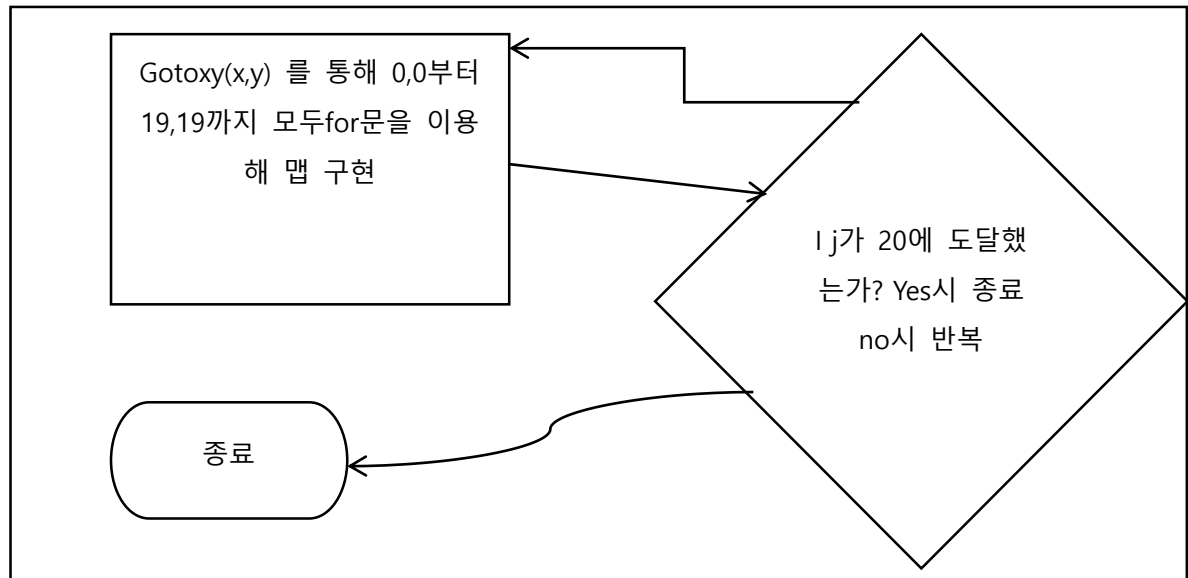


LLD 하위 설계 시스템

1. 맵 출력 함수

Void map(){ 인풋파라미터x 아웃풋 파라미터 로직의 출력값의 초기값설정과 비어있는 네모 설정

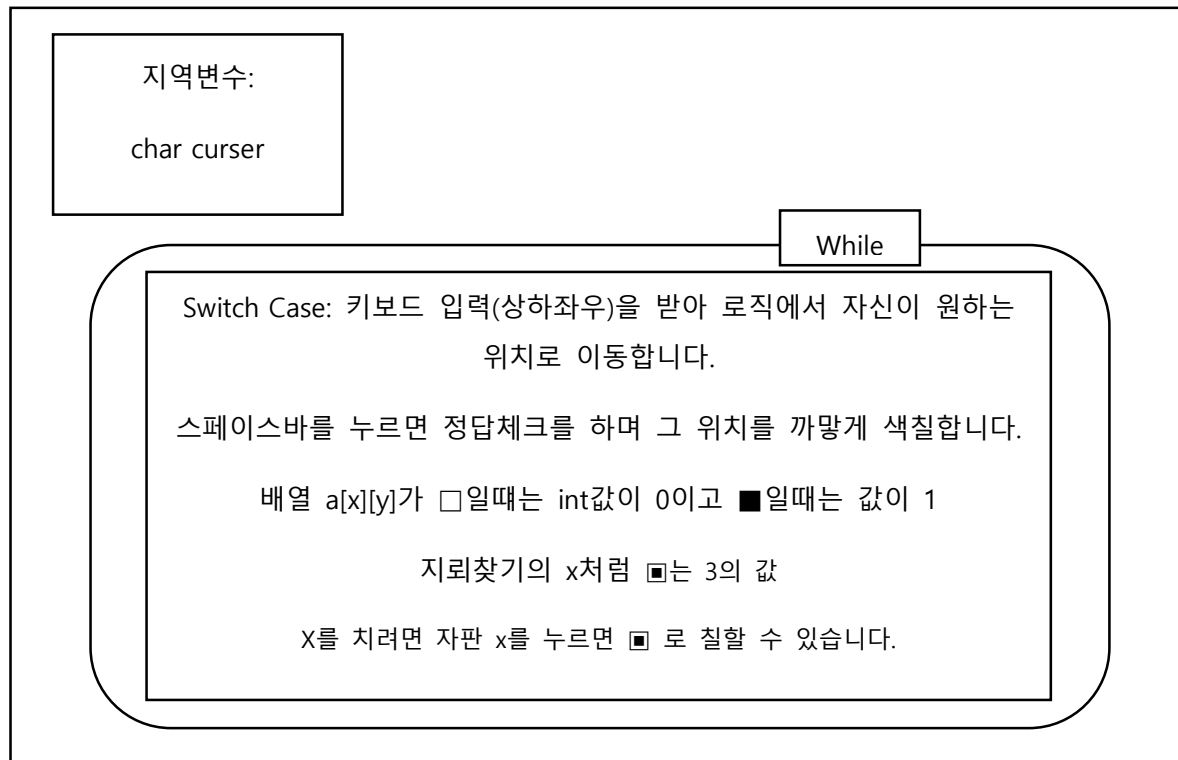


□

```
void map(){  
    int i;  
    int j;  
    gotoxy(x, y);  
    for (j = 0; j < 20; j++) {  
        for (i = 0; i < 20; i++) {  
            printf("□");  
        }  
        y++;  
        gotoxy(x, y);  
    }  
}
```

2. 게임구동함수

Void playGame(){} 인풋 파라미터 x 아웃풋 파라미터 로직의 배열값과 출력되는 그림 변경



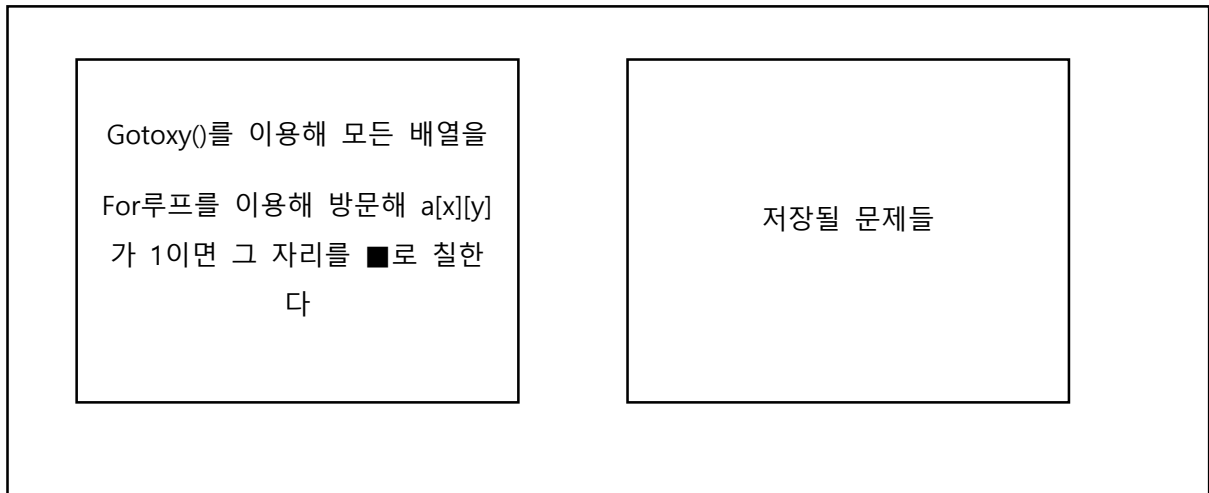
```
void playGame() {
    char curser;
    while (1) {
        curser = _getch();
        switch (curser) {
            case 72:
                if (y - 1 != -1)
                    y -= 1;
                break;
            case 75:
                if (x - 1 != -1)
                    x -= 1;
                break;
```

```
            case 80:
                if (y + 1 != 20)
                    y += 1;
                break;
            case 77:
                if (x + 1 != 20)
                    x += 1;
                break;
            case 32:
                if (a[x][y] == 0) {
                    printf("■");
                    a[x][y] = 1;
                }
                else if (a[x][y] == 1)
                    printf("X");
                break;
        }
    }
}
```

```
    printf("□");
    a[x][y] = 0;
    break;
    case 'x':
        if (a[x][y] == 0 || a[x][y] == 1) {
            printf("■");
            a[x][y] = 3;
        }
        else if (a[x][y] == 3) {
            printf("□");
            a[x][y] = 0;
        }
        break;
    gotoxy(x * 2, y);
}
```

