

2013년 1학기 원플 숙제1

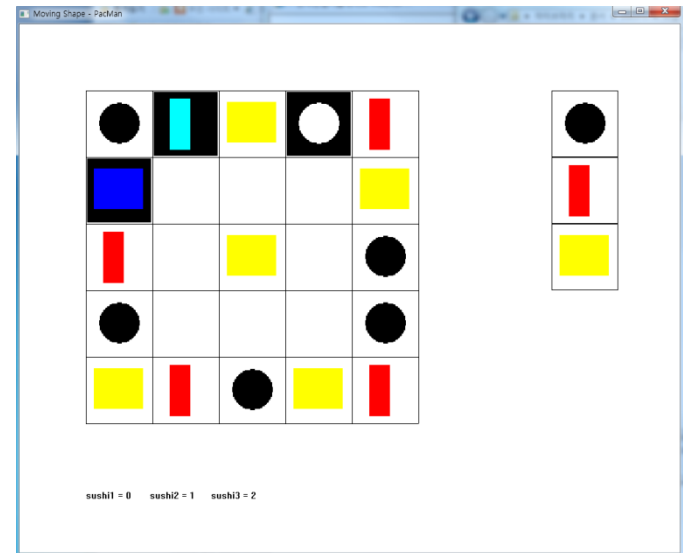
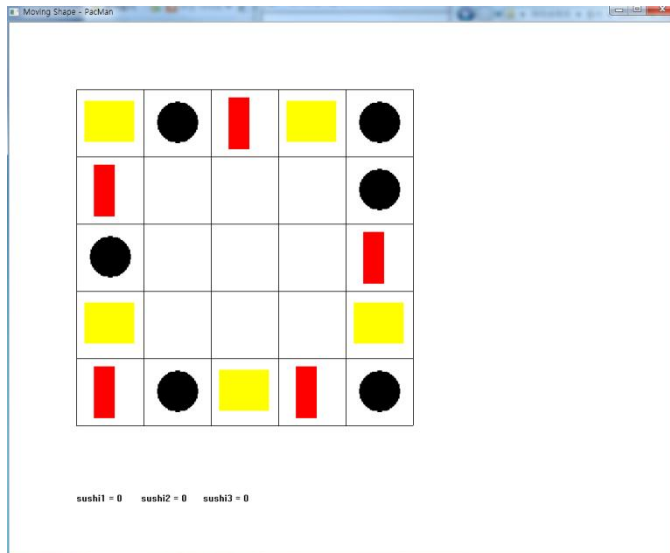
회전 초밥 게임 만들기

- ▶ 화면에 1100 * 800 크기의 윈도우를 띄운다.
 - ▶ 회전판 그리기:
 - ▶ 화면 왼쪽 편에 (윈도우 가장자리에 붙이지는 않는다) 5X5 크기의 회전판을 그린다.
 - ▶ 초밥 그리기:
 - ▶ 도형판 가장자리를 따라 3종류 이상의 다른 도형(초밥)을 임의의 순서로 그린다.
 - ▶ 초밥들은 시간에 따라 **일정한 방향으로 계속 움직인다.**
 - ▶ 초밥 선택:
 - ▶ 사용자가 초밥을 선택하면 그 초밥이 회전판 가운데에 그려지고, 선택된 초밥은 반전색으로 그려진다.
 - ▶ 선택된 초밥은 순서대로 화면의 오른쪽에 그려진다.
 - ▶ 더 이상 선택할 초밥이 없으면 프로그램이 중지된다.
 - ▶ 초밥이 없는 곳을 선택하면 아무 변화도 나오지 않는다.
 - ▶ 가격 계산:
 - ▶ 초밥 별 가격을 설정하여 모두 선택된 초밥들의 총계를 계산하여 화면에 출력한다. (초밥1은 1000원, 초밥2는 500원, 초밥3은 100원이면, 초밥1을 5개 골랐으면 총계는 5000원)

회전 초밥 게임 만들기

▶ 버튼 만들기:

- ▶ 윈도우의 오른쪽에 아래 명령을 실행하는 버튼을 만든다.
 - ▶ 시작: 회전판이 돌기 시작한다.
 - ▶ 멈춤: 회전판이 멈춘다.
 - ▶ 계산: 화면에 계산 결과를 출력한다.
 - ▶ 재시작: 프로그램이 리셋되고 다시 시작한다.
 - ▶ 종료: 프로그램이 종료한다.



숙제 1

▶ 제출

- ▶ 숙제 제출일: 4월 15일 오후 6시
- ▶ 이메일: `ihsong@kpu.ac.kr`로 보내기
- ▶ 전송:
 - ▶ 메일 제목: [2013 원플 숙제1 주간 A/B (또는 야간)]
 - ▶ 파일 이름:
 - ▶ 소스코드: 본인이름.cpp
 - ▶ 프로그램 설명 파일: 본인이름.txt
- ▶ 예) [2013 원플 숙제1 주간A (주간B/야간)] 홍길동 숙제입니다.
 - ▶ 첨부: 홍길동.cpp, 홍길동.txt
 - ▶ 월, 수 수업: 주간 A
 - ▶ 수, 금 수업: 주간 B