

Java console Game

모두의 윷놀이

6조 김유림 이나은 이정진 이주현

2019.11.22



Contents

01. 선정 프로그램

- 1) 선정 프로그램
- 2) 프로그램 선정 이유
- 3) 진행 알고리즘

02. 화면 설계 / 기능

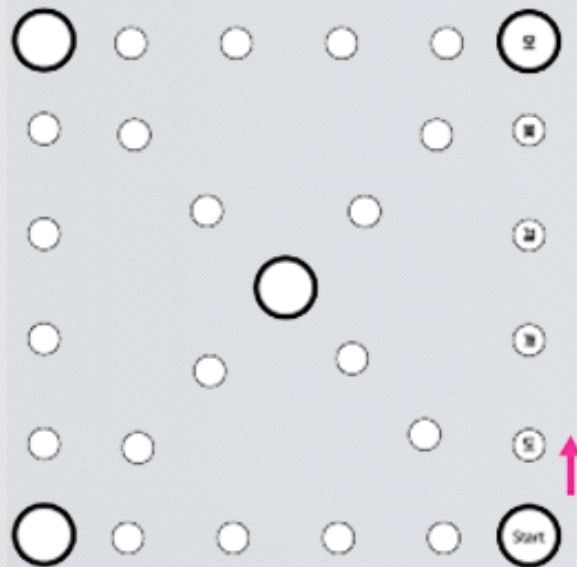
- 1) 기능 및 실행화면

01

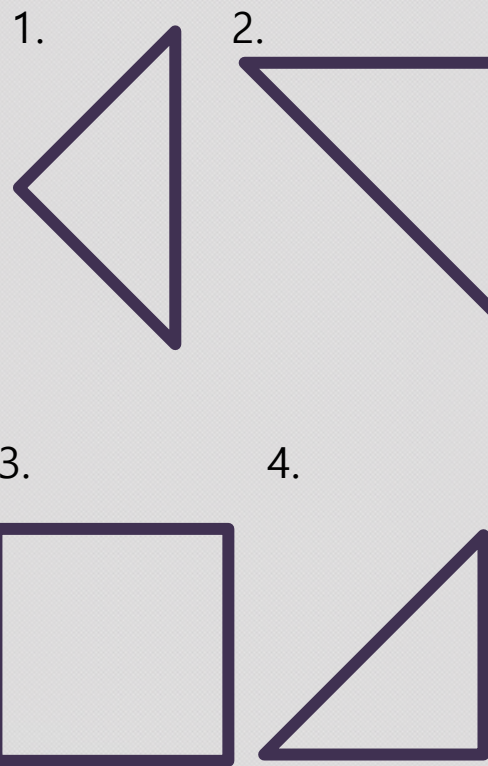
선정 프로그램

- 1) 선정 프로그램
- 2) 프로그램 선정 이유
- 3) 진행 알고리즘

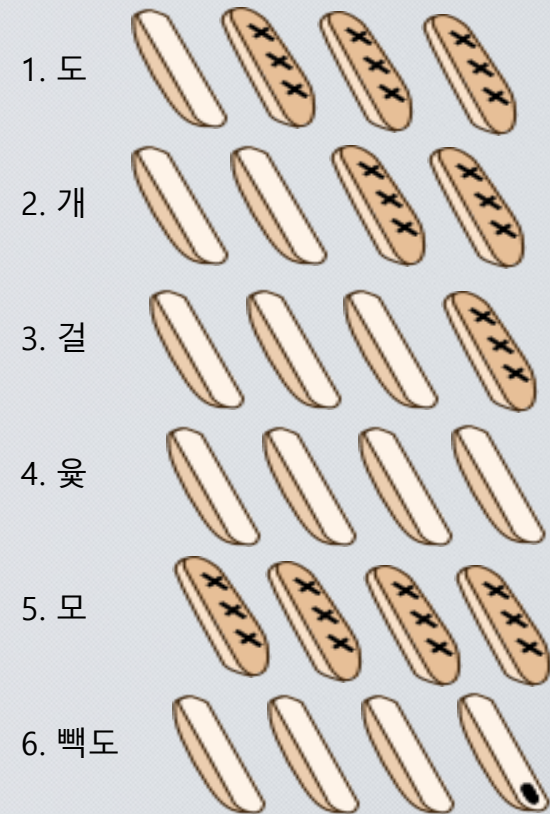
윳판



윳판 이동 경로



윳말



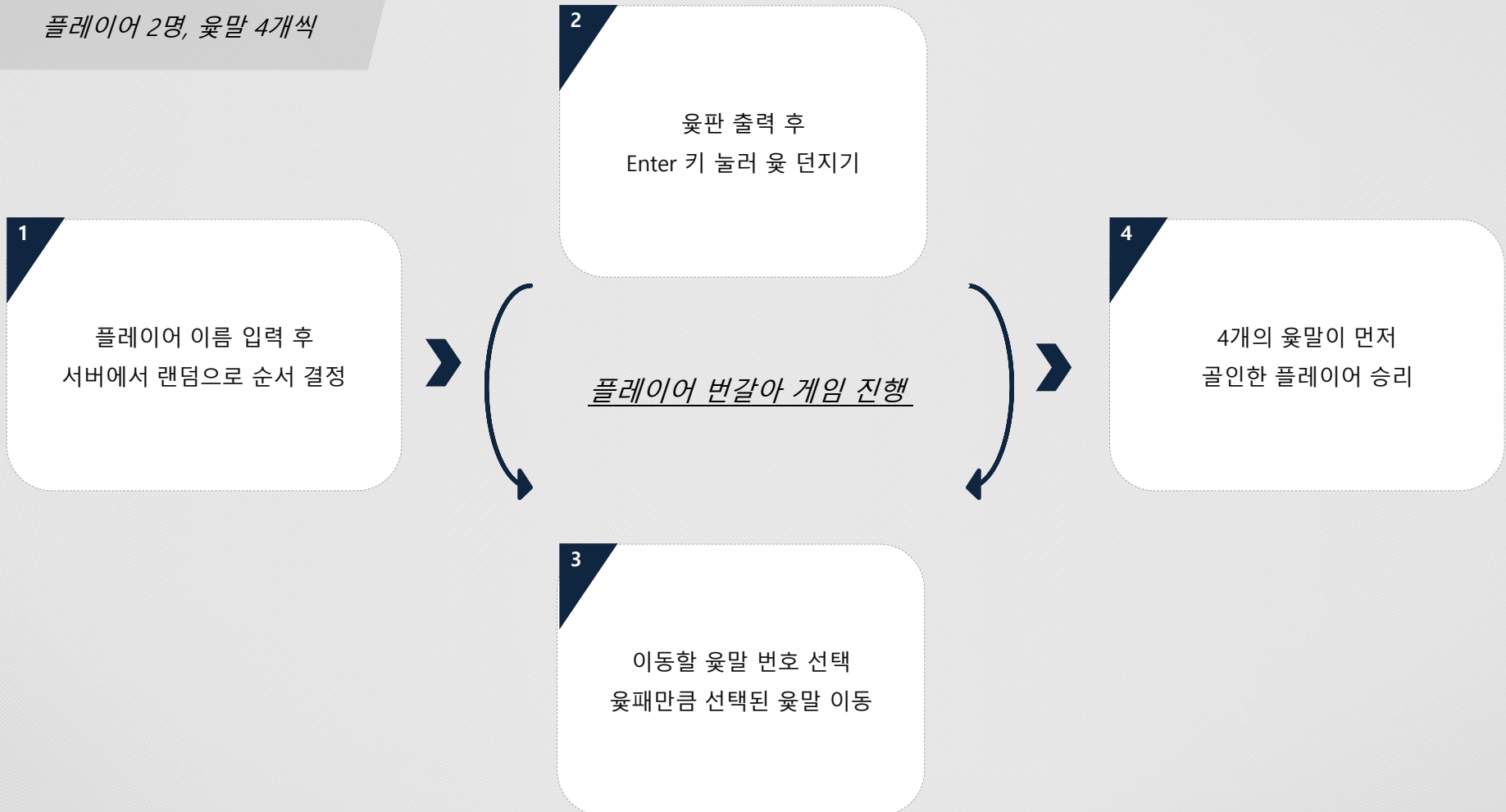
+ 낙

윷놀이는 윷, 윷판, 윷말만 있으면 어디에서나 할 수 있음

간단한 놀이지만 놀이 과정에서 나타나는 다양한 변수들이 재미를 배가 시켜 줌



플레이어 2명, 윷말 4개씩



02

화면 설계 / 기능

1) 기능 및 실행 화면

1. 윗말 잡기

*** 3번 말을 4칸 이동합니다. ***

=====★★모두의 마음★★=====

A 10x10 grid of points representing a 2D lattice. The points are arranged in a regular pattern. The point at row 6, column 9 is highlighted with a red square and labeled 'oA3'.

[A] 6조 : 0. 대기중 | 1. 이동중 | 2. 대기중 | 3. 이동중

[B] 프로젝트 : 0. 대기중 | 1. 대기중 | 2. 이동중 | 3. 이동중

<개> 2칸 이동합니다.

