

요구사항 정의서					
오목 프로그램	Java 2차원 배열 Project	작성일	2024.03.18	작성자	이혜민
항목명	분류	기술명	설명		
게임 초기 설정	오목판	크기	가로 * 세로 = 기본 19 * 19 (행과 열 이름 제외) But, 사이즈를 변수로 지정해 <u>유동적으로 변경 가능</u> 하도록		
		생성	<u>좌표를 설정할 수 있도록</u> 오목판 바깥에 알파벳 대문자와 소문자로 행, 열 구분 돌을 놓지 않은 빈 공간은 ". "으로 표시		
	플레이어	이름	이름의 길이는 <u>최소 한 글자 이상 (공백 제외)</u> 플레이어 1의 이름과 플레이어 2의 이름이 같으면 안 됨(<u>중복 금지</u>)		
		중복 체크	플레이어 2의 이름을 입력 받을 때, 플레이어 1의 이름과 <u>동일하지 않도록</u> 설정		
		순서 정하기	각 플레이어 별로 숫자를 랜덤 추출하여 <u>더 큰 숫자인 사람이 흑돌(선공)</u>		
게임 진행	돌 배치	배치	콘솔에 <u>행의 위치(알파벳 대문자)</u> 와 <u>열의 위치(알파벳 소문자)</u> 를 입력 Ex) Aa		
		오류	<u>이미 배치한 돌 위에 다시 배치할 경우</u> , 배치 오류 메시지 출력 및 재입력		
	승패 판단	승리 조건	가로, 세로, 대각선 중 <u>먼저 오목을 두는 자가 승리</u> 단, <u>육목 이상일 경우에는 오목으로 인정하지 않음</u> (승리 x)		
		가로	<u>한 행에</u> 같은 색의 돌이 <u>5개</u> 가 놓여 있을 경우 승리 판정		
		세로	<u>한 열에</u> 같은 색의 돌이 <u>5개</u> 가 놓여 있을 경우 승리 판정		
		대각선	<u>각 대각선 방향 별로(ex. 오른쪽 위 → 왼쪽 아래 대각선)</u> <u>행과 열을 비교하여</u> , 같은 색의 돌이 <u>5개</u> 가 놓여 있을 경우 승리 판정		
		안내 메시지	승리했을 경우 <u>흑돌인지 백돌인지 구분</u> 후, 플레이어의 이름과 함께 축하 메시지 출력		