

강서여성인력개발센터

Front end 빅데이터 융합과정

프로젝트 완료보고서 HangManGame

- 지도교수: 양선옥 교수님
- 5조 조원: 이한나, 이은경, 이유정, 정맹희

목차

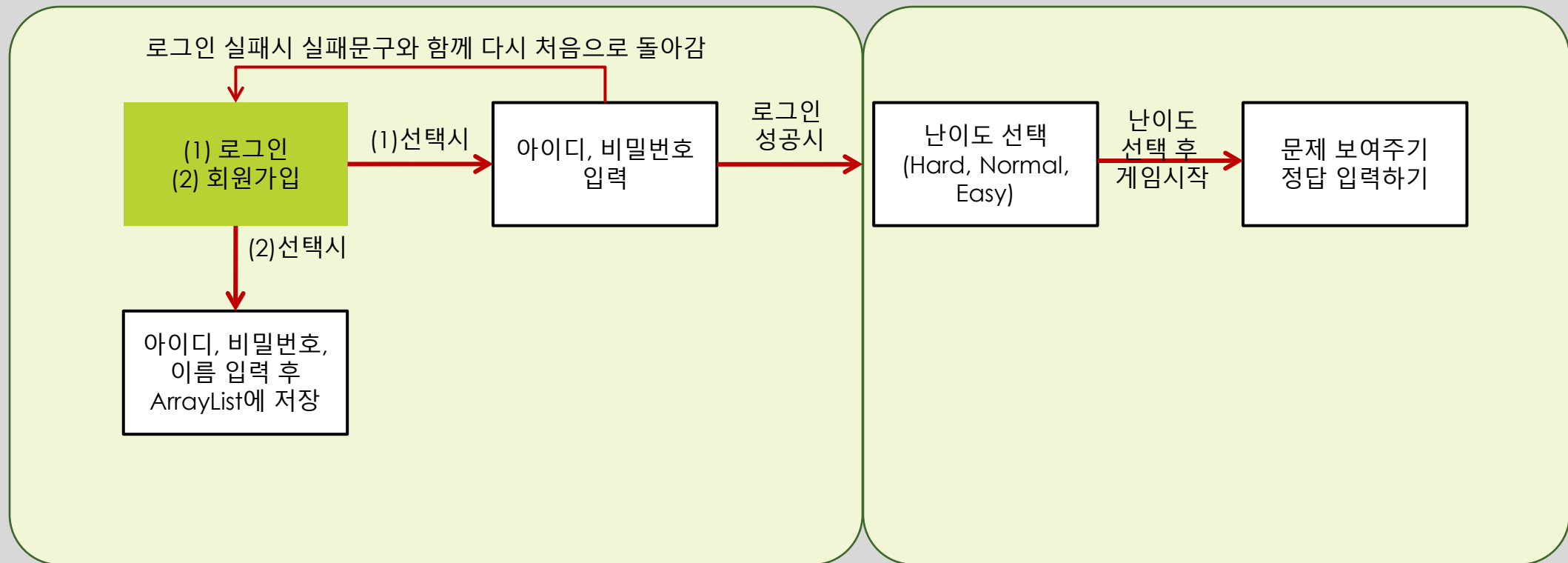


- 1. 프로젝트 개요 및 목적
- 2. DFD(Data Flow Diagram)
- 3. 시스템 환경
- 4. MVC에 기반한 프로그램 구현
- 5. 프로그램 소스코드

1. 프로젝트 개요 및 목적

- MVC라는 SW디자인 패턴구조를 따라 HangManGame을 구현
 - 로그인, 회원가입, 난이도별 문제 제출, 점수 처리 등의 게임 이벤트에 대해 로직(Logic)을 만들고 구현하면서 수업 시간에 배운 내용을 이해, 적용 및 심화
 - HashMap, ArrayList와 Vector 제네릭 컬렉션 클래스를 사용하여, 객체 정보(요소)를 저장, 삽입, 삭제함에 유연한 처리를 경험

