

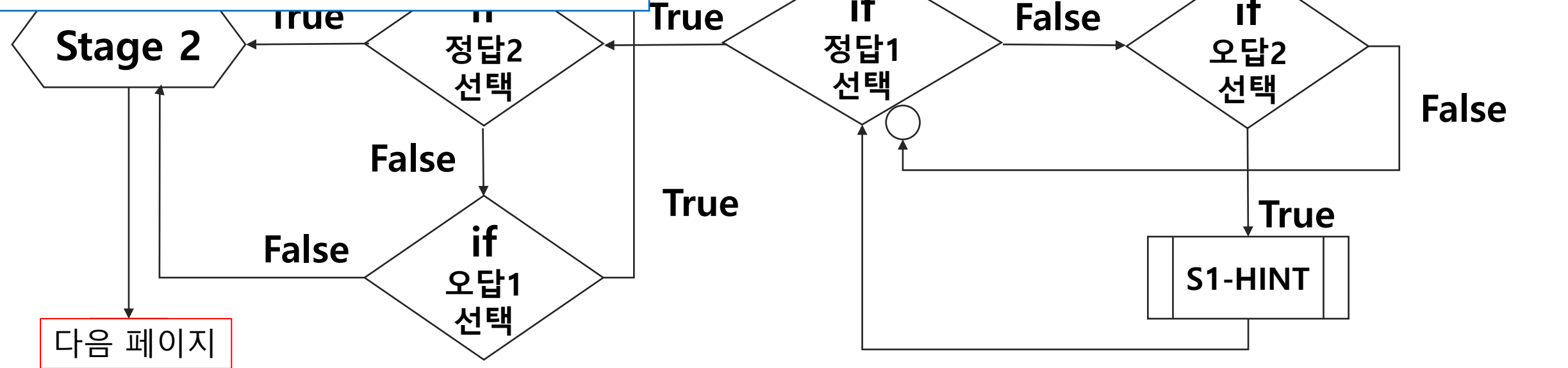
# 1 Development Flow Chart

1. 시작>이름 입력>STAGE1>STAGE2>종료
2. STAGE1&2 모두 정답과 오답 각 2개씩, 총 4개 이미지 삽입 → 클릭해 제거하는 방식
3. STAGE1&2 모두 게임을 완료를 목표로 오답 2개 선택 시 힌트 제공

