

프로젝트 중간 발표

4조

2018250056 함상진
2018250050 조현경
2020810003 권해성

목차

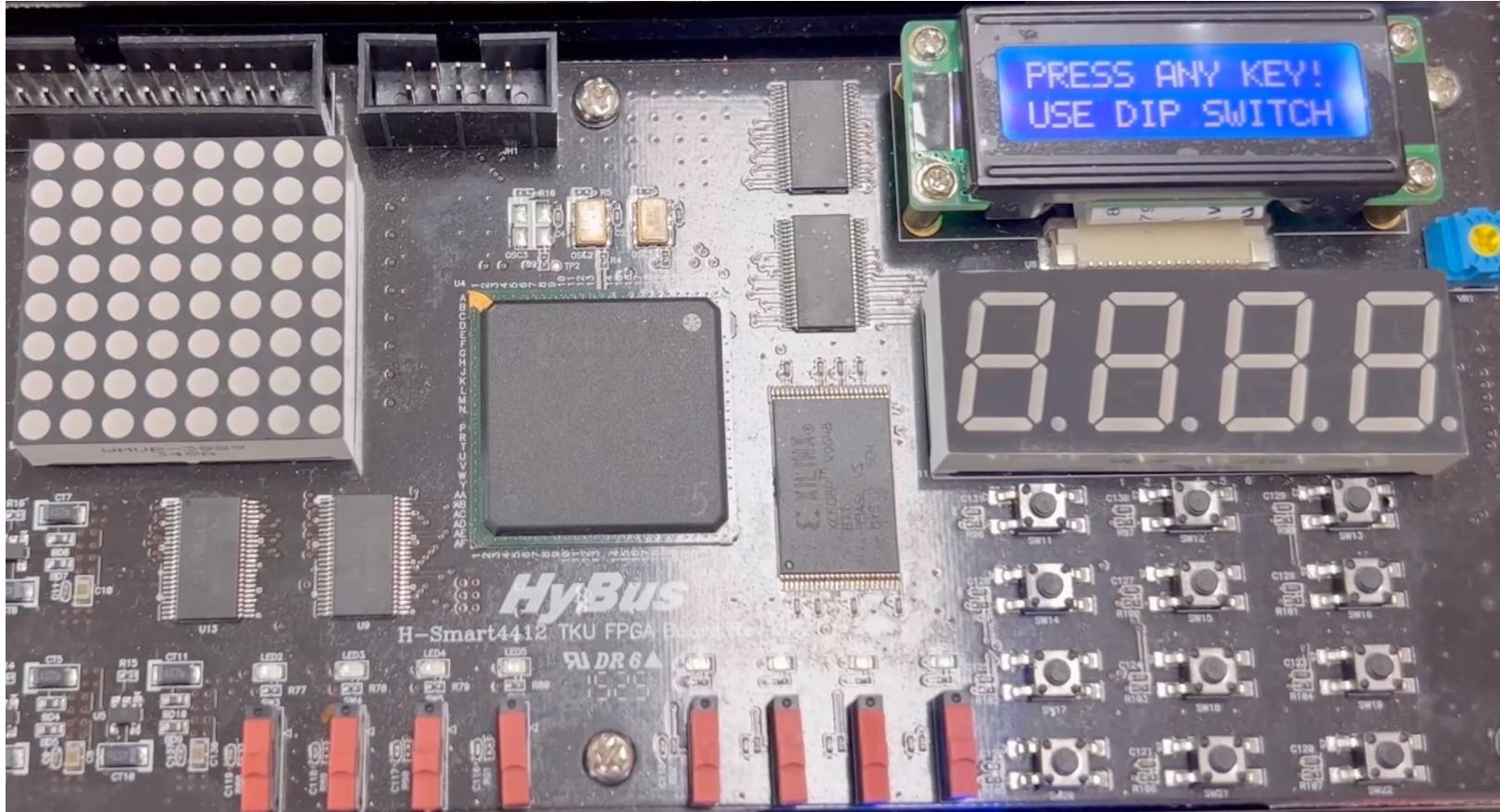
01 시연 영상

02 사용 함수

03 개발 계획

시연 영상

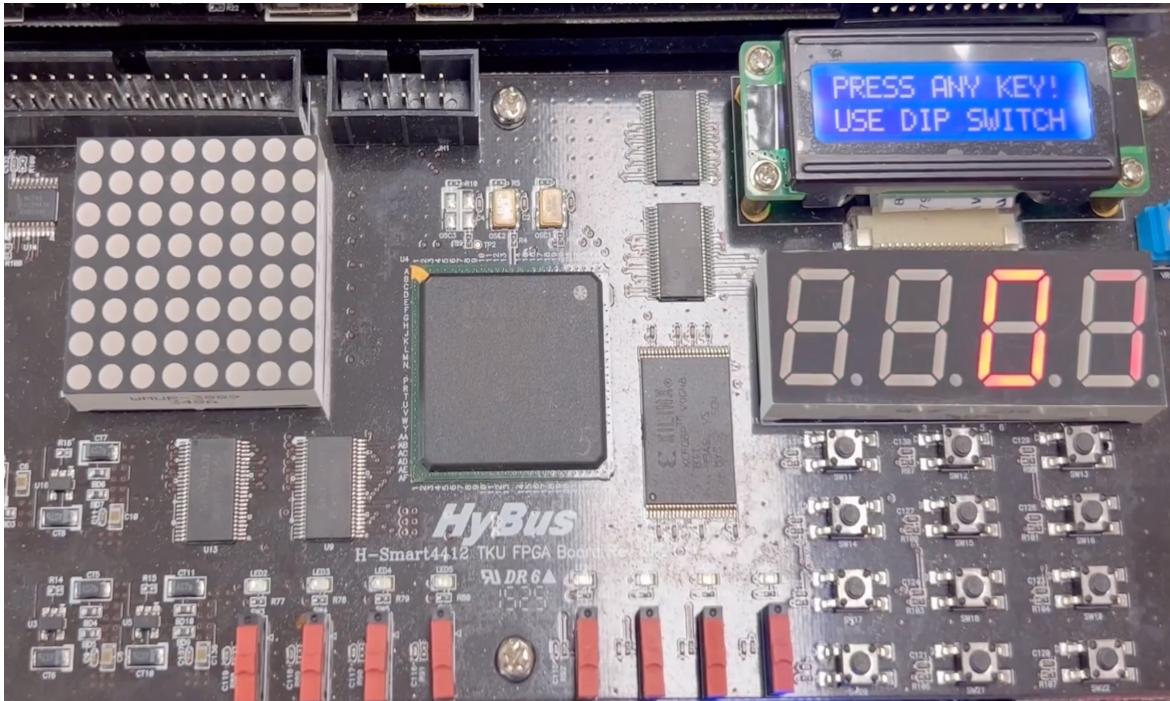
시연 영상



