

프로그램 개발 설계서-2

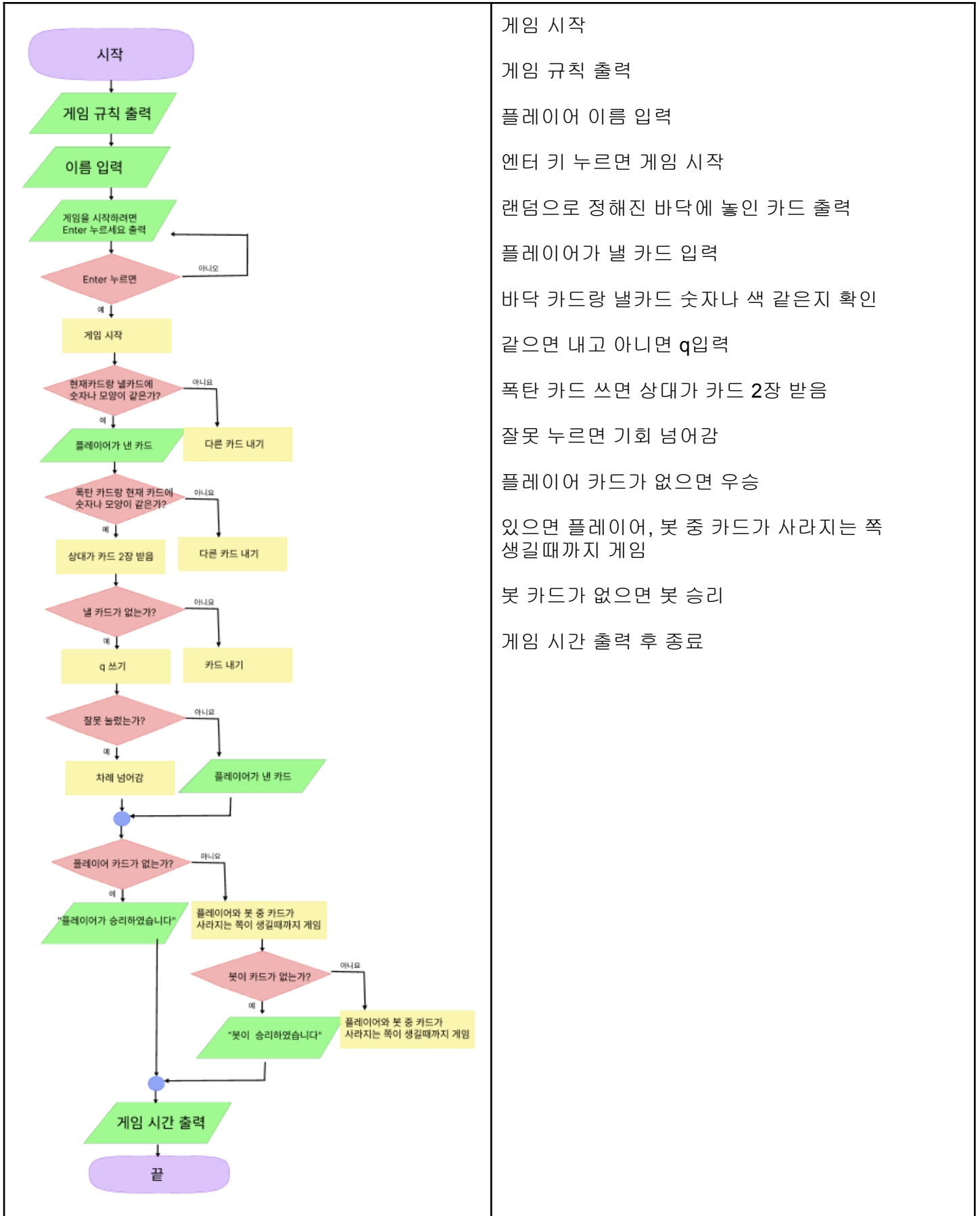
[참고] 교과서 183

3. (전체) 프로그램 설계 및 흐름도

주요 프로그램의 운영 시나리오를 알아보기 쉽게 흐름도(flowchart) 등과 같은 그림으로 표현하고 설명합니다.

