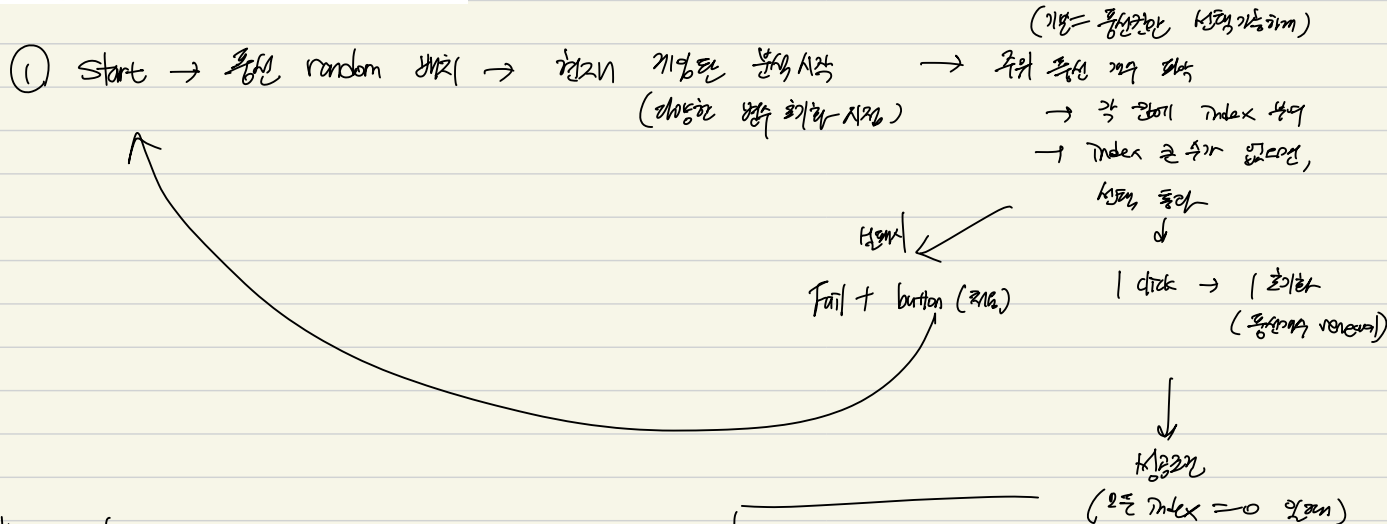


예시 이미지. 디자인은 무관합니다.

- 2D 격자판 (그리드)을 생성해야 합니다. 각 격자는 '풍선 🎈' 또는 '' (빈칸)으로 표시됩니다.
- ▶ 풍선을 클릭 시 터지게 되며 상하좌우로 연결된 경우 같이 터지게 됩니다.
- ▶ 사용자는 한번에 가장 많은 풍선을 터뜨릴 수 있는 순서대로 풍선을 클릭해야 합니다. (큰 → 작은 순서, 동일한 크기일 시 순서 상관 없음.)
- ▶ 위 조건에 맞지 않는 풍선을 클릭하면 게임에서 패배합니다. ↗
- 선택 사항: 다크 테마로 전환할 수 있는 토글 버튼을 제공해야 합니다. toggle
- 선택 사항: 게임 시작 시 격자의 크기를 사용자가 원하는 대로 조정할 수 있어야 합니다. .css
- 선택 사항: 게임 URL을 복사하여 공유할 경우, 게임을 현재 시점의 상태로 공유할 수 있어야 합니다.



tic-tac-toe 게임 JSX 구성

```

</>
<div "game-board">
  <Board />
</div>
<div "game-info">
  <ul> {moves} </ul>
</div>
  
```

```

<Board>
  <Squares value = "o/x" on click = () => {handleClick()} />
</>
  
```

각 player의 history 기록

useStore \rightarrow ballon store / number Map = }

Surrounding Bytes of word [36]
0, 1, 0, 2, 2, 0, 2, 2, ...

② clock over

가장 작은 $[3, 4]$

Correct Choice (↓) $\frac{1}{\sqrt{2}}$

③ Carreer Choice $\frac{1}{2} \rightarrow$

Q. : box 위치

if

- [number map]. max

\leq box, surrounding Buttons

→ State update

f
Koch's postulates

W

3

\downarrow

reOver() 的 过程

④ game Over c ?

6

⑤ storeUpdate ()

↓

Ca/calcein () (42 플루오)

⑥ Calabron syn
board info

$\langle \text{holder map } \tau_b \rangle$

$[-64 \rightarrow]$

9-14

17-22

$$2\frac{1}{h} - 30$$
$$22 - 28$$

41-46

49-55

6

Visible

6

A hand-drawn diagram on lined paper showing a 2D coordinate system. The vertical axis is labeled 'a' and the horizontal axis is labeled '1/n'. A vertical line is drawn at a=0, and a horizontal line is drawn at 1/n=0. A diagonal line runs from the point (0,1) on the vertical axis to the point (1,0) on the horizontal axis. The region where a < 1/n is shaded with diagonal lines. The region where a > 1/n is also shaded with diagonal lines, but in the opposite direction. The region where a = 1/n is the area between the diagonal line and the axes.