영상 링크 : <https://www.youtube.com/watch?v=SPcSpjbvoZY>

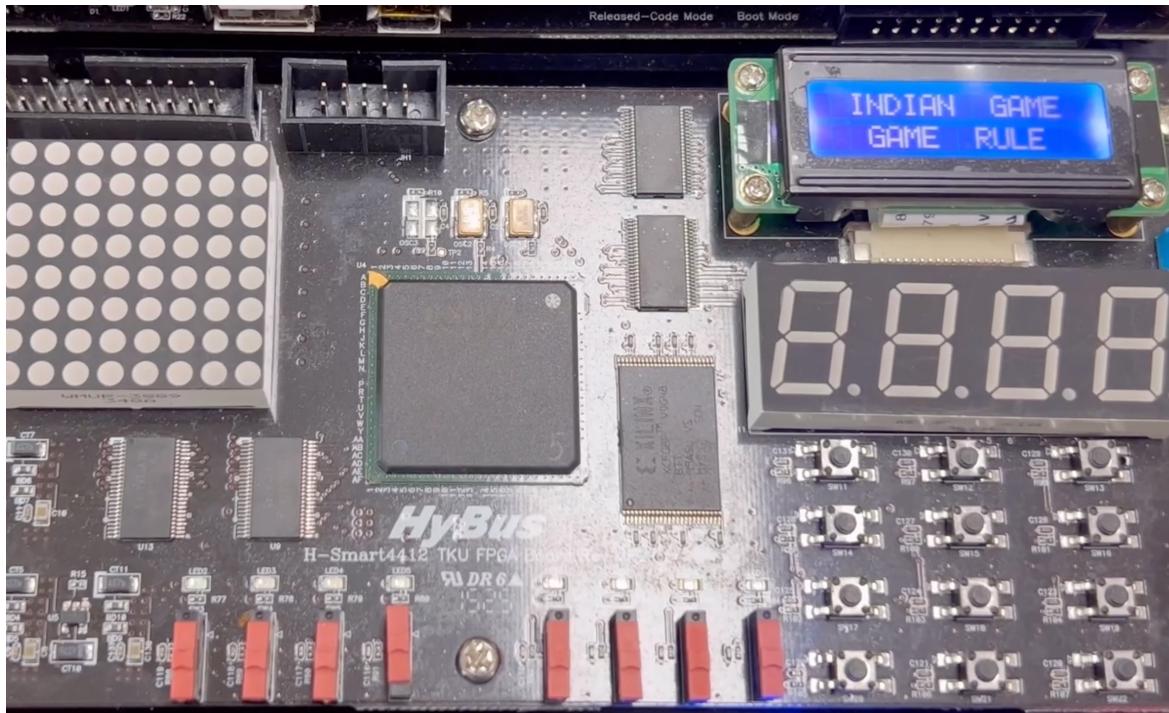
사용 함수

인트로



```
// CLCD에 문구를 출력할 때마다 호출하는 함수  
void print(char p[]);  
  
// 게임 시작 여부(Dip Switch 조작)를 확인해주는 함수  
int intro_key();  
