

for Java

다 같이 JAVA로
다 함께 즐기자!



FIVE
GAMES

01
프로그램 선정 이유

02
메인 화면

03
보드게임 규칙 및 시연

04
미니게임 시연 및 간단설명

05
QnA

메인화면 구성
시연 및 코드설명

보드게임 규칙
시연 및 코드설명

짝 맞추기
뱀 키우기
리듬게임
가위바위보

“다함께 즐기는 게임을 표현하고 싶어 모두 담았습니다”



New Challenge New Experience



저희는 ‘도전’ 했습니다

첫 프로젝트 과업을
70% 열정과 30% 패기로
보다 완벽한 게임을 개발했습니다.

0일차

- 회의
- 계획 수립
- 계획 환경 조성(코드 투게더)

1일차

- 보드게임 초기 개발 착수
- 보드게임 서버 연결 개발 시작

4일차

- 클라이언트 개발
- 2차 회의

7일차

- 미니게임 공동 개발 착수
- 미니게임 비교 검토

저희는 ‘경험’ 했습니다

팀원마다 차이는 분명히 있지만
질문하고, 격려하고, 배려함으로써
극복하려고 노력하여
우리는 경험이라는 무기를 얻었습니다.

8일차

- 미니게임 완성, 검토
- 프로젝트 노선 일부 수정, 프로젝트 1차검토

10일차

- 보드게임 서버, 방 만들기 완성
- 프로젝트 2차검토, 디버깅

13일차

- 클래스 취합
- 오류 검토

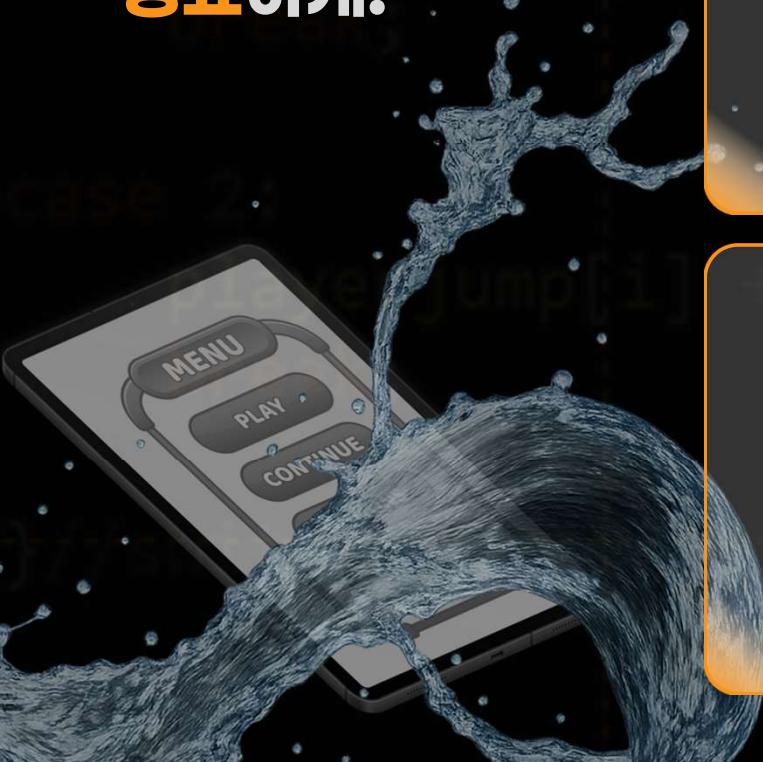
15일차

- 프로젝트 발표

Select Device



메인메뉴, 이제는 간단하고 명료하게.



