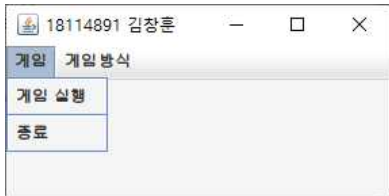


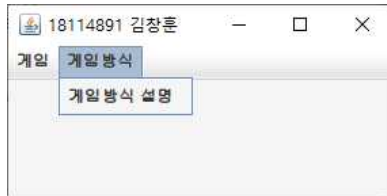
*지금까지 배운 내용을 가지고, 아래에 있는 가위바위보 게임을 만들어보자.

1단계: 프로그램을 처음 실행하면 메뉴에 '게임', '게임 방식' 메뉴를 만들고, '게임'메뉴에 '게임 실행' 메뉴 아이টে를 선택하면 가위바위보 게임을 실행시키고, '종료' 메뉴 아이টে를 선택하면 프로그램을 종료 시킨다. '게임 방식' 메뉴에 있는 '게임방식 설명' 메뉴아이টে를 선택하면 아래와 같이 탭팬으로 만든 게임 설명 방식 창을 띄운다.

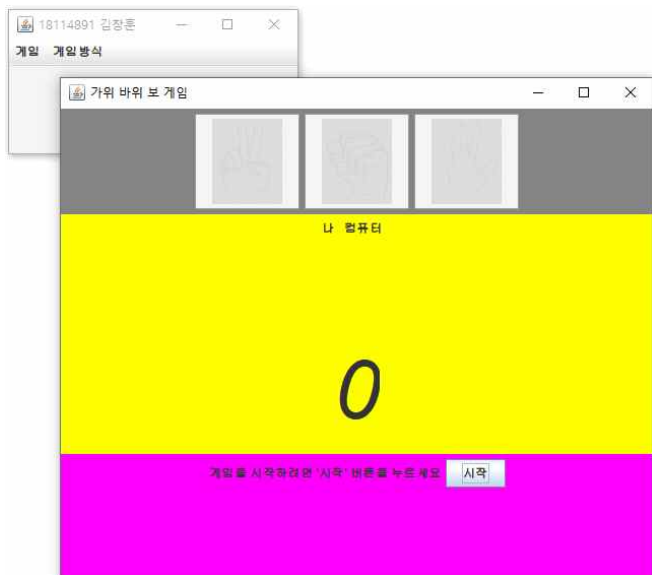
2단계: 실행 게임으로는 사용자와 컴퓨터가 가위바위보를 하는 스윙프로그램으로 가위, 바위, 보에 해당하는 이미지 버튼을 각각 만들어라. 회색 배경에 그려진 3개의 이미지는 각각 가위, 바위, 보를 선택하는 버튼이며, 노란색 배경에는 사용자와 컴퓨터의 가위바위보 결과 화면이다. 왼쪽이 사용자의 손이며, 오른쪽은 컴퓨터의 손이다. 사용자가 버튼을 선택하는 순간 컴퓨터는 랜덤하게 가위, 바위, 보 중에서 하나를 선택하고 두 사람이 선택한 가위, 바위, 보 이미지가 각각 레이블에 출력된다. 또한 누가 이겼는지 결과도 레이블에 출력된다. 그리고 밑에 있는 큰 숫자는 게임을 시작하면, 게임이 끝날 때까지, 즉 사용자가 게임에서 이길 때까지 걸린 시간을 측정하는 타이머 레이블이다. 마지막으로 하단에 보라색 배경에 있는 시작 버튼을 누르라고 설명하는 레이블과 '시작'버튼이 있다. 이 '시작'버튼을 누르기 전에는 가위, 바위, 보 버튼이 비활성화 되어 있고, '시작' 버튼을 누르면 게임이 시작되면서 가위, 바위, 보 버튼을 활성화 시키고, 게임 시간 측정을 시작한다. 게임이 진행되는 동안에는 '시작'버튼이 비활성화 되고 게임이 끝나면 다시 '시작'버튼을 활성화 시키면서 가위, 바위, 보 버튼을 다시 비활성화 시킨다. '시작'버튼을 다시 누르면 새로운 게임을 시작하면서 타이머레이블도 0으로 다시 세팅되고, 시간을 측정한다.



