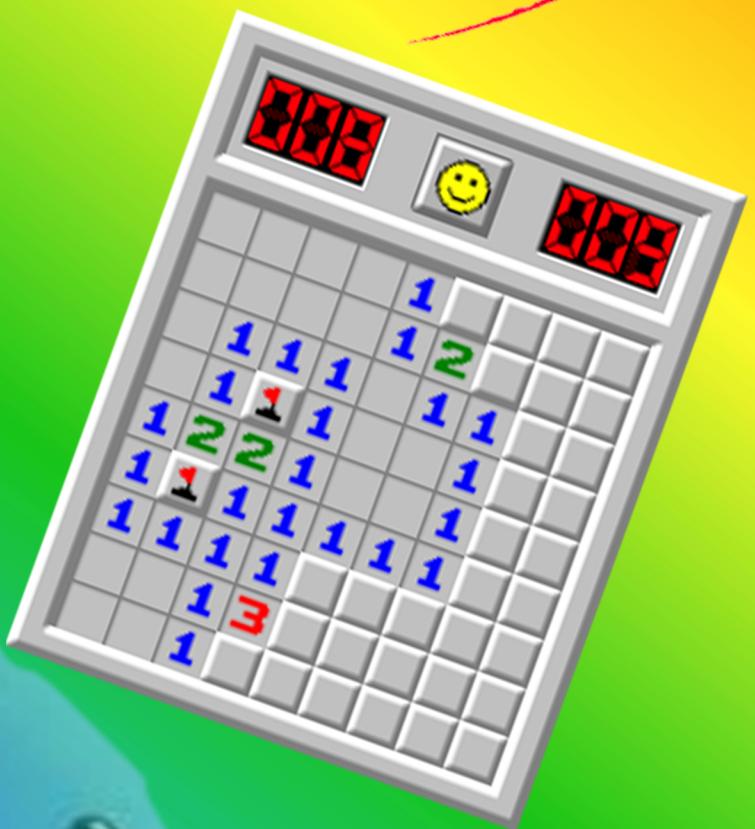


# 로지심에 서지 뢰찾기 를!!

무료!  
지금 체험하 세요!



마침내!