서버에 연결

서버의 IP 주소와 포트번호를 입력 받음



회원가입, 로그인

ID와 비밀번호를 입력하여 계정에 로그인
서버에 저장된 회원의 정보를 불러옴



방 생성

지도를 생성, 백업, 복원할 수 있음
방을 생성한 플레이어는 자동으로 참가함

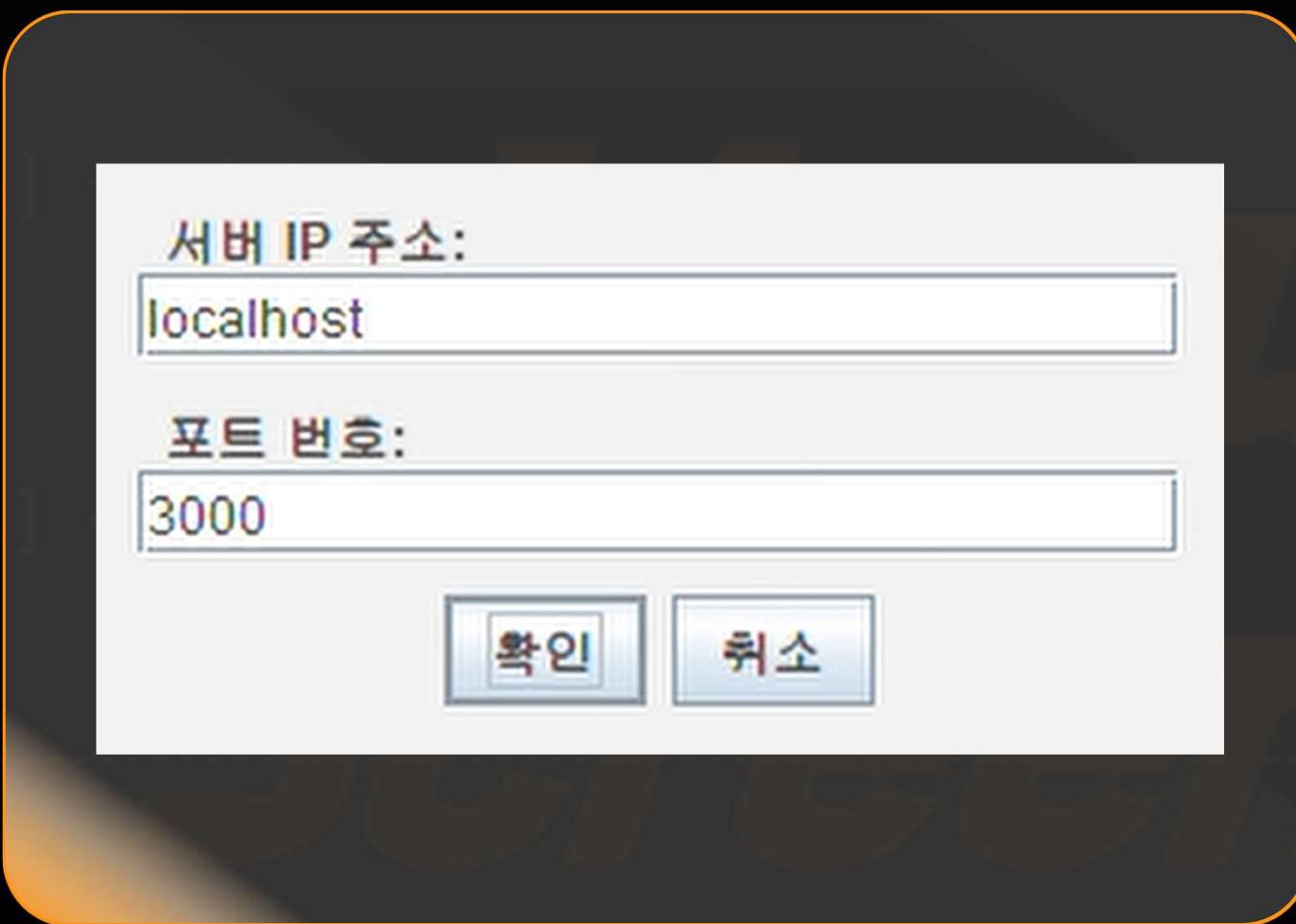


방 참가 및 시작

다른 사람이 생성한 방에 입장함
모두 준비 버튼을 누르면 게임을 시작함

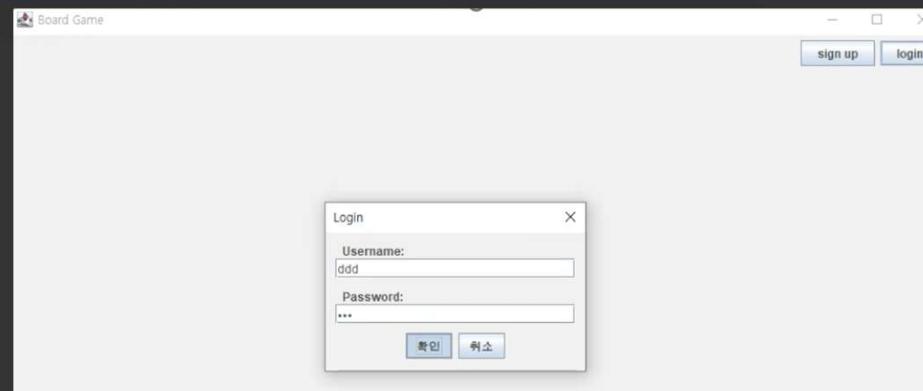
서버 속에서 만들어지는 우리의 작은 세상

프로그램이 시작되면 서버에 연결하기 위한
IP주소와 포트번호를 입력받음