2. DFD(Data Flow Diagram)



3. 시스템 환경

- Developer tools : Eclipse IDE for Java Developers
- 개발환경 : jdk-11.0.15

4. MVC에 기반한 프로그램 구현

View 뷰

HangManGameApp

HangManGame 클래스
생성

Controller 컨트롤러

HangManGame

UserManager 클래스를
생성

Hide Word

Words 클래스를 생성

UserManager

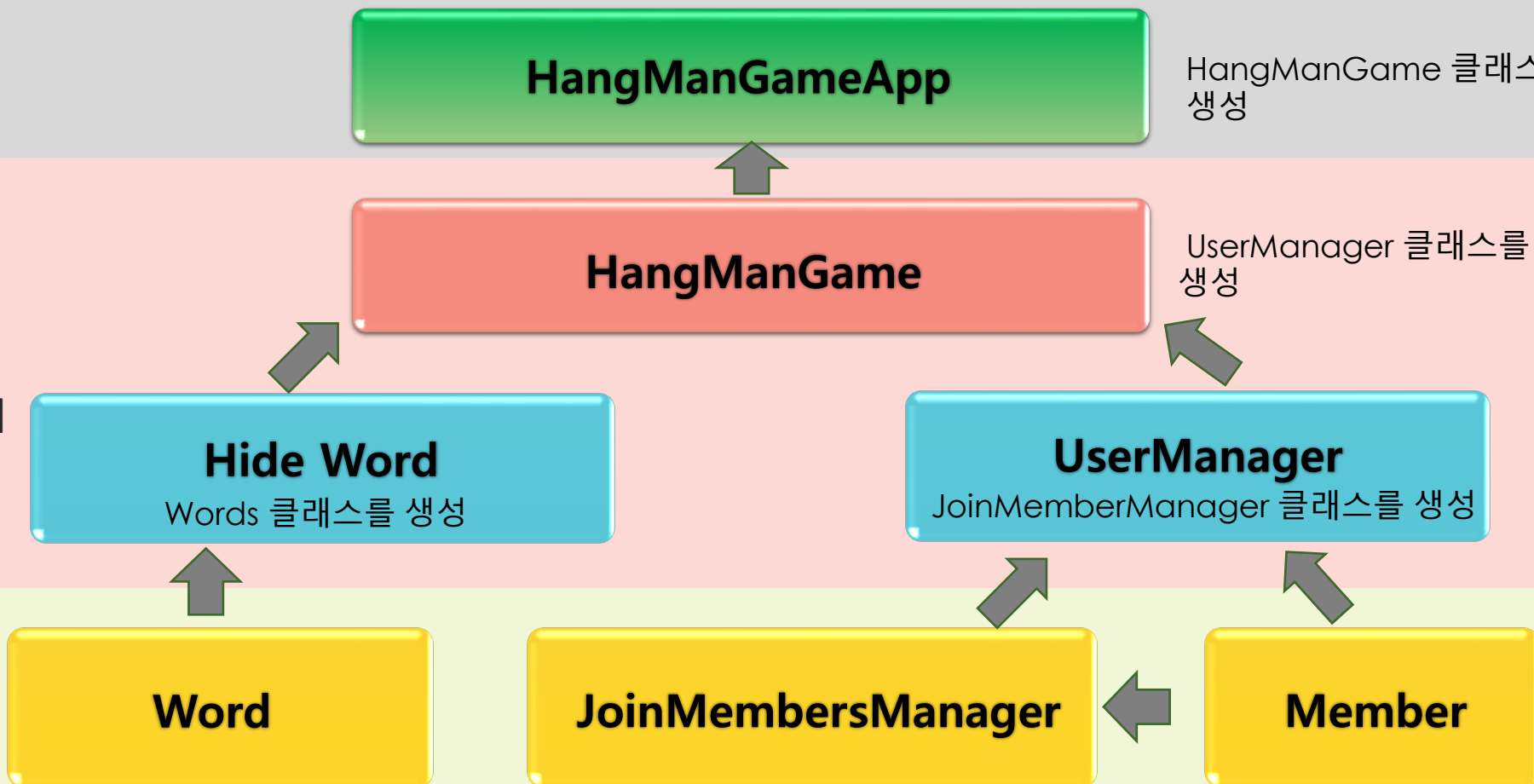
JoinMemberManager 클래스를 생성

Model 모델

Word

JoinMembersManager

Member



4. MVC에 기반한 프로그램 구현

1. HangManGameApp: 프로그램 실행

- HangManGame 클래스 생성

4. MVC에 기반한 프로그램 구현

2. HangManGame : 게임 진행

- UserManager 클래스를 생성하여 사용자 정보를 얻어오고,
- 게임문자를 만드는 HideWord 클래스를 생성하여 게임 진행

3. HideWord: 게임문자를 발생시킴 - Words 클래스를 생성하여 사용

4.Words: 파일에서 단어들을 읽어와 선택된 레벨에 맞는 단어들을 `Vector<String>` 에 저장

4. MVC에 기반한 프로그램 구현

5. UserManager : JoinMemberManager 클래스를 생성하여 로그인 한 사용자의 정보를 얻어와 처리

6. JoinMemberManager: 파일에서 전체 회원정보를 읽어와 ArrayList <Member> 에 저장한후 검색하거나 추가하고, 프로그램 종료시 파일에 다시 저장

7. Member: private String sID;
private String sPW;
private int iLevel;
private int iTotalscore;
필드를 가진 클래스

5.소스코드

- 이클립스로 시연

양선옥 교수님

좋은 강의
감사드립니다.

여기까지
되셨어요?



“감사합니다.”