\*2장 다 여기 데이터 플로우 차트로 명칭 변경(...) 부탁 드려요

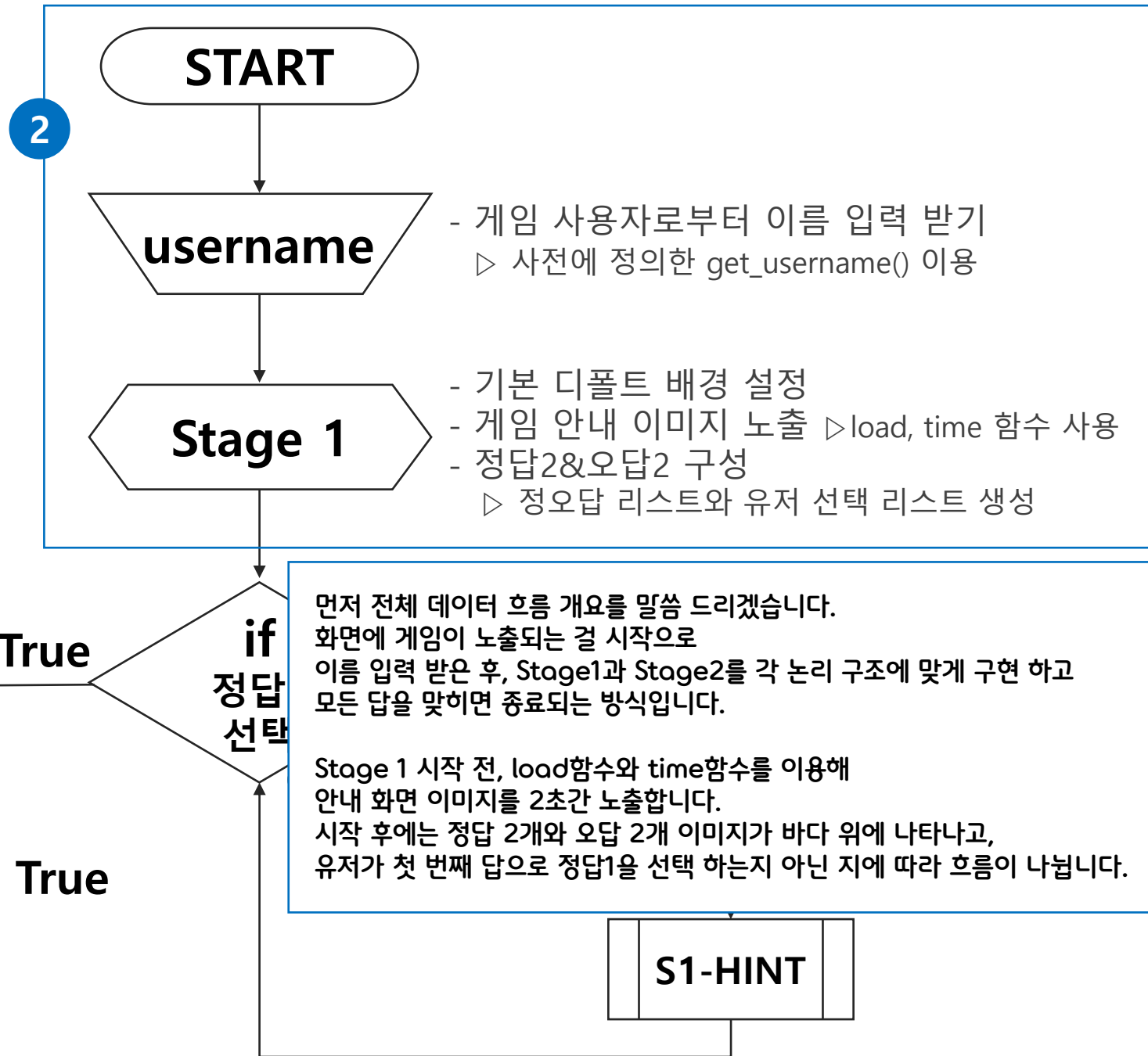
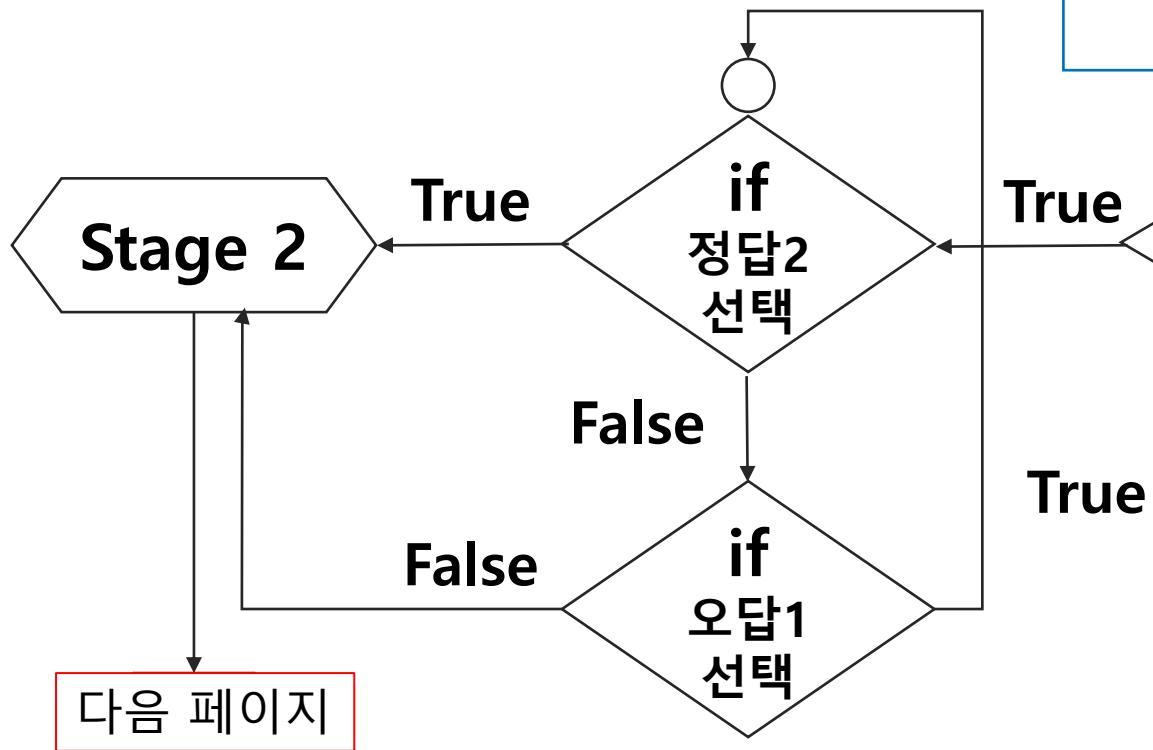
저희 팀의 개발 플로우 차트는 총 2장입니다.  
최대한 한 장에 담으려고 했으나, Stage2에서 필살기 사용으로 인해 조건문 사용이 하나 더 추가되어 두 장으로 나눠 그리게 되었습니다.