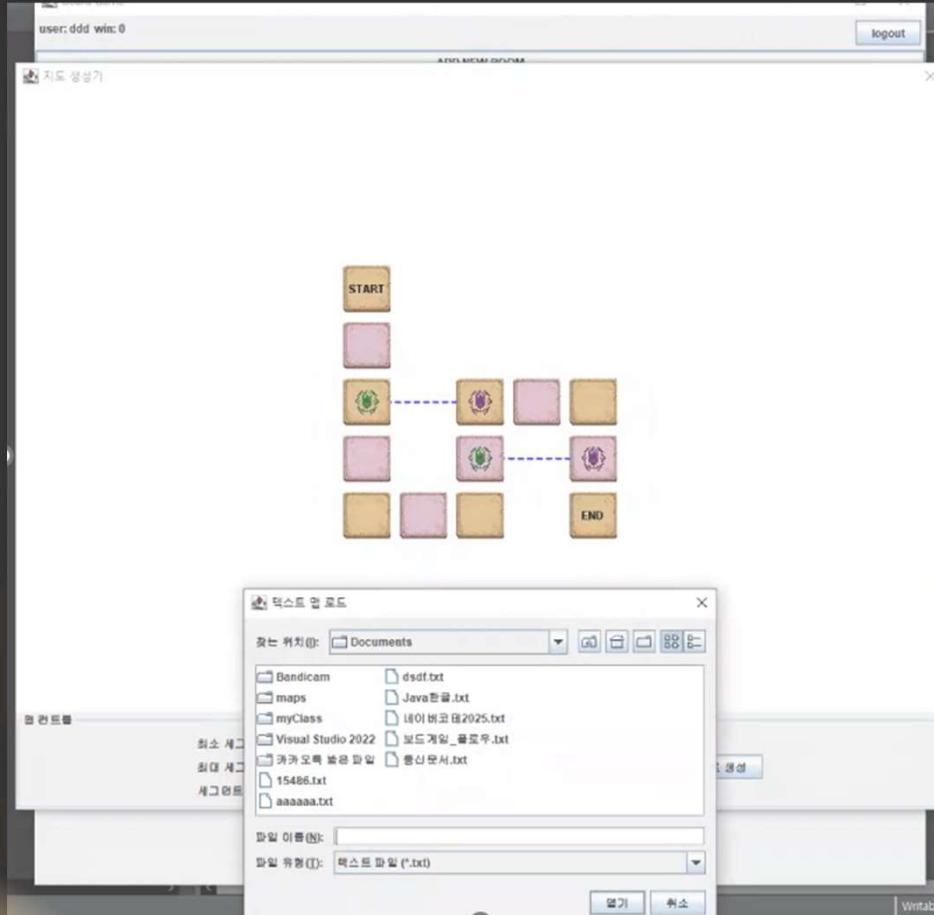
로그인 하나로 연결되는 무한한 가능성

서버와 연결한 뒤 회원가입과 로그인을 할 수 있음
회원가입이나 로그인 시 아이디와
비밀번호를 입력하는 디아일로그가 생성
로그인 후 플레이어 이름과 승리 횟수가 표시됨



우리만의 공간을 여는 순간

로그인후 현재 생성된 방들에 입장하거나, 새로운 방 생성 가능
새로운 방을 생성하는 버튼을 누르면 보드의 지도를 그릴 수 있음
그린 지도를 로컬 파일로 백업할 수 있고
백업했던 지도를 불러올 수도 있음
선택된 지도로 방이 생성되면 방 생성자는 자동으로 입장됨
참고로 방에 한명도 없으면 방은 삭제됨



온 가족이 다 함께, 친구랑 다 같이.

