

## 프로그래밍 프로젝트 보고서

작성자: 1401 박은서 1408문정훈

프로그램명

원카드

## 1. 문제 제시

실제 카드 필요  
시간, 장소 제한  
둘 이상에서 게임 가능, 혼자서 게임 불가

## 2. 입력 조건

닉네임 입력  
게임 시작 한다는 입력  
널 카드 입력  
폭탄 카드 사용 입력

## 3. 출력 조건

룰 출력  
게임 시작 준비 상태 출력  
바닥에 놓인 시작 카드 출력  
봇이 내고 받은 카드 출력  
현재 플레이어 카드, 받은 카드 출력

<p>폭탄 카드 사용 출력</p> <p>승패 메세지 출력</p> <p>게임 시간 출력</p>
---

4. 입출력 예시

예시 번호	입력	출력	설명
1	4	낸 카드 : 4	테이블 카드와 가지고 있는 카드 중에서 숫자나 모양이 같은게 있으면 낼 수 있음
2	9	❌ 이 카드는 낼 수 없습니다.	안 가지고 있거나 같은게 없는 카드를 내면 못 내고 순서가 넘어감
3	q	카드 받음: 9 ♦	낼 카드가 없으면 q를 내면 카드를 랜덤으로 한장 받음

5. 프로젝트 설계 및 구현

구분	내용	
프로젝트 설계	변수 설계	shapes 사용할 카드의 무늬 저장
	입력 설계	플레이어, 낼 카드를 선택하세요 (첨표로 구분, 없으면 'q'):
	출력 설계	게임 시작! 시작 카드: 5♠ 현재 카드: 5♣ 플레이어의 카드: 0. 5♥ 1. 7♦
	처리 설계	시작 시 플레이어와 봇에게 5장의 랜덤 카드를 배분
코드 구현		

## 6. 기대 효과 및 활용 분야

혼자서도 어디서든 쉽게 원카드 게임 즐기기 가능

## 7. 추가 기능 계획 및 구현

카드 정렬, 중복 문제 해결

## 8. 출처 및 참고 사이트

교과서 26p, 지피티 <https://chatgpt.com/share/685368e2-5bac-8010-9c9d-8815988a60d7>  
구글 순서도 참고 순서도(Flowchart)