좌측 상단에 써진 세 가지 사항은 두 페이지 모두에 적용되는 사항으로 차트를 보며 설명 드리겠습니다.



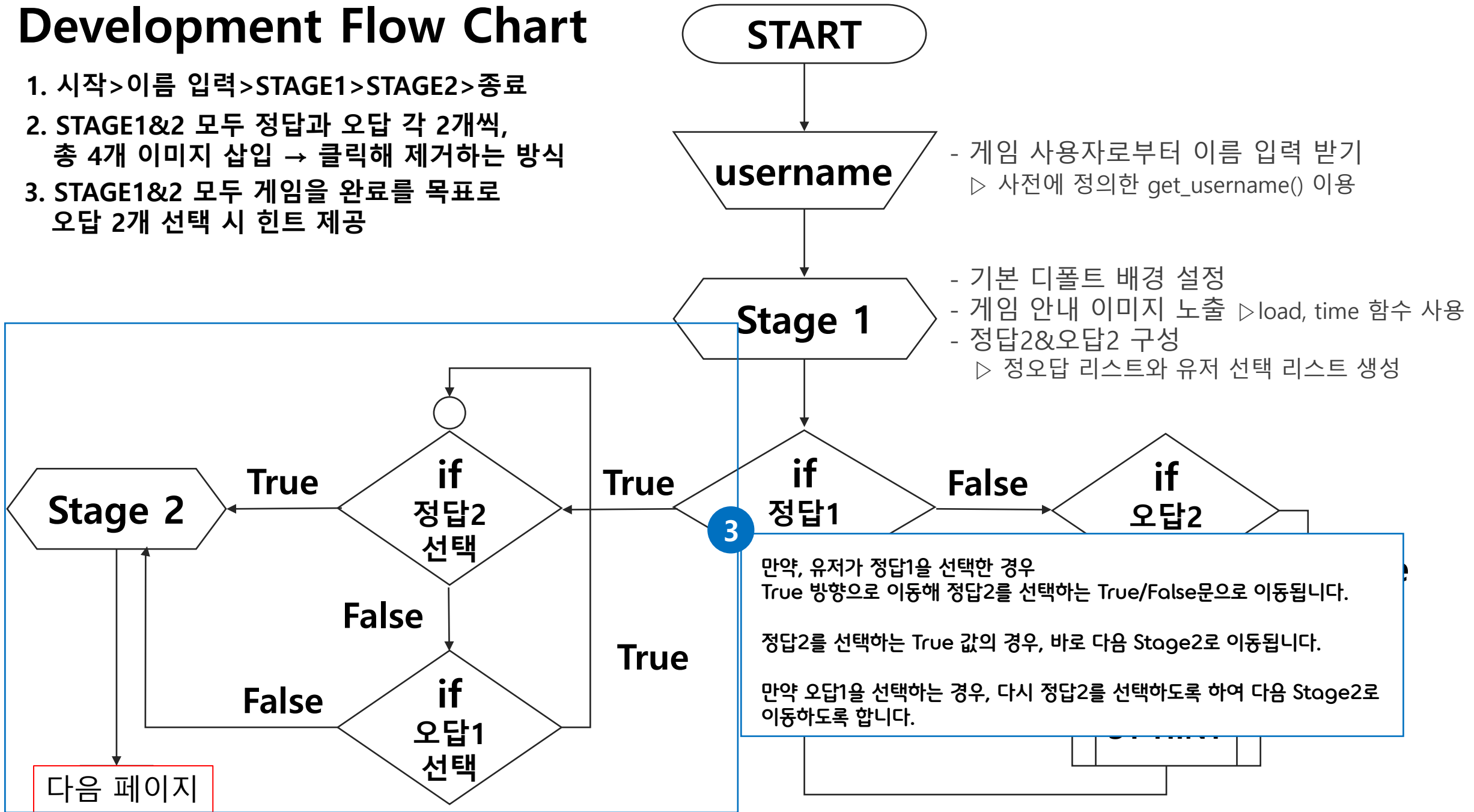
# Development Flow Chart

1. 시작>이름 입력>STAGE1>STAGE2>종료
2. STAGE1&2 모두 정답과 오답 각 2개씩, 총 4개 이미지 삽입 → 클릭해 제거하는 방식