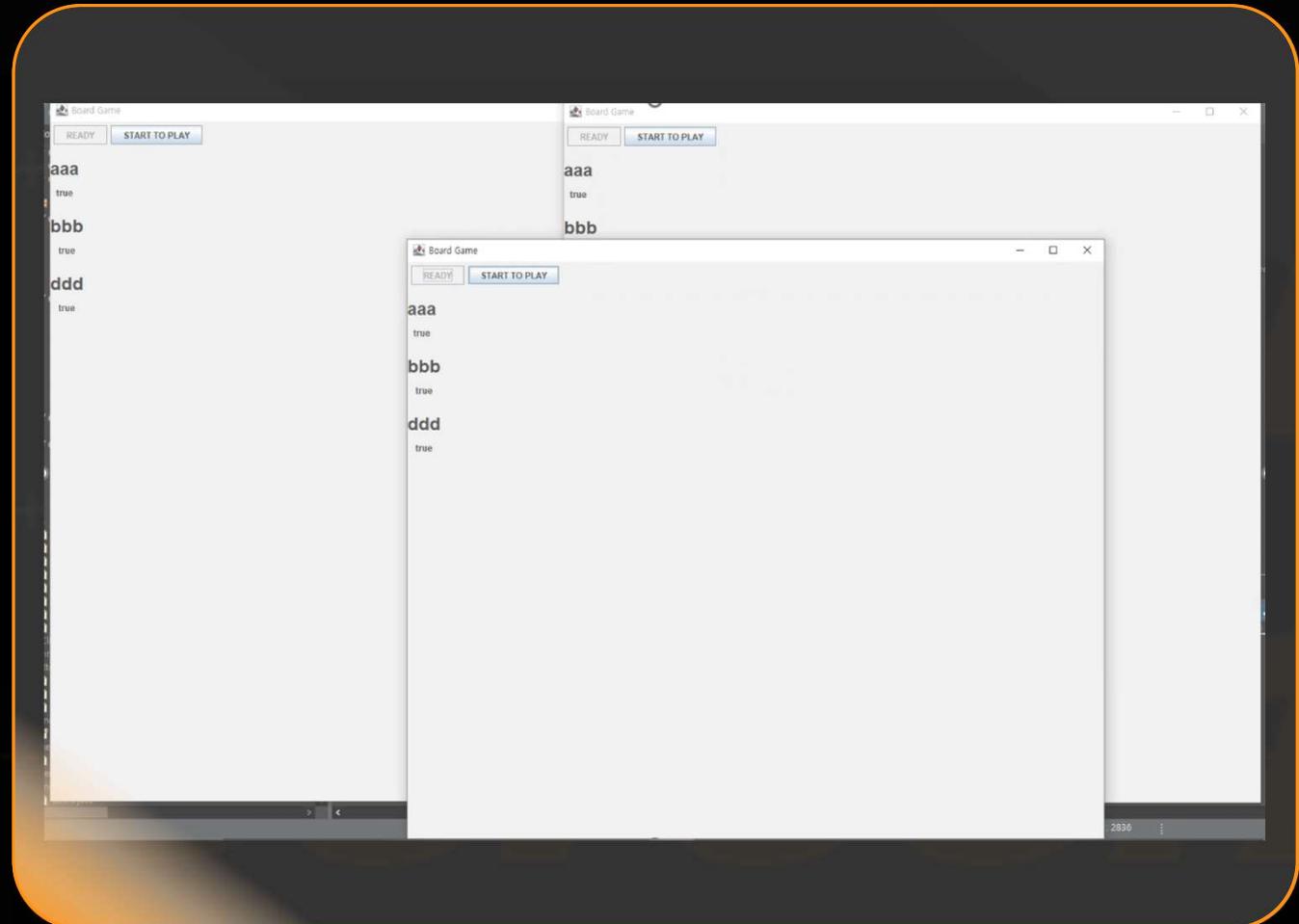
방에 입장한 후 모든 사람들이 준비 버튼을 눌러야

게임을 시작할 수 있는 버튼이 활성화됨

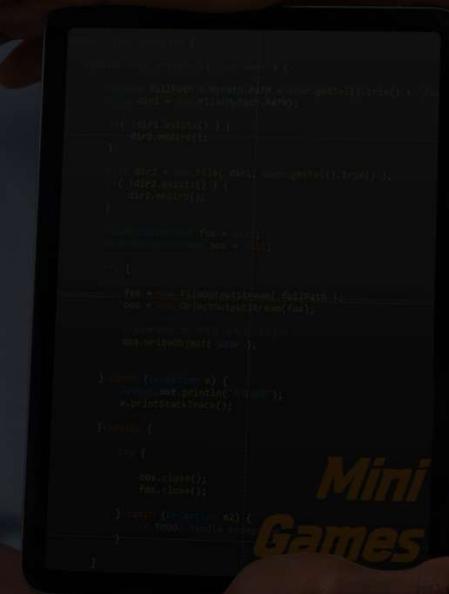
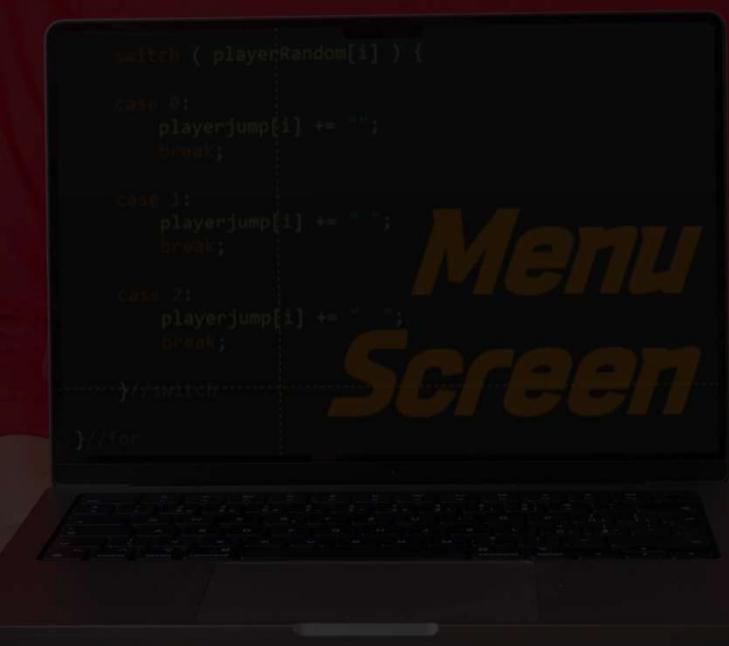
만약 준비 버튼을 다 눌렀고 시작 버튼을 안 누른 상태에서