즐겁다



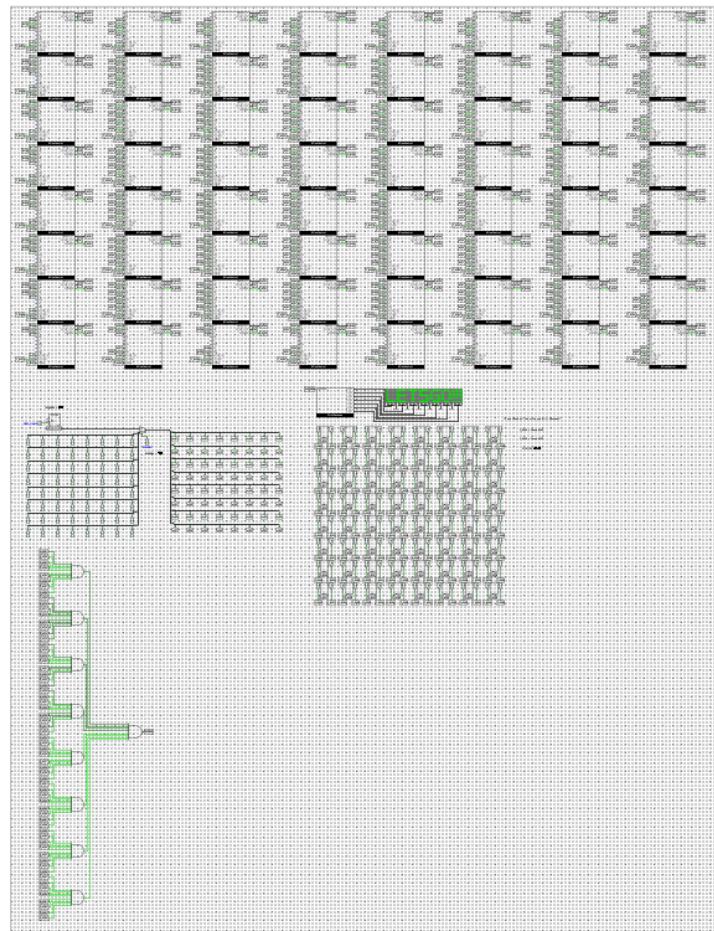
# MineSweeper

21101195 신용준

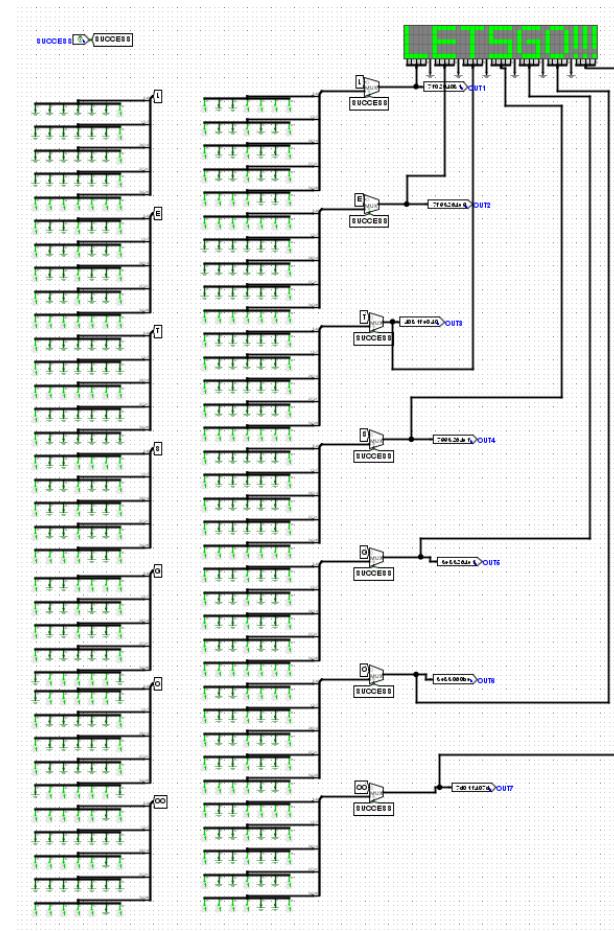
# 프로젝트의 목적

- 로지심으로 지뢰찾기를 구현하자.
- 사용자가 임의로 게임을 세팅할 수 있다.
- 랜덤한 세팅으로 게임을 시작할 수 있다.
- 게임중과 게임클리어시 다른 문구를 출력한다.

