1. 필요한 클래스들
   1. Game : 게임 모델
   2. Player : 게임을 하는 선수 모델
   3. PairOfDice : 한 쌍의 주사위 모델
   4. Driver : Game, Player, PairOfDice 모델 클래스를 이용
2. 각 클래스 설계
   1. Game 클래스

* 변수

int goal\_score; // 목표 점수

PairOfDice dice; // 주사위 객체

Player person; // 사용자

Player com; // 컴퓨터

Player turn; // 차례를 나타내는 객체

* 메소드
  + 생성자
    - 목적 : 객체를 생성하고 주어진 값들을 초기화한다.
    - 매개 변수 : int goal
    - 반환값 : 없음
    - 알고리즘 :

텍스트, 화이트보드이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

* + start 메소드
    - 목적 : 게임을 실행하기 위한 것
    - 매개 변수 : 없음
    - 반환값 : 없음
    - 알고리즘 :

텍스트, 화이트보드이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

* + rollDice 메소드
    - 목적 : 주사위를 던지고 누구의 차례인지, 각 선수의 점수는 어떻게 되는지, 회차 점수, 총점을 출력하고 게임을 계속할지 묻는다.
    - 매개 변수 : 없음
    - 반환값 : 없음
    - 알고리즘 :

도표이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

* + printFinal 메소드
    - 목적 : 승리자와 최종 결과를 출력한다.
    - 매개 변수 : 없음
    - 반환값 : 없음
    - 알고리즘 :

텍스트, 화이트보드이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

* 1. Player 클래스
* 변수

int total\_score = 0; // 총 점수

int add\_score = 0; // 회차 점수

Int goal\_score = 0; // 목표 점수

int limit = 0; // 한도 점수

* 메소드
  + 생성자
    - 목적 : 객체를 생성하고 주어진 값들을 초기화한다.
    - 매개 변수 : int goal
    - 반환값 : 없음
    - 알고리즘 : 총 점수와 회차 점수를 0으로 초기화하고 목표 점수를 위 값으로 설정한다.
  + play 메소드
    - 목적 : 주사위를 잡고 던지며, 한도 점수가 있다면 한도 점수를 고려해 규칙에 따라 게임한다.
    - 매개 변수 : PairOfDice p1, int limit
    - 반환값 : 없음
    - 알고리즘 :

텍스트, 화이트보드이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

* + getTotal\_score 메소드
    - 목적 : 총 점수를 반환한다.
    - 매개 변수 : 없음
    - 반환값 : 총 점수
    - 알고리즘 : 총 점수를 반환한다.
  + setLimit 메소드
    - 목적 : 한도 점수를 주어진 값으로 초기화한다.
    - 매개 변수 : int limit
    - 반환값 : 없음
    - 알고리즘 : 한도 점수를 위 값으로 초기화한다.
  + getLimit 메소드
    - 목적 : 한도 점수를 반환한다.
    - 매개 변수 : 없음
    - 반환값 : 한도 점수
    - 알고리즘 : 한도 점수를 반환한다.
  + getAdd\_score 메소드
    - 목적 : 회차 점수를 반환한다.
    - 매개 변수 : 없음
    - 반환값 : 회차 점수
    - 알고리즘 : 회차 점수를 반환한다.
  + setAdd\_score 메소드
    - 목적 : 회차 점수를 설정한다.
    - 매개 변수 : int add\_score
    - 반환값 : 없음
    - 알고리즘 : 회차 점수를 위 값으로 설정한다.
  1. PairOfDice 클래스
* 변수

int num1 = 1; // 첫 번째 주사위면

int num2 = 1; // 두 번째 주사위면

* 메소드
  + 생성자
    - 목적 : 객체를 생성하고 주어진 값들을 초기화한다.
    - 매개 변수 : 없음
    - 반환값 : 없음
    - 알고리즘 : 첫 번째와 두 번째 주사위면을 각각 1로 초기화한다.
  + rollTwo 메소드
    - 목적 : 객체를 생성하고 주어진 값들을 초기화한다.
    - 매개 변수 : String name\_(새 이름), int limit\_(새 최대 수강 인원수), int grade\_(새 학점수)
    - 반환값 : 없음
    - 알고리즘 :
  + getNum1 메소드
    - 목적 : 첫 번째 주사위면의 숫자를 반환한다.
    - 매개 변수 : 없음
    - 반환값 : 첫 번째 주사위 면
    - 알고리즘 : 첫 번째 주사위면의 숫자를 반환한다.
  + getNum2 메소드
    - 목적 : 두 번째 주사위면의 숫자를 반환한다.
    - 매개 변수 : 없음
    - 반환값 : 두 번째 주사위면
    - 알고리즘 : 두 번째 주사위면의 숫자를 반환한다.
  1. Driver 클래스
* 변수

(없음)

* 메소드
  + - main 메소드
      * 지역 변수 : Game g1 = new Game(50);
      * 알고리즘 : 게임을 실행한다.(g1.start())