
프로젝트 결과 발표

<Penta-Go>

팀명: 준식쓰와 형님들

201511061 정창현

201710923 문준식

목차

- 1.프로젝트 소개
- 2.프로그램 구현 설명
- 3.DEMO

프로젝트 소개

- 펜타고(Penta-Go)

- ✓ 스웨덴에서 개발된 고차원 오목게임
- ✓ 구슬 판 4개를 오른쪽 또는 왼쪽으로 90도 회전시키며 게임 진행



프로젝트 소개

- 조직도
 - 수평적 조직



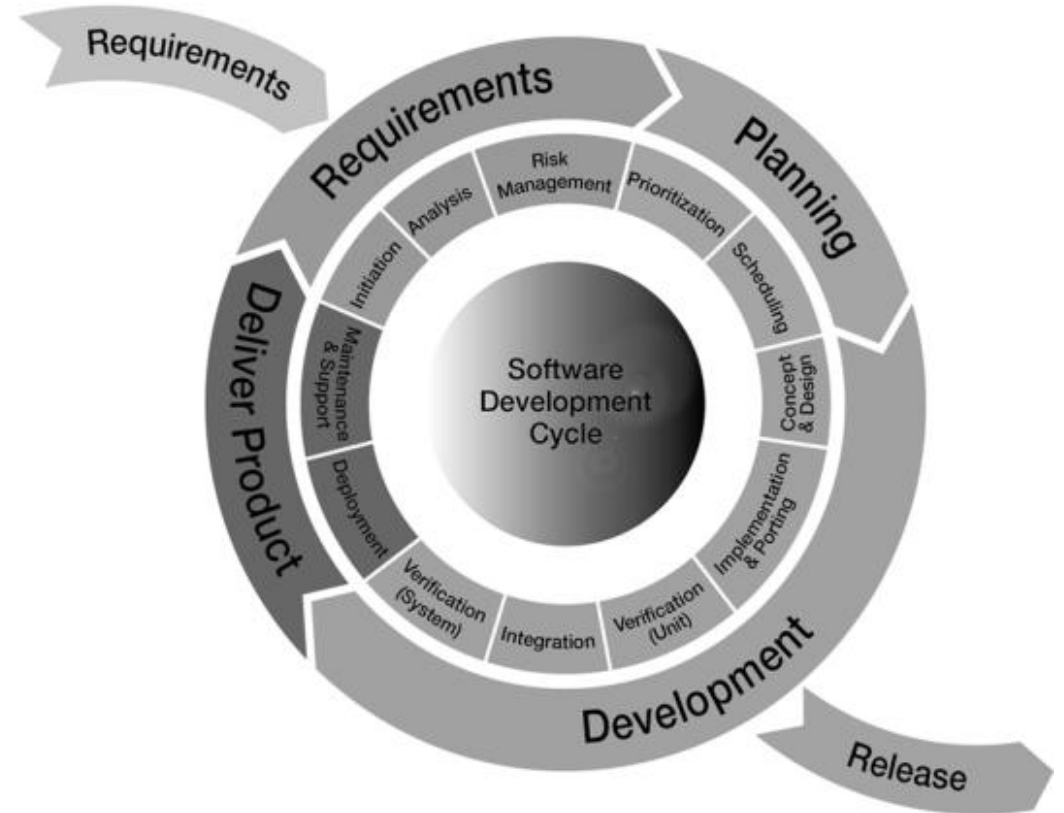
팀원	역할	책임
정창현	메인 개발	프로그램 개발 (메인)
문준식	서브 개발 및 문서	프로그램 개발 (서브) 및 문서 산출물 제작

