

0502 회의

by 성제

뷰 구현해야할 사항

중요한 부분

1. 이동시킬 말 선택하는 기능
2. 컨트롤러에서 positionDTO 넘겨주면, View 에서 말의 위치 표시하는 기능(Cell 과 View 의 좌표간 매핑 정보 추가해야한다.)
예를 들어, cellId = 2 와 UI 상의 좌표를 미리 매핑해놓는다. positionDTO 에 cellId = 2 가 있으면, 그것에 대응하는 좌표를 찾아와 view 에 표시한다.
3. 윗 결과에 따라 이동 가능한 위치 표시(GameManager 의 findMovableCells 메소드 이용)

사소한 부분

1. 윗놀이 판의 지점이 매우 작는데, 말이 업힌 경우 지점 안에 다 들어가게 할지, 보기 안 좋더라도 튀어나오게 할지 고민이다.
2. 말이 업혀 있어서 3개 정도 존재하는 상황이 있다고 가정해보자. 결국 말을 이동시키려면, 말을 선택해야 하니 3개 중에 하나를 클릭하게 될 것이다. 세 개의 말의 id 가 각각 1, 2, 3 이라고 했을때, view 에서는 id가 2인 말을 선택했다. 이 경우에, id 가 1,3 인 말들의 이동도 같이 처리되는 코드가 있는지 궁금하다.
즉, view 에서 id 가 2인 말을 선택하면 컨트롤러로 가져와서 결국 처리가 될텐데, 말의 id 값 기준으로 해당 말과 같은 위치에 존재하는 말들을 탐색할 수 있는 것인지가 궁금한 것이다.

내용

- 이동할 지점 선택 시 몇 칸 이동하는 지를 알 수 있나?

: 알 수 없음

→ 이동 가능한 cell을 [2, 3]으로 하는 게 아니라 [(도, 2), (개, 3)]로 매핑

(View에서 좌표를 인식하고 cell 번호를 넘겨주면 model은 그게 어떤 윗으로 간 건지 알 수 없으니깐 이걸로 수정)