[B] 프로젝트님, 몇번 말을 이동하시겠습니까? (0~3 입력)0

*** 0번 말을 2칸 이동합니다. ***

※※※※ !잡았다 요놈! ※※※※

상대 말을 잡았습니다. 한번 더 던집니다. (^--^)/

==★★모두의 웃음★★==

[A] 6조 : 0. 대기중 | 1. 이동중 | 2. 대기중 | 3. 대기중

[B] 프로젝트 : 0. 이동중 | 1. 대기중 | 2. 이동중 | 3. 이동중

2. 윗말 엮기

[A] A님의 차례입니다.

Enter를 눌러 뜻을 던집니다. (남은 횟수: 1)

55

<모> 5칸 이동합니다.

모가 나와서 한번 더 던집니다.

[A] A님, 몇번 말을 이동하시겠습니까? (0~3 입력)2

*** 2번 말을 5칸 이동합니다. ***

==★★모두의웃음이★★==

A diagram showing a grid of points. Most points are small open circles. Two points are highlighted with concentric circles and labeled: 'A1' at the bottom center and 'A2' at the top right. A red box encloses the label 'A2'.

[A] A : 0. 대기중	1. 이동중	2. 이동중	3. 대기중
[B] B : 0. 대기중	1. 대기중	2. 대기중	3. 대기중



[A] A님의 차례입니다.

Enter를 눌러 옷을 던집니다. (남은 횟수: 1)

55

<모> 5칸 이동합니다.

모가 나와서 한번 더 던집니다.

[A] A님, 몇번 말을 이동하시겠습니까? (0~3 입력) 3

*** 3번 말을 5칸 이동합니다. ***

==★★모두의 웃음이★★==

A 10x10 grid of points. Most points are open circles. Two points are solid black circles, located at (row, column) coordinates (8, 1) and (9, 2). Two points are circled with a thicker line, located at (5, 5) and (10, 10). The point at (10, 10) is also labeled 'A23' in a red box. The point at (10, 6) is labeled 'A1'.

[A] A : 0. 대기중	1. 이동중	2. 이동중	3. 이동중
[B] B : 0. 대기중	1. 대기중	2. 대기중	3. 대기중

3. 백도

[A] A님의 차례입니다.
Enter를 눌러 옷을 던집니다. (남은 횟수: 1)
55
<모> 5칸 이동합니다.

모가 나와서 한번 더 던집니다.

[A] A님, 몇번 말을 이동하시겠습니까? (0~3 입력)3
*** 3번 말을 5칸 이동합니다. ***

=====★★모두의 옷놀이★★=====

```

◎   ○   ○   ○   ○   ○   ◎A23
  ○
○   ○   ○   ○   ○   ○
○   ○   ○   ○   ○   ○
○   ○   ○   ○   ○   ○
○   ○   ○   ○   ○   ○
●   ●   ○   ○   ○   ○
◎   ○   ○   ○A1   ○   ◎
  
```

=====

[A] A : 0. 대기중 | 1. 이동중 | 2. 이동중 | 3. 이동중
[B] B : 0. 대기중 | 1. 대기중 | 2. 대기중 | 3. 대기중

[A] A님의 차례입니다.
Enter를 눌러 옷을 던집니다. (남은 횟수: 1)
00
<백도> -1칸 이동합니다.

[A] A님, 몇번 말을 이동하시겠습니까? (0~3 입력)2
*** 2번 말을 -1칸 이동합니다. ***

=====★★모두의 옷놀이★★=====

```

◎   ○   ○   ○   ○   ○   ◎
  ○
○   ○   ○   ○   ○   ○
○   ○   ○   ○   ○   ○
○   ○   ○   ○   ○   ○
○   ○   ○   ○   ○   ○
●   ●   ○   ○   ○   ○
◎   ○   ○   ○A1   ○   ◎
  
```

=====

[A] A : 0. 대기중 | 1. 이동중 | 2. 이동중 | 3. 이동중
[B] B : 0. 대기중 | 1. 대기중 | 2. 대기중 | 3. 대기중

4. 함정발동!

```
=====**모두의 웃음이**=====
o      o      o      o      o      o
  o          o                      o
o              o                    o
    o          o                  oB0
        o      o                o
            o          o          o
•       •       •               •
•       •       •               •
o      o      o      o      o      o

=====

[A] A : 0. 이동중   | 1. 대기중   | 2. 대기중   | 3. 대기중   |
[B] B : 0. 이동중   | 1. 대기중   | 2. 대기중   | 3. 대기중   |

[A] A님의 차례입니다.
Enter를 눌러 웃을 던집니다. (남은 횟수: 1 )
22
<개> 2칸 이동합니다.
```



===== ★★모두의 이기★ =====

[A] A : 0. 이종종 | 1. 대기종 | 2. 대기종 | 3. 대기종 |

[B] B : 0. 이종종 | 1. 대기종 | 2. 대기종 | 3. 대기종 |

[B] B님의 차례입니다.

Enter를 눌러 게임을 던집니다. (남은 횟수: 1)



Thank You!