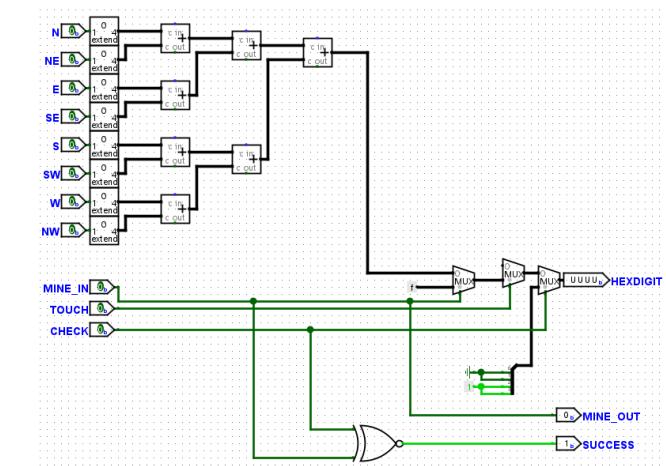
# 전체 설계도



main



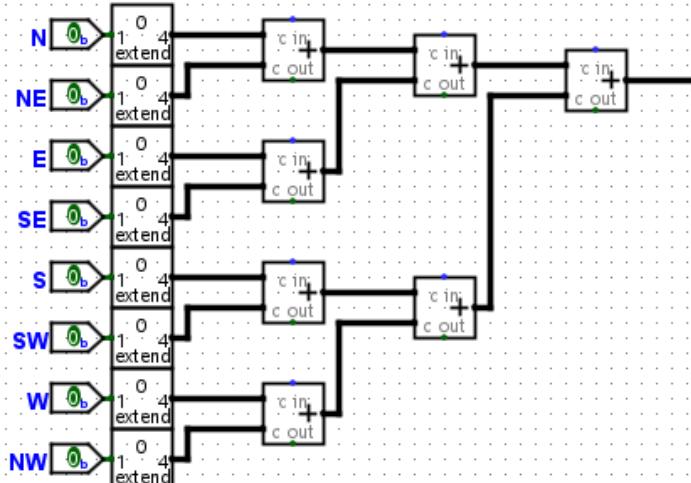
PrintSuccess



MineControl

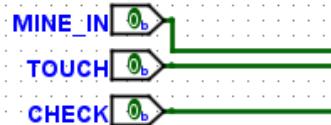
# MineControl – 노드를 통제한다

8방향에서 지뢰의 정보를 입력 받는다.