3. STAGE1&2 모두 게임을 완료를 목표로 오답 2개 선택 시 힌트 제공



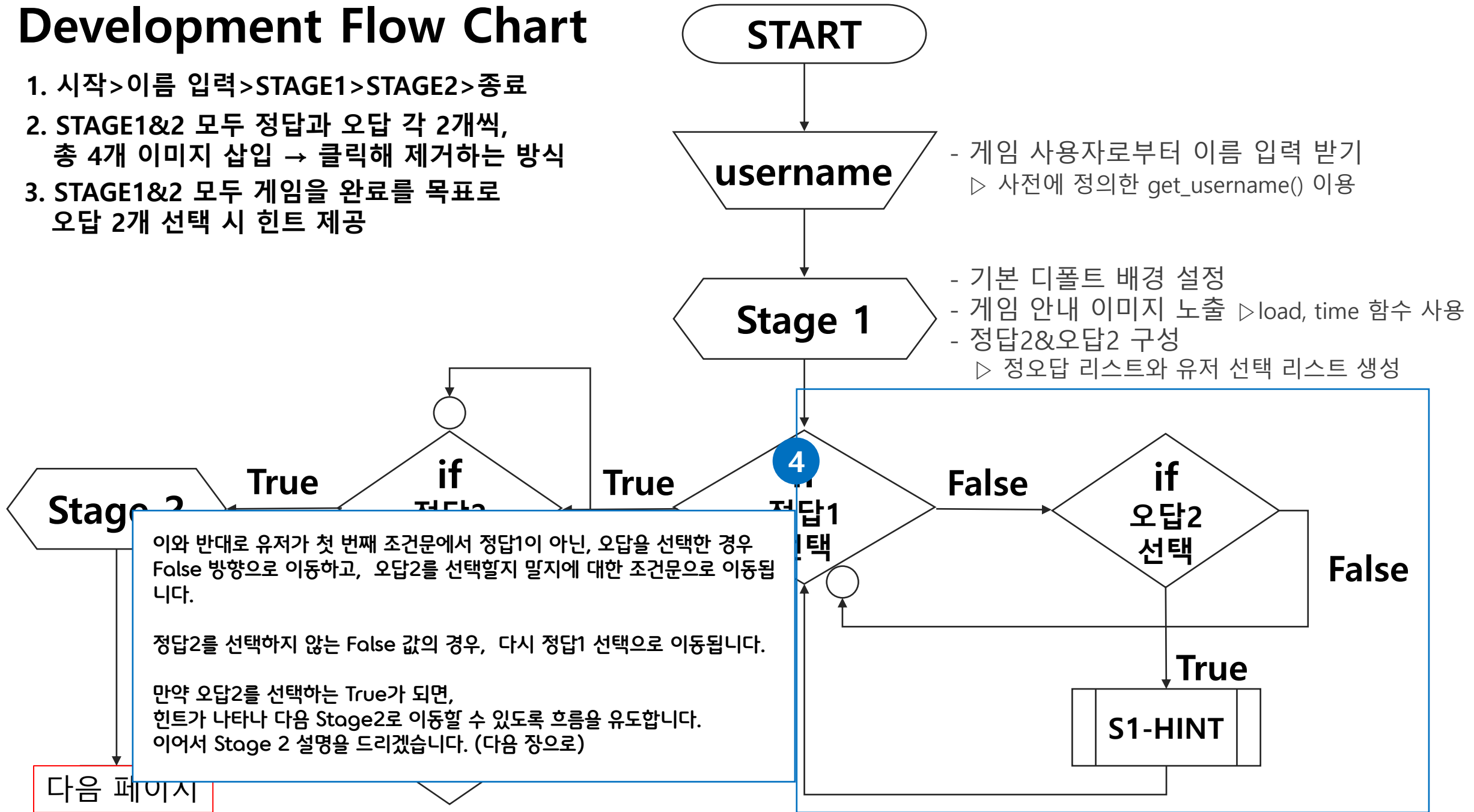
# Development Flow Chart

1. 시작>이름 입력>STAGE1>STAGE2>종료
2. STAGE1&2 모두 정답과 오답 각 2개씩, 총 4개 이미지 삽입 → 클릭해 제거하는 방식
3. STAGE1&2 모두 게임을 완료를 목표로 오답 2개 선택 시 힌트 제공