int intro(char p[]);  
  
// 시작할 때 DIP_SWITCH 입력과 FND_LED를 출력해주는 함수  
int dipsw_get_with_timer(int t_second);
```

카드 셔플 및 게임 룰 설명

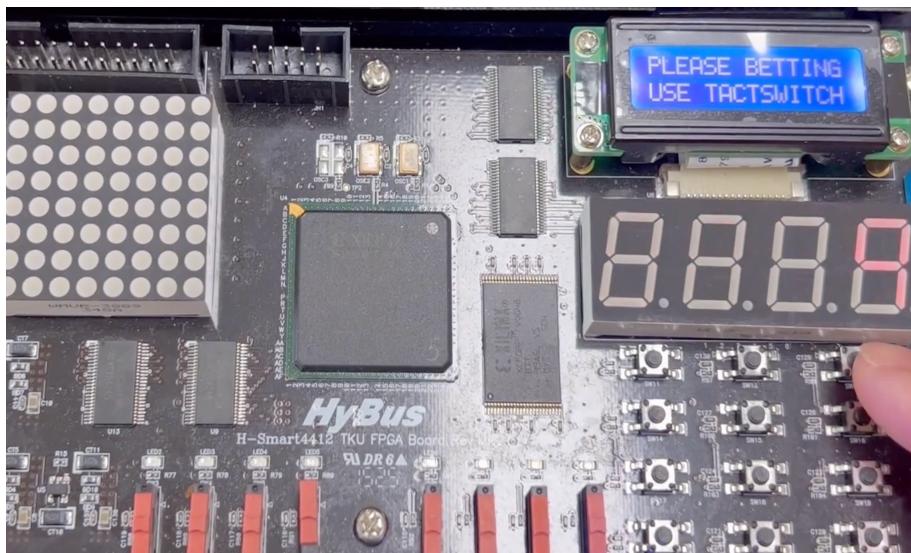
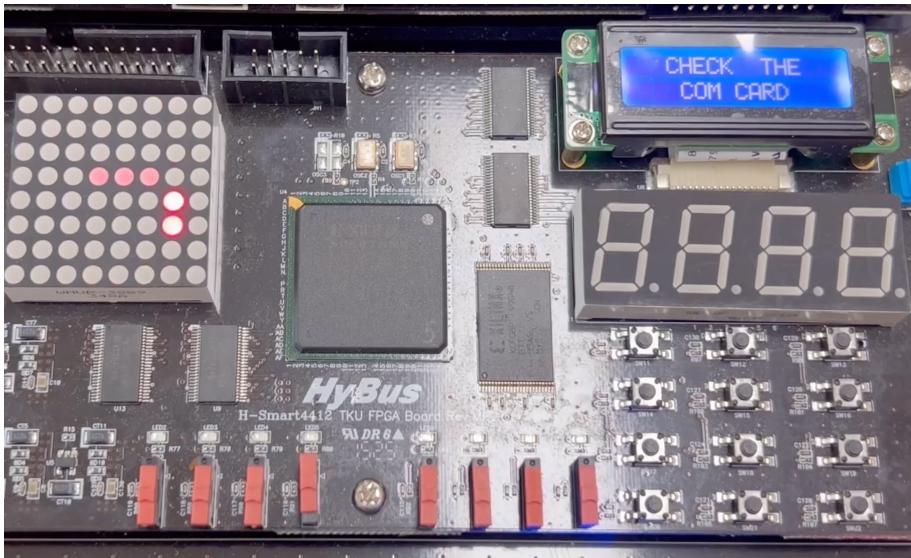