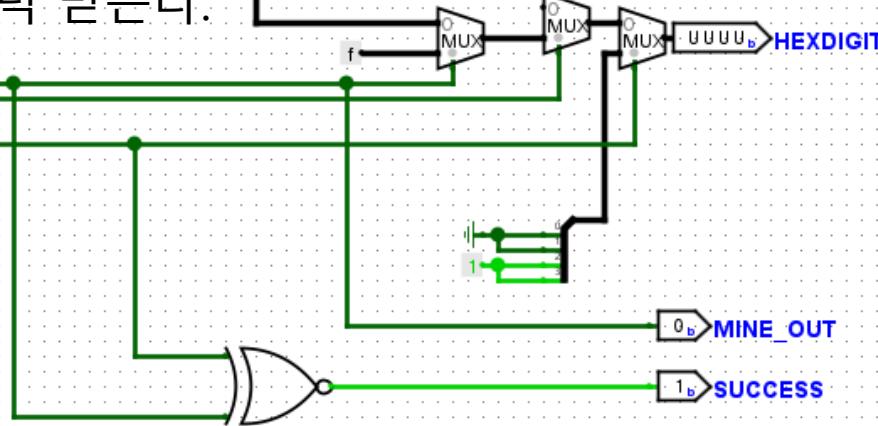


Touch했을 때 지뢰 노드이면 F(fail) 출력  
안전한 노드이면 주변 지뢰개수 출력

This노드의 지뢰유무를 입력 받는다.

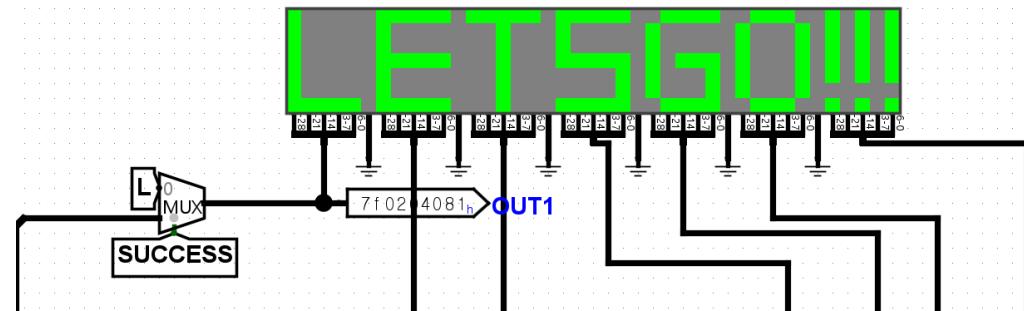
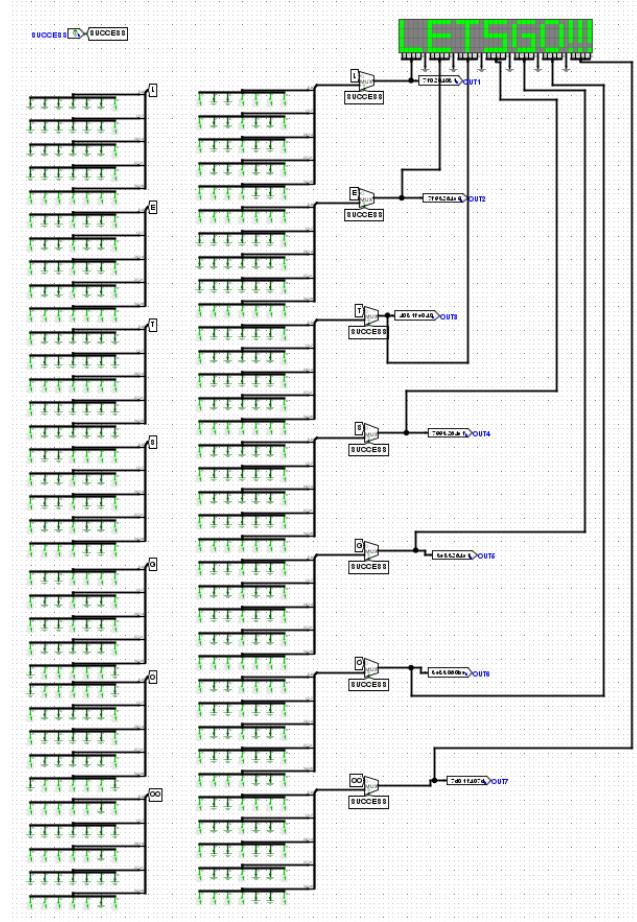


