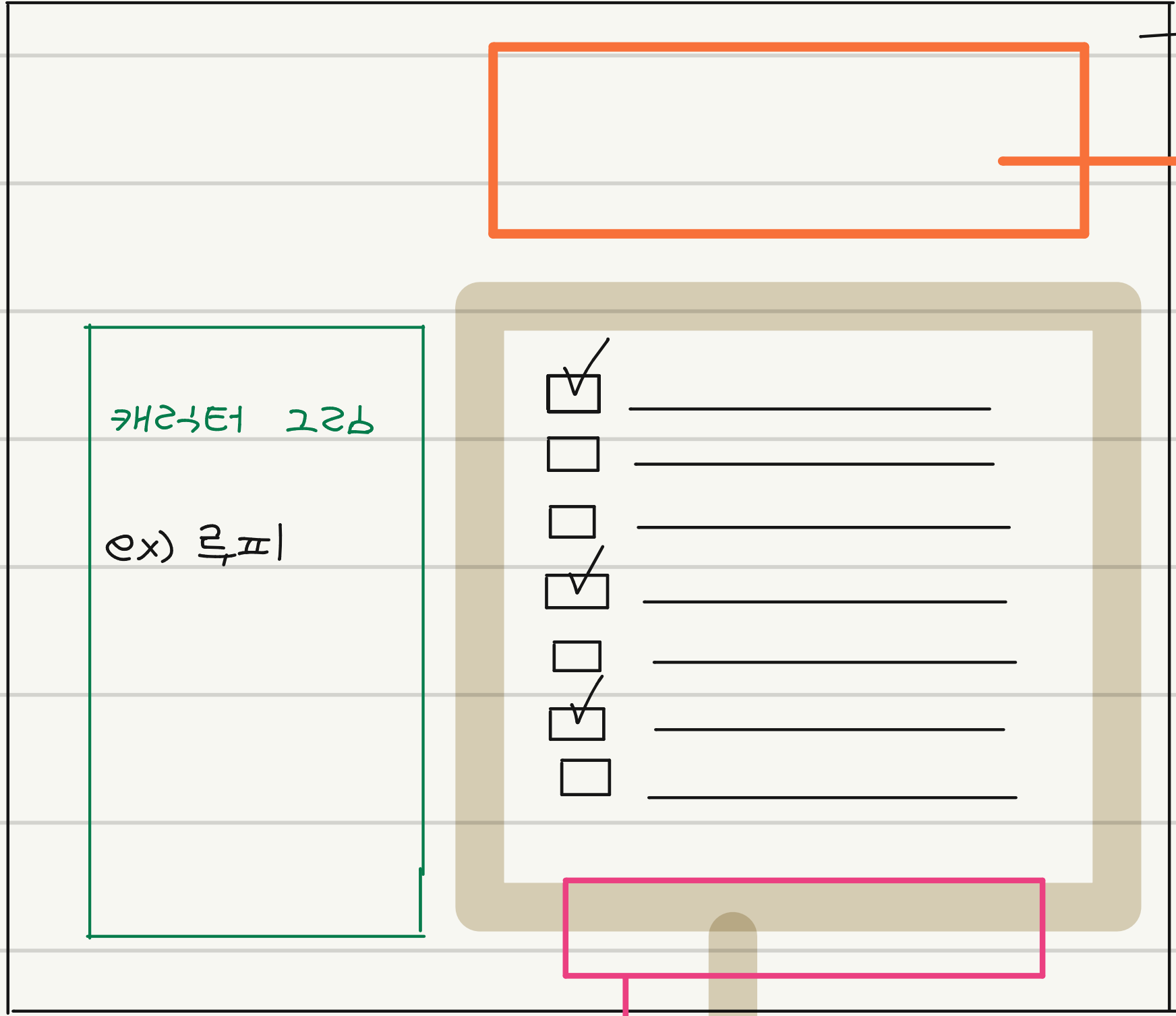


# # A+ 받을 확률 진단 게임 #

[ 2022111354 한아름  
2022111328 신하연



- 배경 사진 2
- 진단 결과 주석은 리스트로 정의할 거임
- 결과창 뜨는 곳 (아래의 메시지와 % 출력) \* 아무것도 선택안하면 0%
- ① 학사경고를 조심하십시오 → 14%
  - ② 등록금이 아까운군요... → 28%
  - ③ 혹시 학교에 놀러다니시나요? → 42%
  - ④ 과학생다운 구역이 있습니다. → 50%
  - ⑤ NOT BAD. → 71%
  - ⑥ 목표를 높게 설정해 보는 건 어떨까요? → 85%
  - ⑦ A+을 쟁취하는 대신, 혹시 천재? → 100%

‘진단하기’ 버튼  
↳ 누르면 결과창 나와

\* 버튼 클릭시 ☐ → ☒

↳ 체크한 버튼 수 확인하며 A+ 맞을 확률 출력해주는 함수 사용하여 구현

\* 체크버튼은 반복해서 배치한다.

```
* import tkinter
import random      사용.
import os
```

7가지 선택지

- ① 예습을 한다
- ② 복습을 한다
- ③ 통석을 한다
- ④ 과제를 미리 해두어야 마음이 놓인다.
- ⑤ 공지사항을 자주 확인한다.
- ⑥ 수업시간에 집중을 잘할 수 있다.
- ⑦ 교수님께 모르는 부분을 바로 질문한다.

=> 버튼 선택 개수가 많아질수록 a → b로 진단결과 출력하기

“출력형태”

+ 임시폴더에서 실행되면 경우 임시폴더로 접근하는 함수 구현

<진단 결과>  
당신이 A+을 맞을 확률은 {nekodo}% 입니다.

# BooleanVar 객체용 리스트도 사용  
↳ bvar = [None] \* 7