// 카드 섞어주는 알고리즘이 들어있는 함수
`void shuffle_card(int* cards);`

// 게임 시작 전 유저와 컴퓨터 카드를 섞어주는 함수
`void prepare(int* cards1, int* cards2);`

// 게임에 필요한 함수들을 호출해주는 함수
`void start(int* cards1, int* cards2);`

컴퓨터 카드 출력 및 베팅 입력

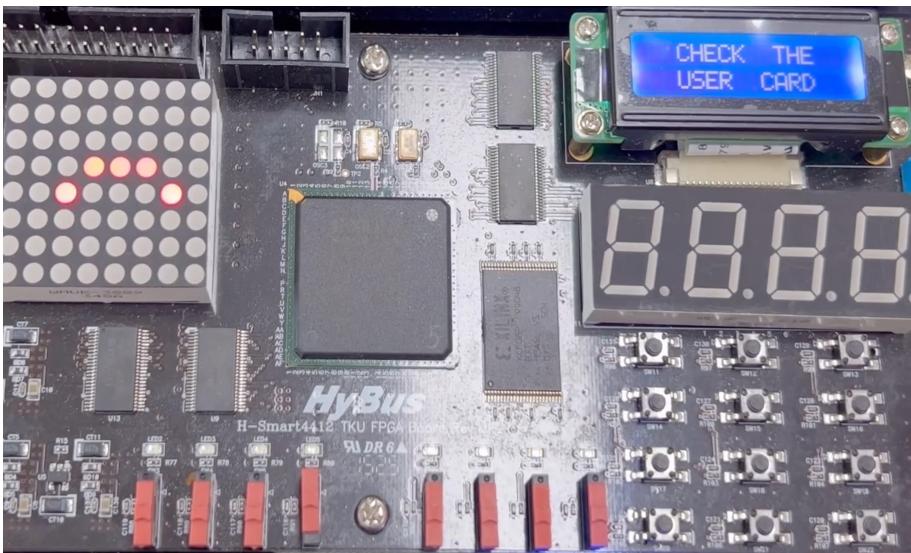
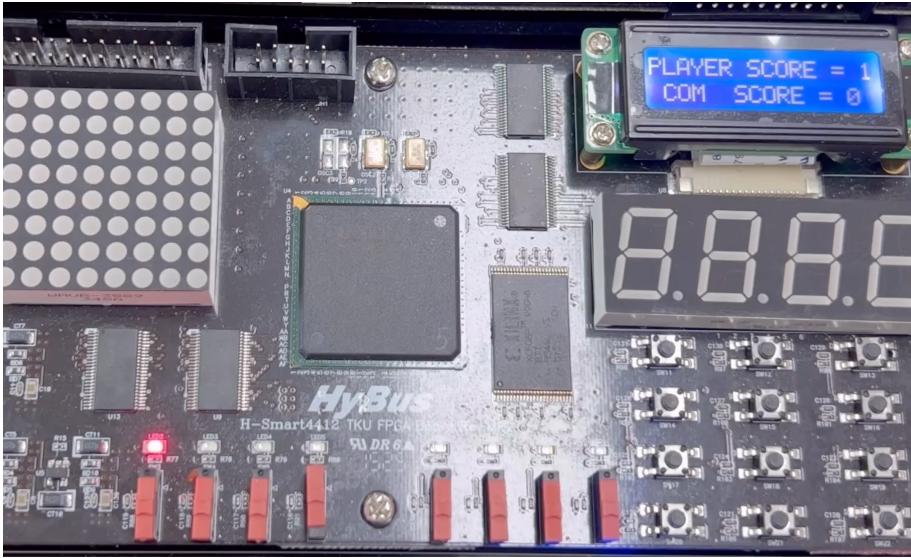


```
// 베팅할 때 호출하는 함수로 컴퓨터 카드와 베팅을 입력받는 역할  
int betting_start();
```

```
// 랜덤으로 섞은 유저와 컴퓨터의 카드를 dotmatrix로 보여주는 함수  
void writeToDotDevice(int card);
```