지뢰가 없다고 생각할 때  
선택하는 Touch  
지뢰라고 생각될 때  
선택하는 Check

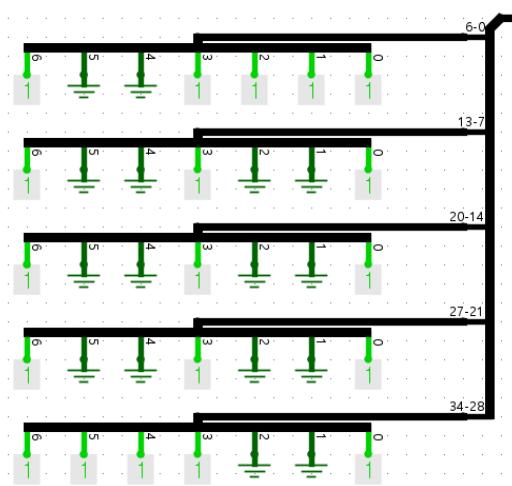


Check와 지뢰유무가 일치해야 Success가 1이 된다.

# PrintSuccess – 상황에 맞는 문구 출력

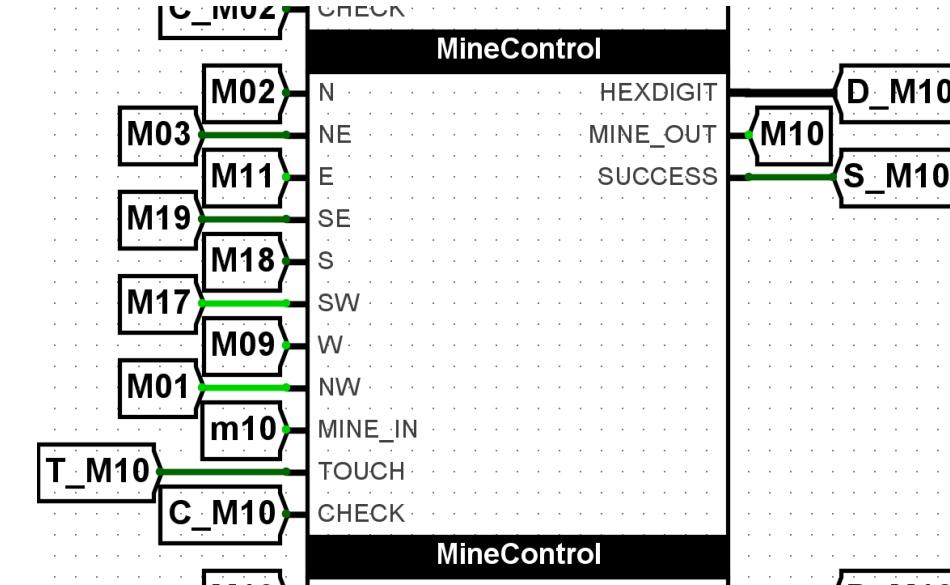
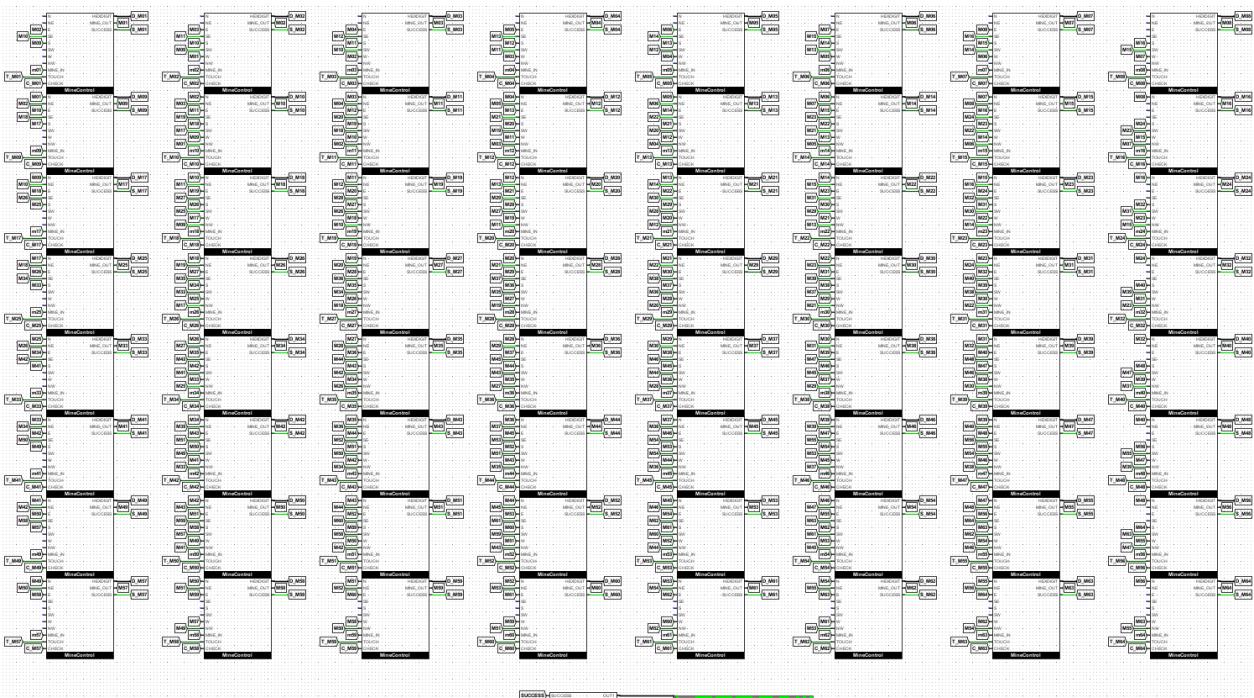


