팀 프로젝트(도둑잡기)

김세훈(2016003372)

이제학(2016003772)

황세현(2016004011)

# 개요

## 목적**:** 도둑잡기라는 트럼프 카드를 이용한 게임을 제작하면서 MVC아키텍처 기법을 익힌다

## 도둑잡기(트럼프 카드응용 게임)

### 도둑 잡기란?: 일반적인 트럼프 카드인 스페이드,클로버,다이아몬드,하트 A~K 까지의 카드와 조커 한장을 포함한 총 53장의 카드를 가지고 플레이하는 게임

### 간단한 규칙: 플레이어가 카드를 모두 나눠 가지고 분배받은 카드에서 한번씩 돌아가며 같은 숫자를 가진 카드가 없을때 까지 같은 숫자 카드 2장을 버리고 모두가 같은 카드 2장이 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

### 게임 진행 순서: 시계방향(순방향)이나 반시계 방향(역방향)으로 플레이어가 선택하게 한다

# 요구사항

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