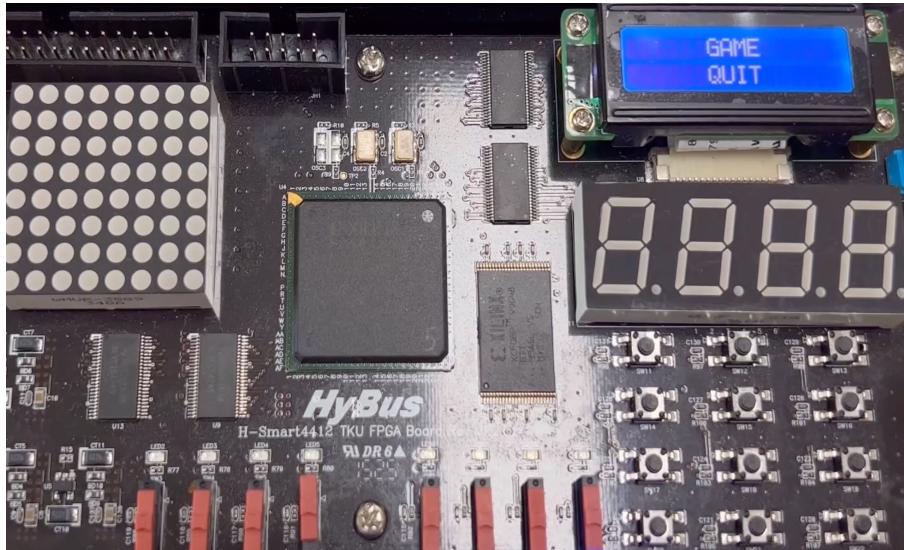
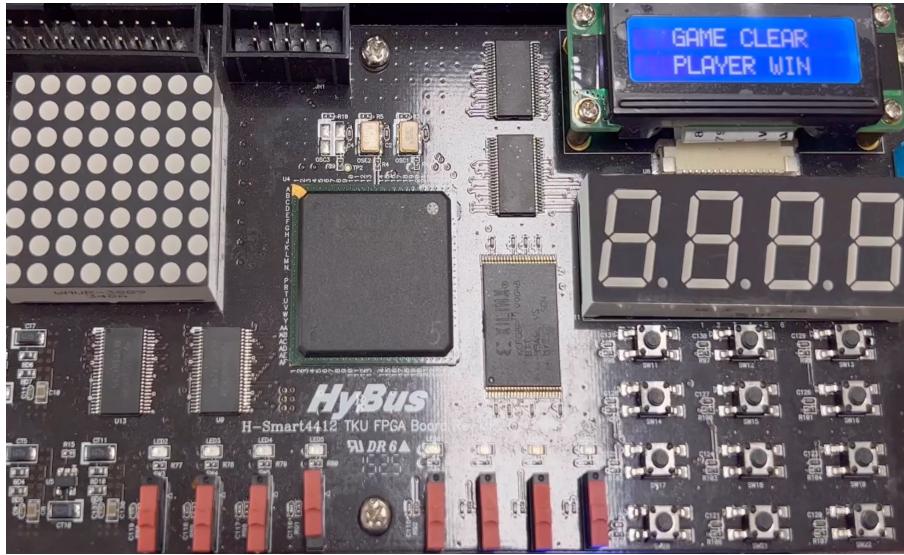
```
// 베팅할 때 TACT_SWITCH 입력과 FND_LED를 출력해주는 함수  
int tactsw_get_with_timer(int t_second);
```

베팅 결과, 유저 카드 출력, Chip LED ON



```
// 라운드마다 게임의 결과를 미리 계산한 값을 저장하는 함수  
int compare_card(int com_card, int user_card);  
  
// compare_card에서 저장된 값으로 사용자의 베팅과 비교하는 함수  
int win_lose(int user_answer, int correct_answer);  
  
// 유저의 승리 개수만큼 Chip led를 켜는 함수  
void led_on(int user_score);
```

게임 종료



```
if(user_score>=7){  
    print("    GAME CLEAR      PLAYER WIN    ");    usleep(2000000);  
    break;  
}  
if(com_score>=7){  
    print("    GAME    OVER      PLAYER    LOSE   ");    usleep(2000000);  
    break;  
}
```

```
int main(){  
    if(intro_key() != 0){  
        prepare(usercards, comcards);  
        start(usercards, comcards);  
    }  
    print("    GAME      QUIT    ");  
    return 0;  
}
```

개발 계획

베텁 입력 시 Tact Switch를 이용한 힌트 출력

1

4번 입력 : 지금까지 사용되지 않은 유저 카드 출력

2

5번 입력 : 지금까지 사용된 유저 카드 출력

감사합니다