MUX를 이용하여 상황에 맞는 문구를 선택한다.



S 한글자를 비트로 나타낸 것

# Main - MineControl Set



N~NW : 8방향 지뢰 유무

MINE\_IN : this노드의 지뢰 유무

TOUCH : TOUCH 입력 감지

CHECK : CHECK 입력 감지

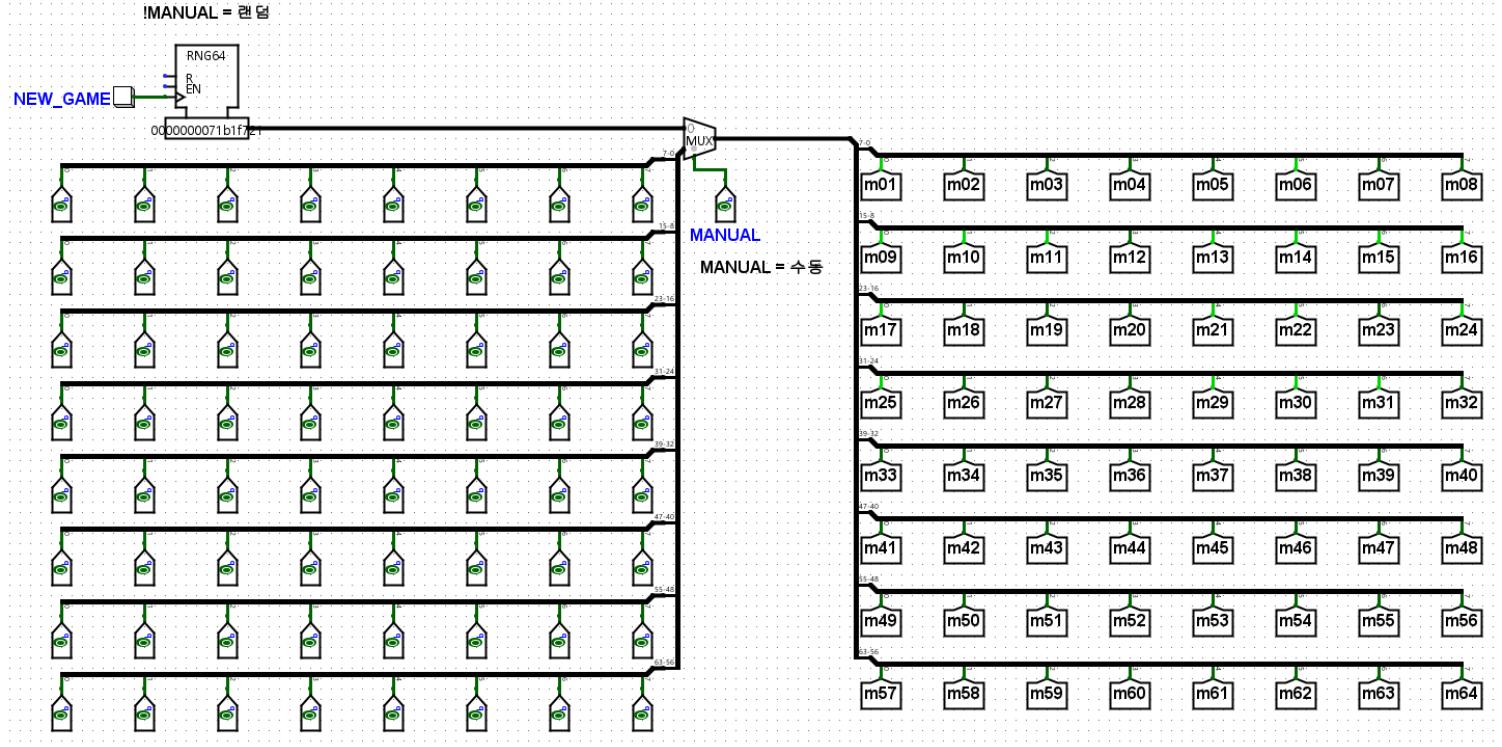
HEXDIGIT : M00의 정보 Display

MINE\_OUT : this 노드의 지뢰유무 출력

SUCCESS : this 노드의 성공 유무 출력

64개의 MineControl이 배치되어 있다.

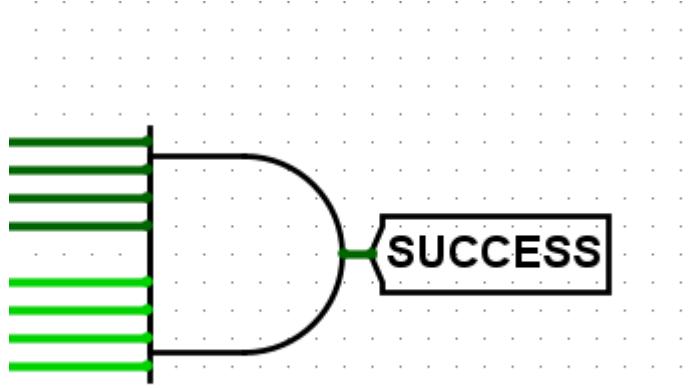
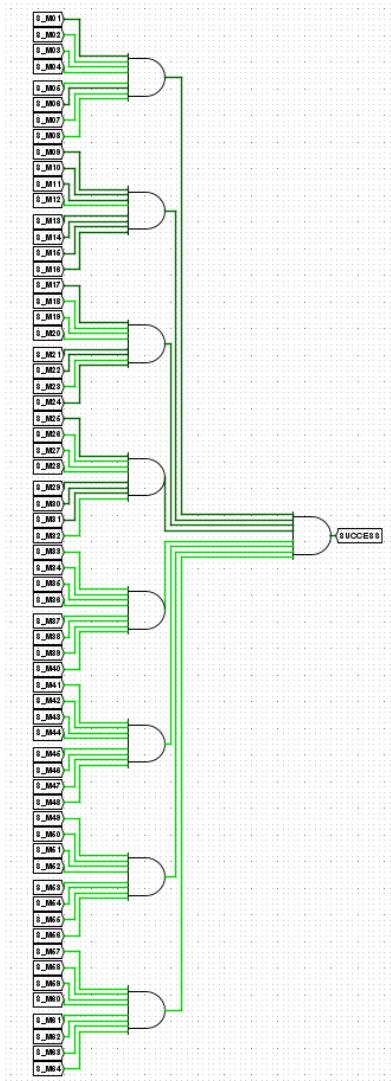
# Main - setting



