|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| |  |  |  | | --- | --- | --- | | 구분 | 요구사항 | 상세내용 | | 메뉴생성 | 게임 시작 시 메뉴를 생성한다. | Main Procedure에서 게임시작, 난이도 선택을 할 수 있다. 또 게임 설명을 간단히 넣는다 | | 난이도생성 | 게임 난이도를 생성한다. | Gamespeed를 조정하는 gamebuffer 프로시져를 이용해서 게임속도를 4단계로 나누었다.  (easy, normal, hard, hell) | | 디자인변경 | 게임의 전반적인 디자인에 변화를 준다. | 뱀의 모양, 먹이의 모양, 게임의 모양을 바꾼다.  Character에 다른 변수 ★, 벰의 모양 변경  화면에서 좌표 이동방식으로 벽을 없앤다 | | 방향키변경 | 기존 w,a,s,d를 이용하던 방식에서 키보드 방향키를 이용하게 한다. | Window에서 주는 console (ReadConsole) 프로시져를 이용하여 방향키의 키값을 입력받아 뱀이 움직이게 한다.  (<https://docs.microsoft.com/en-us/windows/console/readconsoleinput>)  강의 자료 11장 참고. | | 게임설명추가 | 게임 시작전  엔터키 입력받기  컨트롤 방법을 설명한다 | 게임 시작 전, Game 방법 (방향키 이동)  엔터키를 입력받아 게임 시작  GameOver시 종료, 또는 재시작 등의 매뉴얼이 생성된다. | | 코드 정리  Procedure 정리 | Source 코드를 정렬하고, 필요한 Procedure대로 정리한다 | Main, Move Snake, Food, Restart, 등 필요한 procedure를 나누어 정리하고 최대한 각 procedure에서 필요한 register값만을 변경하도록 설계한다. |   요구사항 정의서 |