다른 사람이 들어오면 그 사람이까지 준비 버튼을 눌러야 시작할 수 있음

시작 버튼을 누르면 게임이 시작되고 그 방에 정해진 지도가 화면에 표시됨



Select Device



보드게임, 자바 코드로 만들어 개성 있게.



플레이어 위치 및 이미지

- 플레이어의 현재 위치 시각화
- 각 칸은 종류에 따라 다른 이미지로 표시

아이템 칸 점수(평지)

- Philips Driver : 20점
- Hammer : 40점
- Saw : 60점

이벤트 칸과 미니게임

- 이벤트 칸을 밟으면 미니게임이 시작됨
- 이벤트 결과에 따라, 점수부여

이동 자유도

- 마지막 셀에 도착하지 못하면, 모든 플레이어는 자유롭게 이동 가능

마지막 셀 도착 보상

- 1등 도착 : 300점
- 이후 직진만 가능, 다리 건너기 불가
- 2등 도착 : 100점, 나머지는 추가 점수 없음

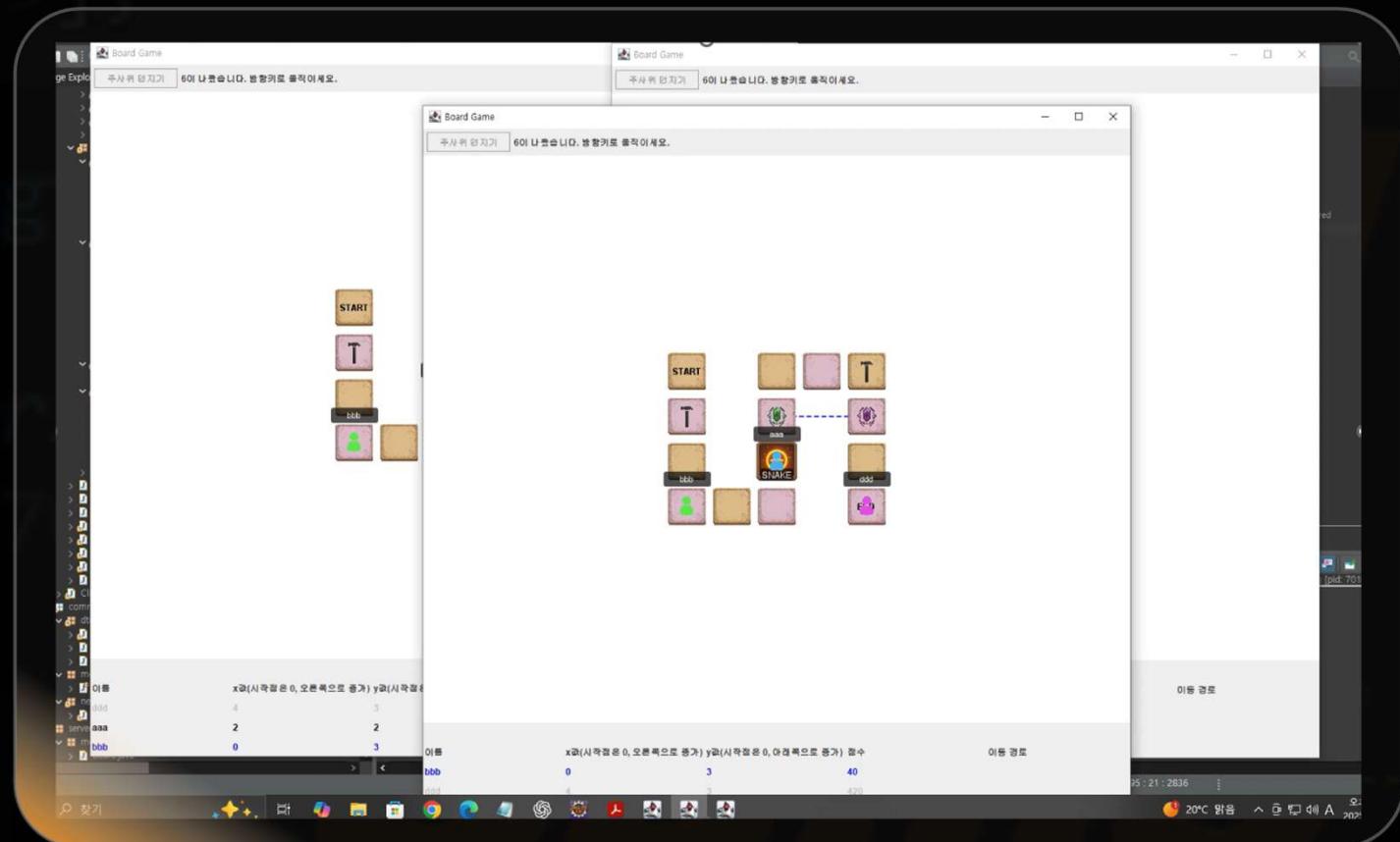
승리 조건

- 게임 종료 시, 높은 점수를 획득한 플레이어 승리

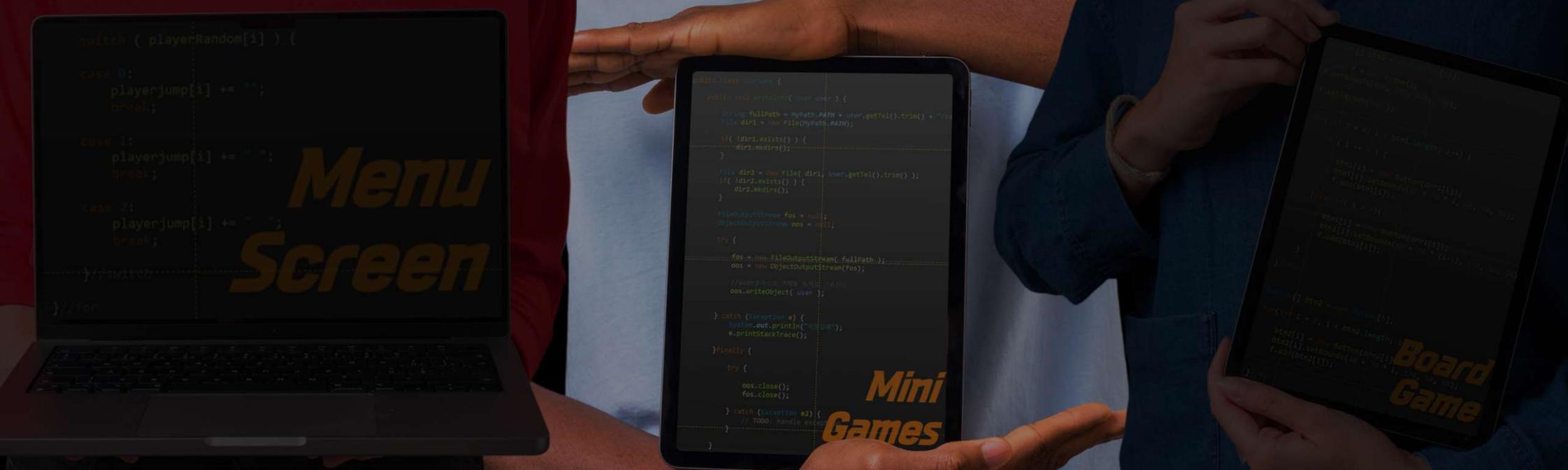
떠나자, 즐거운 보드게임 세계로

플레이어는 각기 다른 이미지를 이동함

Philips Driver, Hammer, Saw 칸에 따라 각각 20점, 40점, 60점을 획득
이벤트 칸에서는 미니게임을 통해 추가점수를 얻을 수 있음
마지막 셀에 아무도 도착하지 않으면 자유롭게 이동 가능하지만,
1등이 도착한 순간부터는 직진만 가능하며 다른 블록 건널 수 없음
1등은 300점, 2등은 100점을 받고, 이후 도착자는 점수를 받지 못함
최종적으로 가장 높은 점수를 획득한 플레이어가 승리

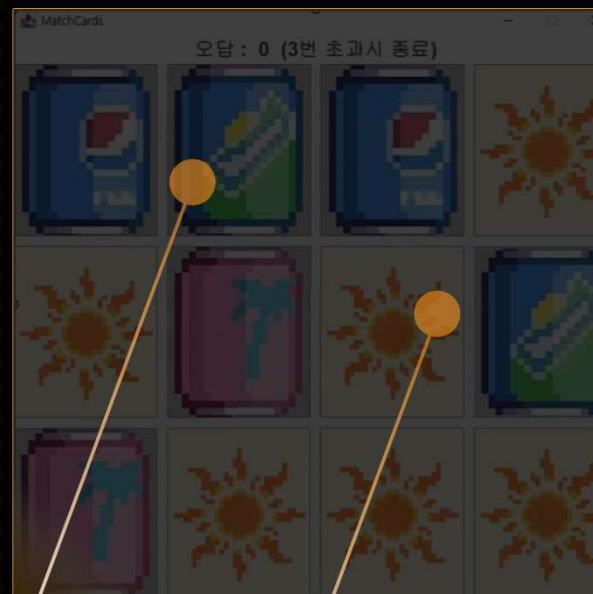


Select Device



매치 카드게임 재미와 함께, 추억을 느껴보세요.

