

팀 프로젝트(도둑잡기)

김세훈(2016003372)

이제학(2016003772)

황세현(2016004011)

1. 개요

A. 목적: 도둑잡기라는 트럼프 카드를 이용한 게임을 제작하면서 MVC 아키텍처 기법을 익힌다

B. 도둑잡기(트럼프 카드응용 게임)

- i. **도둑 잡기란?**: 일반적인 트럼프 카드인 스페이드, 클로버, 다이아몬드, 하트 A~K 까지의 카드와 조커 한장을 포함한 총 53 장의 카드를 가지고 플레이하는 게임
- ii. **간단한 규칙**: 플레이어가 카드를 모두 나눠 가지고 분배받은 카드에서 한번씩 돌아가며 같은 숫자를 가진 카드가 없을때 까지 같은 숫자 카드 2 장을 버리고 모두가 같은 카드 2 장이 없을때 옆 플레이어의 카드 한장을 뽑아 그 카드가 자신의 손에 있는 카드의 숫자랑 일치할 경우, 카드를 버리고, 순서를 넘깁니다. 만약 자신의 손에 있는 카드의 숫자랑 하나도 일치하지 않을 경우는 그 카드를 가지게 되고 순서를 넘깁니다. 이 과정을 반복하여 자신의 손에 패가 하나도 없어지면, 그 플레이어는 게임에서 빠지게 되고, 결국 마지막에 쌍을 이루지 못하는 조커 한장을 가진 사람이 패배하게 된다
- iii. **게임 진행 순서**: 시계방향(순방향)이나 반시계 방향(역방향)으로 플레이어가 선택하게 한다

2. 요구사항

- MVC 아키텍처 기법을 잘 알고 객체 지향 원칙을 포함한 규칙을 잘 지키며 코딩을 한다
- 플레이어가 수를 잘 생각할 수 있도록 플레이어의 플레이 순서를 알려준다
- 다른 플레이어의 카드를 가져올때 에러가 나거나 다른 플레이어에게 카드가 넘어 가거나 뽑은 자리의 카드가 아닌 다른 카드가 넘어가지 않도록 한다
- 손에 남은 카드가 없는 플레이어는 패가 없어짐과 동시에 뽑거나 버리는 순서에서 제외해야 한다
- 플레이어의 이름이 중복된채로 플레이 할 수 도 있지만 나중에 헷갈리므로 플레이어의 이름이 중복되지 않고 고유 이름을 가지고 플레이 할 수 있도록 한다
- 플레이하는 인원은 최소 2 명 최대 8 명까지 한 게임을 즐길 수 있도록 구현한다
- 플레이어가 원한다면 플레이어의 순서를 랜덤으로 섞는다
- 시계방향이나 반시계방향을 플레이어가 시작전 다수결(확률이 같으면 랜덤)로 정하게 한다