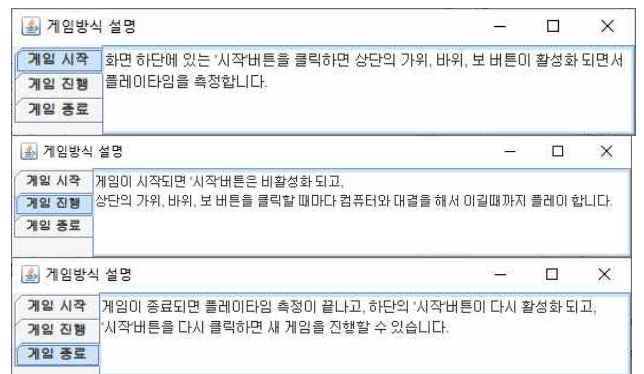
'게임'메뉴에 있는 메뉴아이템



'게임방식'메뉴에 있는 메뉴아이템



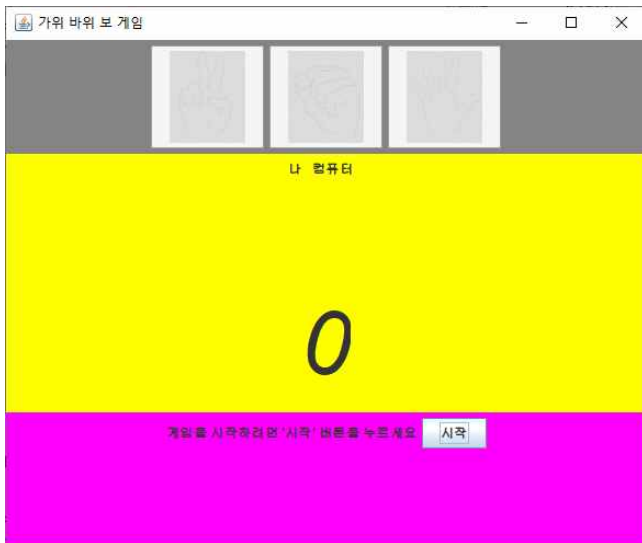
'게임 실행'을 선택하면 새로운 창에 가위바위보 게임이 나오도록 한다.



'게임방식 설명'을 선택하면 새로운 창에서 탭팬으로 게임시작, 게임진행, 게임종료에 대한 설명이 나오도록 합니다.

★반드시 새로운 창에 나타나도록 해야하고, 새로운 창을 끄면, 메뉴가 있는 창은 그대로 남아있어야 합니다.

(뒷장에 계속)



가위바위보 게임 프로그램을 실행하면 상단의 가위, 바위, 보 버튼은 비활성화 되어있고, 하단의 시작버튼을 눌러야 게임을 시작할 수 있습니다.



게임에서 이길때까지, 계속 플레이하고, 사용자가 이기면 게임이 종료되면서 타이머 레이블도 카운트를 멈추고, 가위, 바위, 보 버튼은 다시 비활성화 됩니다. 그리고 비활성화 되어있던 '시작'버튼이 다시 활성화 됩니다.



게임이 시작되면, 가위, 바위, 보 버튼이 활성화 되고, '시작'버튼은 비활성화 되며, 타이머 레이블은 플레이 시간을 카운트하기 시작합니다. 사용자가 버튼으로 가위, 바위, 보를 선택하고, 컴퓨터가 랜덤으로 선택한 결과에 따라서 각자 선택한 결과를 보여주고, 게임 결과에 대해서 레이블로 출력합니다.(승리, 패배, 비김 모두 나와야 됨)



다시 '시작'버튼을 누르면 새로 게임을 시작하고, 타이머 레이블도 다시 0부터 카운트를 하고, 사용자와 컴퓨터가 내는 손의 이미지 레이블도 초기상태인 빈 레이블로 만듭니다.