12장의 카드를 보여준 후 뒷면으로 전환하며 랜덤으로 섞기
기억한 카드 두장을 선택하여 동일한 카드를 찾음
오답 횟수가 3회를 넘어가거나 카드의 짹을 전부 맞추면 게임이 종료됨
맞춘 카드의 개수와 상관없이 오답 횟수만으로 점수를 판단



카드 이름을
섞는 상태로 준비

중복방지
구현



printStackTrace();

04 미니게임 시연 및 간단설명 · 뱀 키우기

단순하지만 재밌다. 스네이크 게임을 자바로 다시 구현하다.

뱀의 머리를 기준으로 **왼쪽 방향으로** 감소하는 물을 만들고, 몸이 머리를 따라가도록 함
뱀이 **먹이**를 먹으면 몸이 길어지고, 점수를 얻고, 새 먹이를 생성
뱀의 머리가 **자신의 몸과 충돌하거나 벽과 충돌하면** 게임이 종료
게임이 종료되면 게임종료 메시지와 플레이어의 점수를 표시

점수를 **누적** 시킴

먹이를 **먹을 수록**
뱀 길이가 증가



벽에 닿으면
게임 종료하는 로직



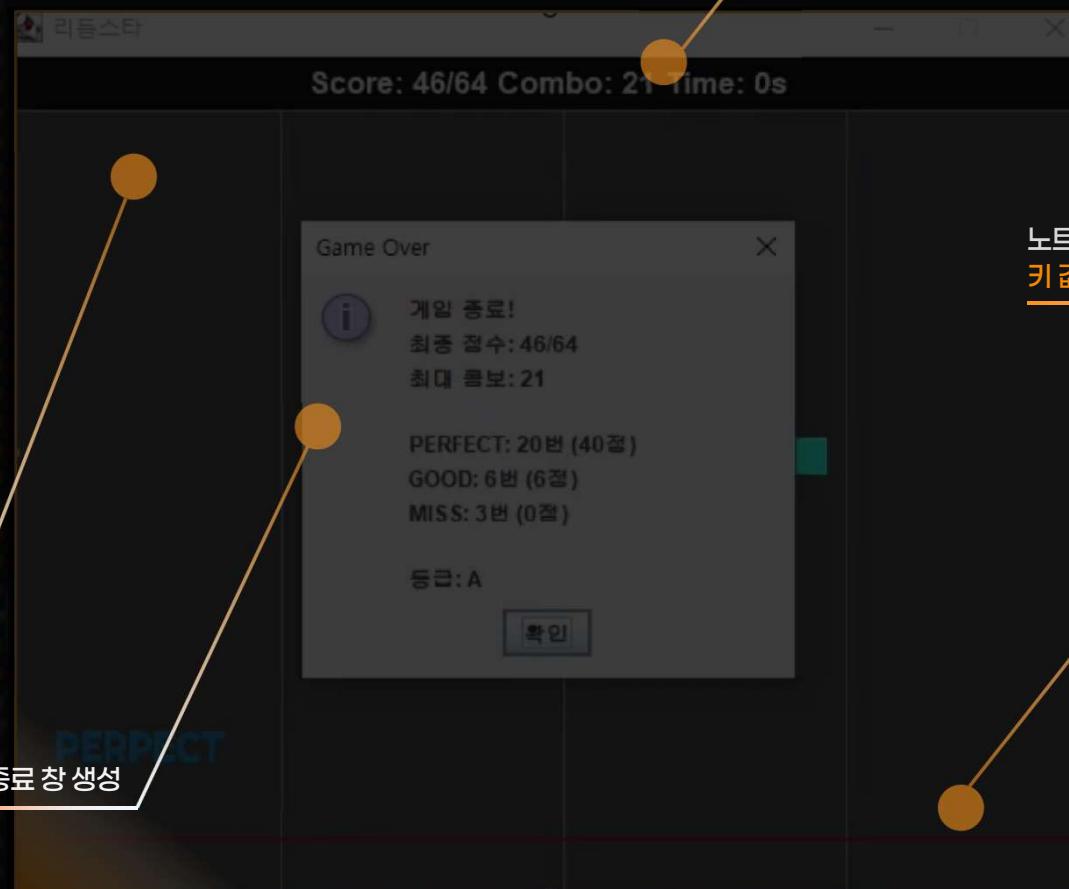
퍼펙트, 굿 미스 판정마다
차등점수 누적

리듬 게임의 세상 이젠 자바와 함께 즐겨보세요

4개의리인에서노트가랜덤으로내려옴
노트위치에맞게왼쪽부터키보드의D,F,J,K를눌러플레이
판정선과노트가얼마나기까운지에따라Perfect,Good,Miss판정
20초가지나면게임이종료되며최종점수를표시

