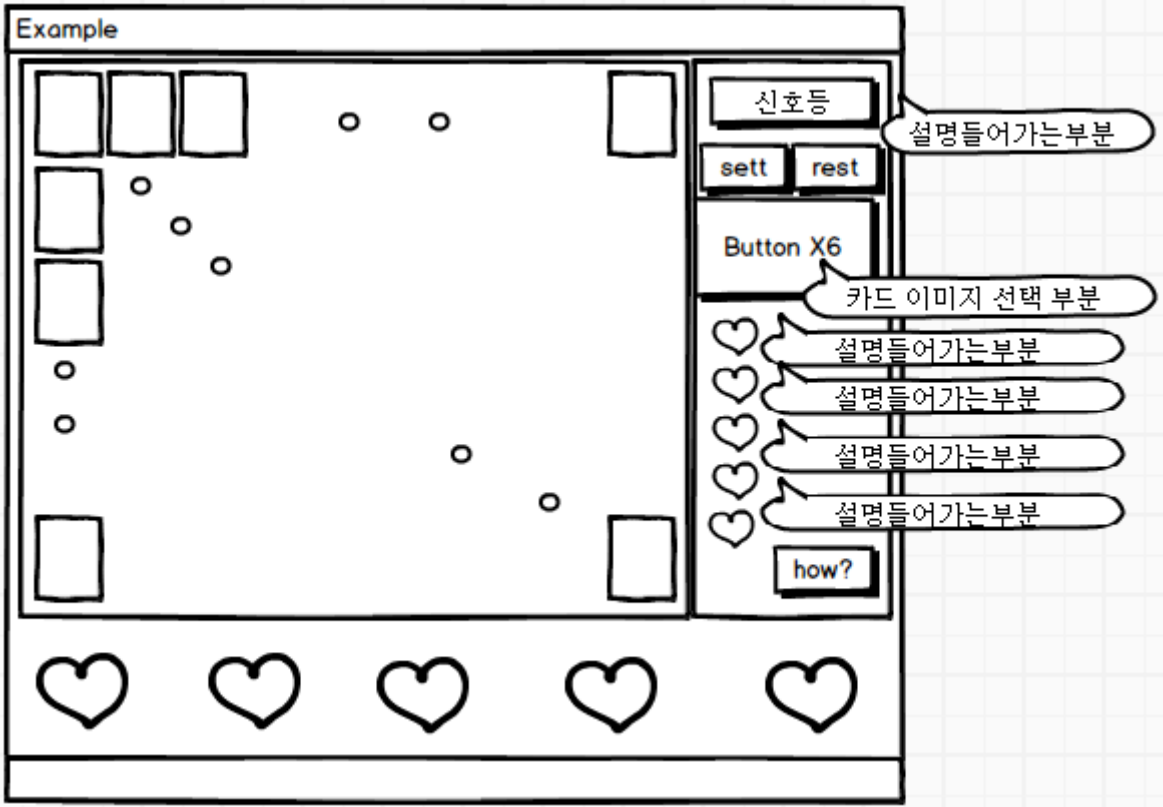
구분	설명
화면/기능 설명	<p>사용자가 set 버튼을 눌렀을 때 폭탄 개수와 생명 개수, 힌트 개수를 설정할 수 있는 창</p> <p>사용자가 직접 숫자를 입력하고 예 버튼을 누르면 다음으로 설정하는 창이 나온다.</p>

작성자			작성일	2013.11.26
구성	1단계		화면 명	승패
	2단계		화면 ID	5
	3단계			



구분	설명
화면/기능 설명	JOptionPane.showConfirmDialog로 이기고 졌을 때 화면에 나타나는 UI 예를 누르면 다시 게임이 시작되고 아니오를 누르면 카드를 모두 보여준다.

작성자			작성일	2013.11.26
구성	1단계		화면 명	도움말
	2단계		화면 ID	6
	3단계			



구분	설명
화면/기능 설명	<p>How 버튼을 눌렀을 때 JOptionPane.showConfirmDialog로 게임 설명을 해주는 화면 구성 예를 누르면 다음 설명으로 넘어가고 아니오를 누르면 이전 설명으로 돌아가고 취소를 누르면 창이 꺼진다.</p>