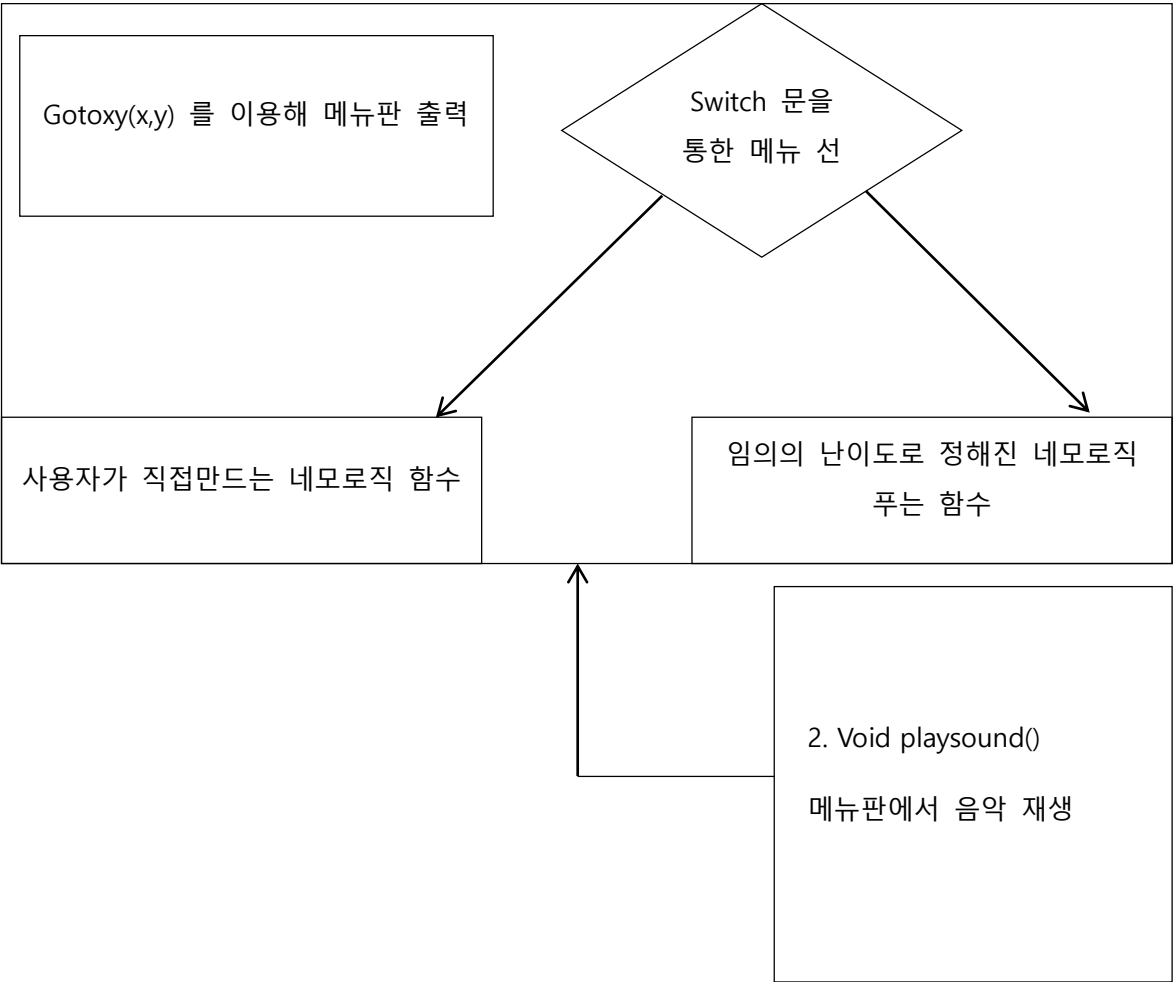
3. 정답공개 하는 함수

Void fillLogic() 인풋 x 아웃풋 파라미터 로직배열의 출력되는 그림 변경해줌.

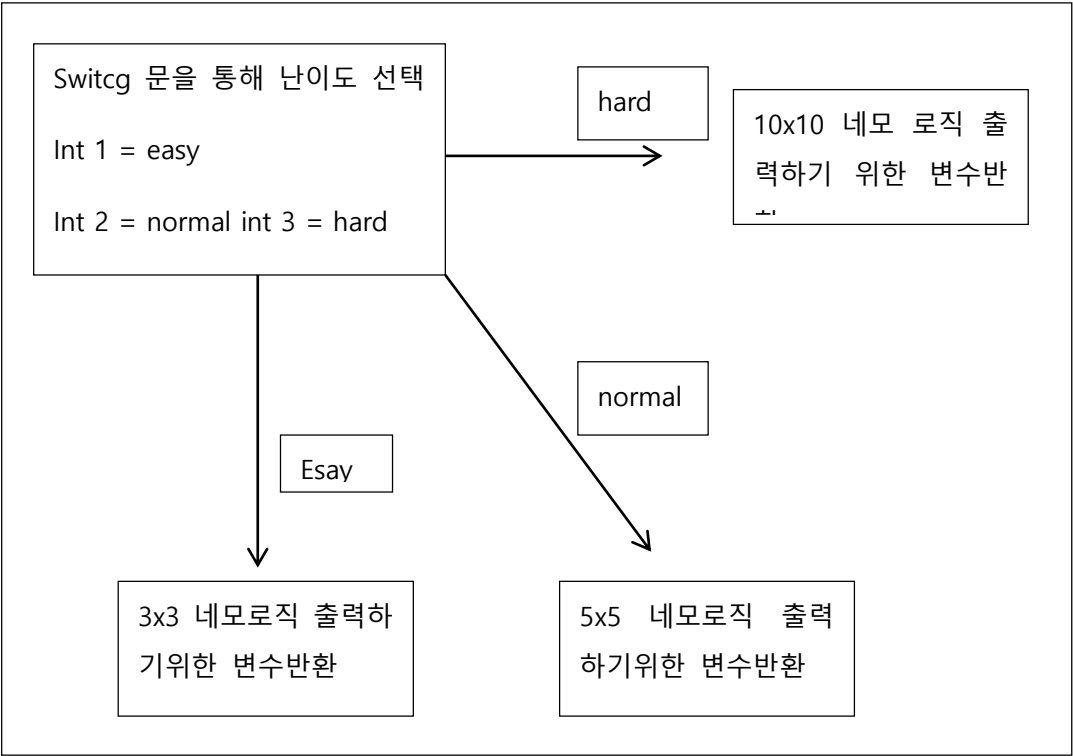


```
void fillLogic() {  
  
    x = 0;  
  
    y = 0;  
  
    gotoxy(x, y);  
  
    for (int j = 0; j < 40; j++) {  
        for (int i = 0; i < 20; i++) {  
            gotoxy(j, i);  
            if (a[j][i] == 1)  
                printf("■");  
        }  
    }  
}
```

