Element

변수

* 출력 색깔
* 출력 모양
* 움직임의 유무
* 타입

메서드

* getter
* setter

Nothing

변수

* 타입

메서드

* getter
* setter

Wall – Element

변수

* 출력 색깔
* 출력 모양
* 움직임의 유무
* 타입

메서드

* getter
* setter

box – Element

변수

* OntargetSpace

메서드

* 현재 자신의 위치가 target space 인지 – bool

EmptySpace – nothing

변수

* 출력 색깔
* 출력 모양
* 타입
* 올라올 수 있는가?

TargetSpace – EmptySpace

변수

* 출력 색깔
* 출력 모양
* 타입
* 올라올 수 있는가
* ????

character - Element

변수

* int I, j : 현재 위치

메서드

* getI / getJ / getIJ : 현재 위치 리턴

map

변수

* itemlist : 기본 보드판 + 캐릭터 처음 위치
* character : 사용할 캐릭터
* Element board : 보드판
* 하나 전의 상태? 기억하기위한 변수 + 메서드
* step : 캐릭터가 움직인 횟수
* push : 상자가 움직인 횟수
* level : 현재 레벨
* preMove : 이전 움직임(명령)

메서드

* 생성자 : step = 0; push = 0;
* set\_board(level) : itemlist에서 보드판을 가져옴.
* set\_character(level) : 캐릭터의 위치를 가져옴. – 위에거랑 같이해도 상관없을 듯?
* set\_board() : get\_board()로 가져온 보드판대로 element로 이루어진 보드판 만들기
* getter / setter
* start(level) : level에 맞게 시작
* move(order) : 명령대로 이동.
* reset() : 다시시작
* revert() : 한번 되돌리기
* check() : 끝났는지 확인 / character가 targetspace 위에 있는지도 확인해야 함.

출력 관련

* get\_board() : 현재 상태의 보드판 전달.
* get\_charactor() : 현재 캐릭터의 위치 전달.

push\_box

변수

* map : 사용할 map 하나
* input : 사용자 입력 받을 것.

메서드

* 생성자 : map, start(0)
* start() : map.start() 실행
* move() : map.move() 실행
* reset() : map.reset() 실행
* revert() : map.revert() 실행

출력관련

* update() : 보드를 가져와 현재 윈도우를 업데이트한다.

main()

push\_box