그림이 필요한 부분은 종이에 그림을 그리고 사진찍어 올립니다. [Lucidchart.com](https://lucidchart.com)

<순서도(전체)>



4. (기능별 기능명세) 프로그램 설계 및 흐름도 - 기능별로 작성해야 함

주요 기능에 대한 운영 시나리오(사용자가 소프트웨어의 주요 기능을 사용하는 시나리오)를 알아보기 쉽게 흐름도(flowchart) 등과 같은 그림으로 표현하고 설명합니다.

그림이 필요한 부분은 종이에 그림을 그리고 사진찍어 올립니다.

<주요 기능>	<순서도>	<설명>
잘못 누르면 순서 넘어가는 기능	<pre> graph TD A[/바닥에 놓인 카드 출력/] --> B[/널 카드 입력/] B --> C{현재카드랑 널카드에 숫자나 모양이 같은가?} C -- 예 --> D[/플레이어가 낸 카드/] C -- 아니요 --> E[/q 입력/] D --> F(()) E --> F F --> G[카드 한장 받음] G --> H{잘못 누르면?} H -- 예 --> I[봇에게 차례 넘어감] </pre>	<p>바닥에 놓인 카드랑 널 카드랑 숫자나 색이 같은지 확인</p> <p>같으면 널 수 있고 다르면 q 입력하고 한장 받음</p> <p>잘못 누르면 순서 넘어감</p>

<주요 기능>	<순서도>	<설명>
폭탄 카드 기능	<pre> graph TD A[/카드 출력/] --> B[/카드 입력/] B --> C{바닥에 놓인 카드와 폭탄 카드의 숫자나 모양이 같은가?} C -- 예 --> D[/상대가 카드 2장 받음/] C -- 아니요 --> E[다른 카드 선택] D --> F(()) E --> F style F fill:#add8e6,stroke:#000,stroke-width:1px </pre>	<p>바닥에 놓인 카드랑 폭탄카드의 숫자나 모양이 같은지 확인</p> <p>같으면 낼 수 있고 다르면 못 냄</p> <p>폭탄 카드 사용하면 상대방에게 카드 2장 감</p>

<주요 기능>	<순서도>	<설명>
게임 끝나면 승리, 패배 메시지 출력 기능	<pre> graph TD A{플레이어 카드가 없다면?} -- 예 --> B[/플레이어가 승리하였습니다/] A -- 아니요 --> C{봇의 카드가 없는가?} C -- 예 --> D[/봇이 승리하였습니다/] C -- 아니요 --> E[플레이어와 봇 중 카드가 사라지는 쪽이 생길때까지 게임] B --> F(()) D --> F style F fill:#add8e6,stroke:#000,stroke-width:1px F --> G[/게임 시간 출력/] G --> H([끝]) </pre>	<p>플레이어 카드가 없으면 플레이어 승리</p> <p>봇의 카드가 없으면 봇 승리</p> <p>승패 메시지 출력 후 게임 시간 출력</p> <p>게임 종료</p>

<주요 기능>	<순서도>	<설명>
게임 준비 상태 출력	<pre> graph TD Start([시작]) --> Output[/엔터 치면 시작 출력/] Output --> Decision{엔터 치면?} Decision -- 예 --> GameStart[/게임 시작/] Decision -- 아니요 --> Output </pre>	<p>시작 후 엔터 치면 시작 문구 출력</p> <p>엔터 치면 게임 시작</p> <p>안치면 다시 문구 출력</p>

<주요 기능>	<순서도>	<설명>
게임 시간 출력 기능	<pre> graph TD Decision{게임 끝나면?} -- 예 --> Output[/게임 시간 출력/] Output --> End([끝]) Decision -- 아니요 --> Continue[계속 게임] Continue --> Output </pre>	<p>게임 끝나면 게임 시간 출력 후 게임 종료</p> <p>안 끝나면 끝나고 나서 게임 시간 출력 후 종료</p>