

# 2016 정보과학II 프로젝트 개발 일지

학년	1	학반	1	번호	9	이름	서진규
----	---	----	---	----	---	----	-----

작품명	Project 2048_4단계
-----	------------------

4 단계 10월 22일~ 11월 6일	
주요 활동	Undo, Redo 기능 추가 -> 전체 숫자판을 3차원 배열로, 전체적인 함수에 배열 밀기 추가
구체적 활동 기록	<p>2016.10.22</p> <p>repeat 함수 : case Undo, Redo 추가</p> <p>변수 field, player : Undo가 가능하도록 3차원 배열로 수정</p> <p>변수 here 추가 : 3차원 배열 중 출력할 2차원 배열 선택하는 변수</p> <p>-&gt; 이에 맞춰 모든 출력 함수의 index값 변경</p> <p>move_up,down,left,right 함수 : 숫자판을 하나씩 밀어 올리고 복사본(copy)을 마지막에 끼워넣도록 수정</p> <p>chance 함수 : 숫자판을 하나씩 밀어 올리고 달팽이배열(arr)을 마지막에 끼워넣도록 수정</p> <p>모든 함수에서 한 번 움직일 때마다 player 정보를 한 칸씩 위로 올리고 새로 끼워 넣어 저장하도록 수정</p> <p>repeat 함수가 아닌 chance 함수 내에서 남은 찬스 횟수가 차감되도록 변경</p> <p>종료시 N(새 게임) 혹은 X(종료)를 입력 받았을 때에만 진행되도록 변경 -&gt; retry 함수 생성</p> <p>scan_ID_1,2,3 함수 : getch를 이용하여 입력받은 값이 방향키가 아닌 경우- 다시 방향키로 입력한 경우 제대로 입력이 되지 않는 버그 수정</p> <p>주석 수정 및 추가</p> <p>2016.11.06</p> <p>undo redo가 다시 안되는 점 수정</p> <p>=&gt;make_random함수에서 here=4로 초기화하는 부분 추가</p> <p>불필요한 주석 삭제 및 수정</p> <p>print_head에 undo와 redo 입력키 소개</p>
연구 반성 및 다음 주차 활동 계획	함수를 이용했으면 더 간단했을 것 같은데 그렇게 하지 못한 점이 아쉽다.
배운 점	3차원 배열의 이용에 대하여 알게 되었다.

※ 주의 사항 : 기재할 항목 변경은 가능하며 주당 최대 2쪽이내 작성