MANUAL이 0이면 NEW\_GAME 버튼으로  
지뢰 세팅

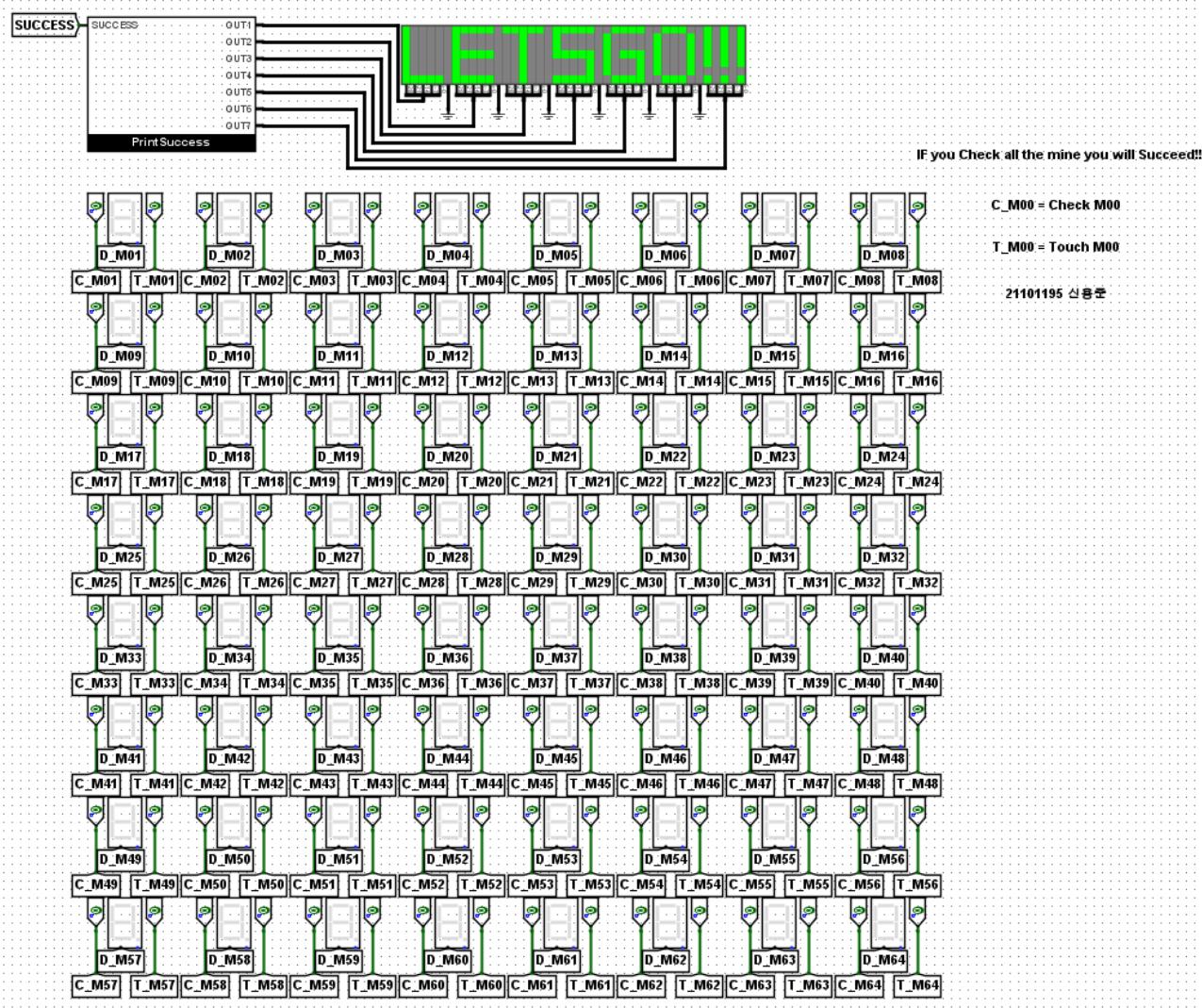
MANUAL이 1이면 왼쪽에 설정한대로  
지뢰가 세팅 된다.

# Main - Success



모든 노드가 Success일 때 Success 출력

# Main - game



게임 중일 때는 LETSGO!!!가 출력된다.  
게임을 클리어하면 SUCCESS가 출력됨.

디스플레이 왼쪽은 CHECK  
오른쪽은 TOUCH를 의미한다.