프로젝트 소개

- 생명주기 모델

- 애자일(Agile) 방법론


- 일정한 주기를 가지고 끊임없이 프로토타입을 만들어내며 그때 그때 필요한 요구를 더하고 수정하여 하나의 커다란 소프트웨어를 개발



프로젝트 소개

• 산출물 관련 도구

 **VirtualBox** ✓ Trello: UNIX 환경 세팅을 위한 가상머신

 **GitHub** ✓ Github: 산출물 관리를 위한 분산 버전 관리 시스템

 **Office** ✓ Microsoft Office: 문서 산출물 제작

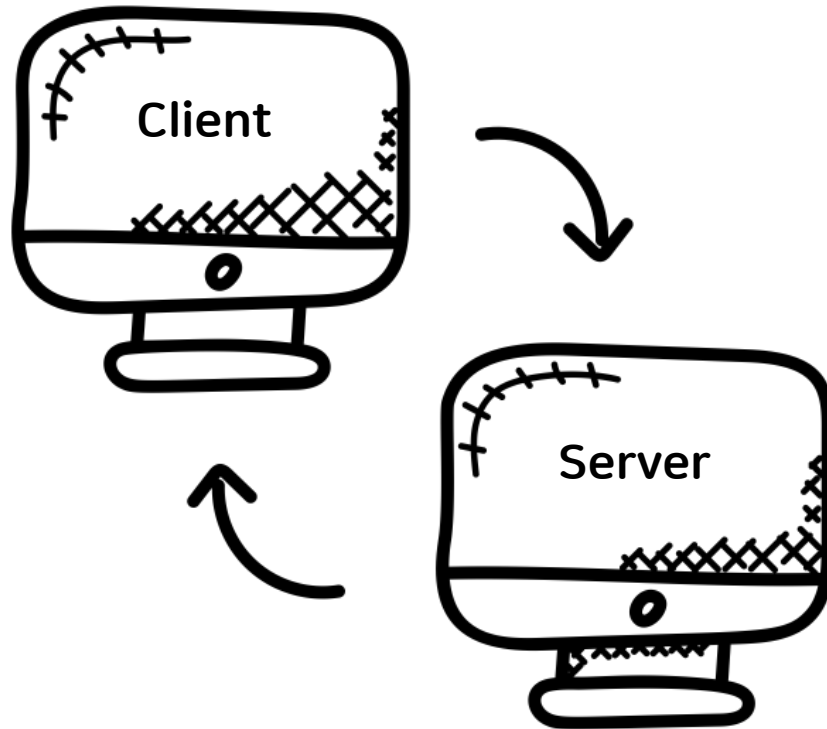
프로젝트 소개

• 간트차트

분 류	세 부 계 획	2019. 11.							2019. 12.							2019. 12.						
		24/일	25/월	26/화	27/수	28/목	29/금	30/토	1/일	2/월	3/화	4/수	5/목	6/금	7/토	8/일	9/월	10/화	11/수	12/목	13/금	14/토
산출물관리	요구사항명세서 작성																					
	프로젝트계획서 작성																					
	펜타고 프로그램 개발																					
	테스트																					
	프로젝트결과보고서 작성																					

프로그램 구현 설명

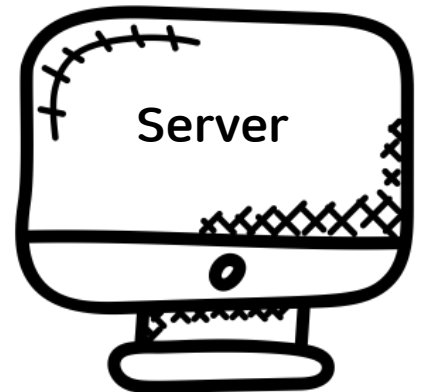
- 서버와 클라이언트의 소켓 통신을 통한 1:1 게임 플레이



프로그램 구현 설명

- 서버

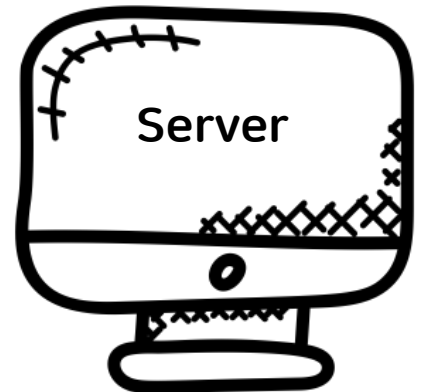
- 소켓 통신을 통한 클라이언트와의 게임 플레이
- `send_board()`: 현재 보드를 문자열 배열로 클라이언트에게 보내기
- `fix_board()`: 클라이언트가 보내준 현재 보드의 원하는 위치에 돌 놓기
- `rotate_board()`: 클라이언트가 보내준 회전 정보를 현재 보드에 적용
- `is_finish()`: 게임이 종료되었는지 체크



프로그램 구현 설명

• 서버

- 소켓 통신을 통한 클라이언트와의 게임 플레이
- `init_board()`: 게임 판 초기화
- `my_fix_board()`: 현재 보드에서 원하는 위치에 돌 놓기
- `my_rotate_board()`: 현재 보드에서 원하는 사분면을 원하는 방향으로 회전
- `my_turn()`: 서버 플레이 차례로, 서버 게임 플레이 진행
- `check_pentagon()`: 돌이 5개 이어졌는지 체크
- `print_board()`: 현재 보드의 상태 출력



프로그램 구현 설명



• 클라이언트

- 소켓 통신을 통한 서버와의 게임 플레이
- `get_board()`: 현재 보드의 상태 출력
- `send_fix_board()`: 현재 보드에서 원하는 위치에 돌 놓기
- `rotate_board()`: 현재 보드에서 원하는 사분면에 원하는 방향으로 회전
- `check_pentagon()`: 게임이 끝났는지 확인
- `end_turn()`: 게임 플레이 차례를 서버에게 넘기기

DEMO

감사합니다.