# Development Flow Chart

1. 시작>이름 입력>STAGE1>STAGE2>종료
2. STAGE1&2 모두 정답과 오답 각 2개씩, 총 4개 이미지 삽입 → 클릭해 제거하는 방식
3. STAGE1&2 모두 게임을 완료를 목표로 오답 2개 선택 시 힌트 제공



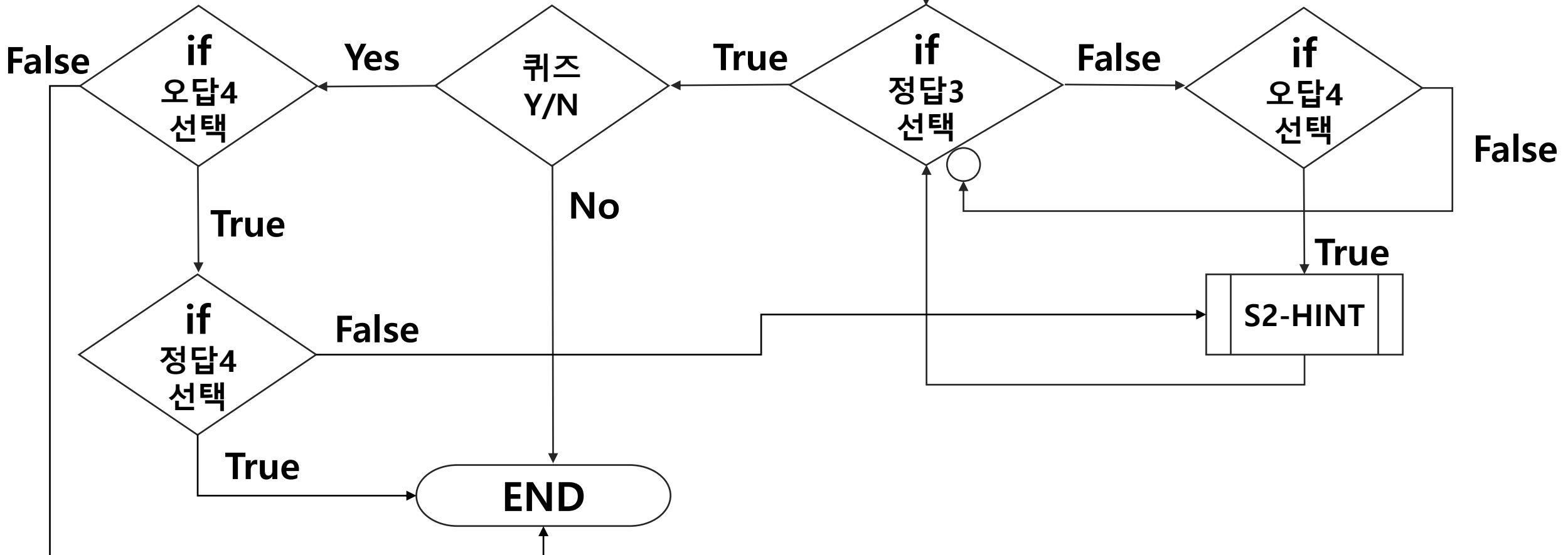
# Development Flow Chart

- Stage 2 정답3 클릭 시  
퀴즈 창 노출(필살기)
  - ▷ Tkinter 모듈의 withdraw 함수 사용
  - ▷ 정답(No) 선택 시 게임 종료,  
오답(Yes) 선택 시 게임 재개

Stage 2에 필요한 기본 디폴트값 역시 Stage1과 동일합니다.

Stage 2의 정답 2가지를 정답3과 정답4라고 정한 뒤 하단 내용을 작성했습니다.

- 5** - Stage 2 기본 디폴트 배경+정답2&오답2 구성
- ▷ 정답3, 정답4, 오답3, 오답4



# Development Flow Chart