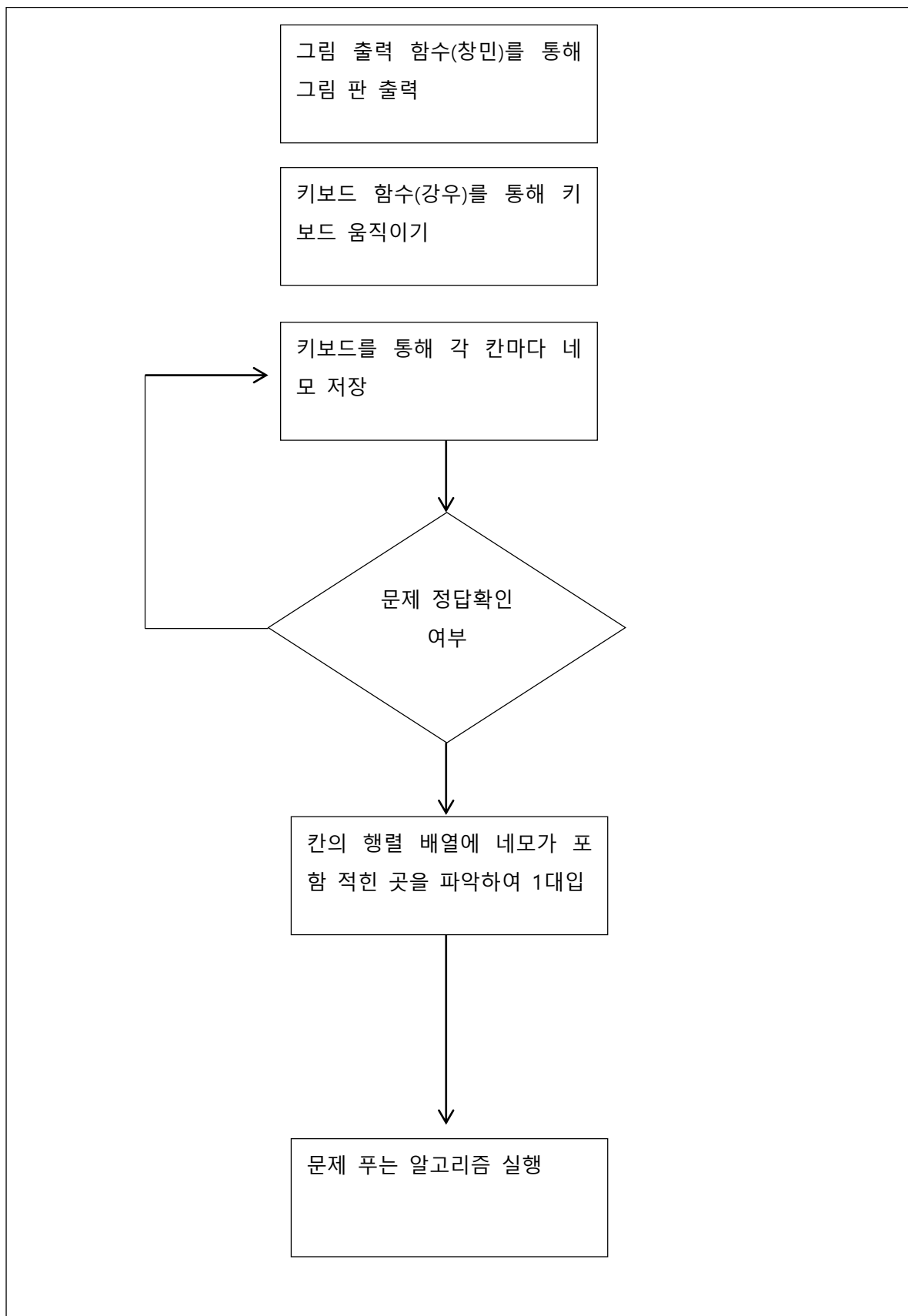
4. 모드선택 함수 void Selcet mod () = 인풋파라미터 x 아웃풋파라미터 void



5. int select difficult() 인풋 파라미터 x 아웃풋 파라미터 int (이 변수를 통해 난이도 구별)



6. 문제푸는 함수 void solve problem() 인풋 파라미터 x 아웃풋 파라미터 void



프로그램 전체의 순서도