노트 랜덤 생성,
노트 Y좌표가 1프레임마다 증가

게임 종료창 생성



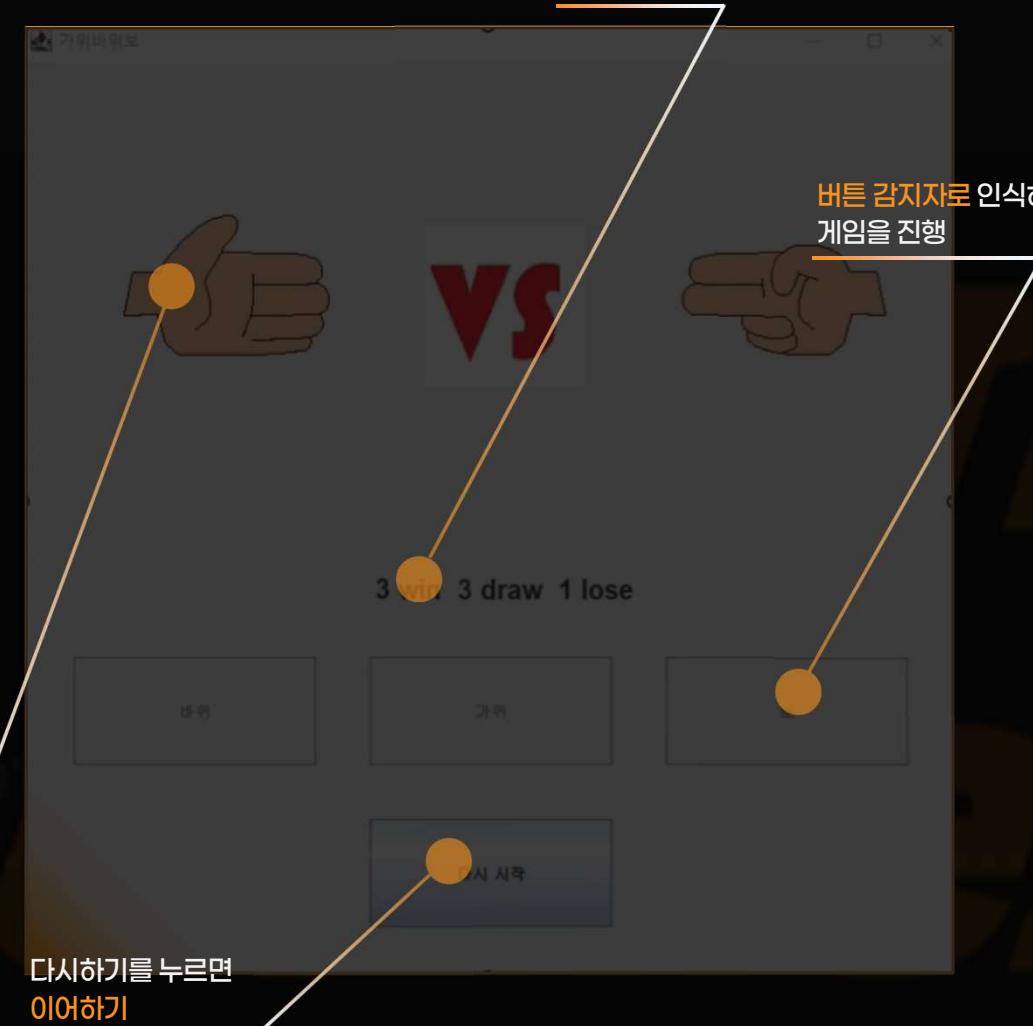
손끝으로 펼치는 짜릿한 클래식 대결 가위 바위보

0.05초마다 버튼을 누르는 가위, 바위, 보 이미지를 Thread로 생성
플레이어가 버튼 중 하나를 선택하면 컴퓨터의 결과가 랜덤으로 결정
작동하던 이미지가 멈추고 결과에 따라 승, 무, 패를 결정
다시 시작 버튼을 눌러 게임을 이어갈 수 있음

쓰레드를 사용하여
구현

승패로
직으로
누적 기록

버튼 감지자로 인식하여
게임을 진행





- 깨달음을 주는 것은 답이 아니라 질문이다 -

외젠 이오네스코
Eugène Ionesco