



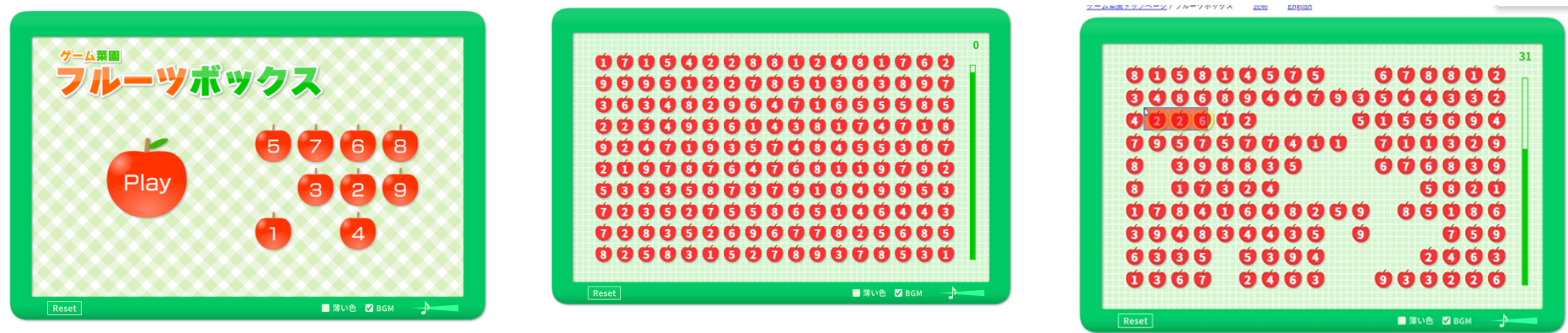
사과게임

SCSA 24기 C/C++ 프로젝트 2조

- 조완진
- 김혜민

프로젝트 목표

- 웹에 구현된 사과게임(https://www.gamesaien.com/game/fruit_box_a/)을 로컬 C++ 기반 응용프로그램으로 구현



기능 목록

번호	기능	설명
1	게임 시작 버튼	게임 실행
2	마우스 GUI 구현	마우스 드래그 영역 직사각형 표시
3	시간	120초 제한
4	스코어	사과에 적힌 수의 합이 10이 되면 사과 개수만큼 점수 증가하고 보드에서 사과 제거
5	최종 점수	출력

일정 계획

일차	일정
Day 1	1. 프로젝트 계획서 작성 2. 개발 환경 결정 3. SFML 설치 및 개발 환경 설정
Day 2	1. 백/프론트 연결 용 헤더파일 만들기 2. 역할 나눠서 기능 구현
Day 3	1. 백/프론트 연결 2. 발표 준비

개발 환경

- 언어: C++17
- IDE: VS Code
- OS: Windows 10
- 프레임워크 : SFML(GUI 용)

기대 효과

- C/C++ 자료구조 실습(class 등)
- GUI 프레임워크 연동 연습
- 빌드/디버깅 경험

참고 자료

- <https://namu.wiki/w/フルーツボックス>