

0415 회의

! 테스트 할때 junit테스트 코드 사용해서 하면 2번일 안할 수 있음.

! To do 금요일 1시전까지 최대한 해두기 - 해결하면 체크

! 회의 때 이야기 할 거 생각나면 아래에 정리

상태 전달

상태를 넘기는건 현재로서는 2가지

- 전체 말 위치가 어디 있는지 + 현재 턴에서 굴린 윷 정보 + 추가턴 가능 여부(추가턴이 가능 할 때는 주사위만 굴리기
- View에서 뭐로 갈지(윷, 걸 등등 선택) 골랐으면 이걸로 이 플레이어가 어디로 갈 수 있는지 구현

To Do

<승언>

- ☐ 윷 확률 수정.
- ☐ 고정 확률로 던지는 거 로직이 아예 틀렸음.
- ☐ Yut클래스 status제거
- ☐ 윷 던지고 나서 상태 보드판에 연결

추후 예상) 전체 연결 진행

<시윤>

- ☒ 사각형, 오각형 보드 구현
- ☒ 현재 앞으로 가는것만 구현되어 있는데 뒤로 가는 것도 구현

추후 예상) 판에 말 없을 때 뺄도 불가하게(?)

→ 앞 뒤로 이동만 구현

→ 이동 시 업고 잡는 로직, 완주 로직 미구현

<영찬>

☒ 전체 말 위치가 어디 있는지 + 현재 턴에서 굴린 윷 정보 + 추가턴 가능 여부(추가턴이 가능 할 때는 주사위만 굴리기 → 이정보 어떻게 넘길 것인지 구현

☐ View에서 뭐로 갈지(윷, 걸 등등 선택) 골랐으면 이 걸로 이 플레이어가 어디로 갈 수 있는지 구현

이동할 말을 고르면 윷 리스트 반영해서 갈 수 있는 지점 반환하는 걸로 변경

→ 이동 지점 계산 메소드 구현되면 구현할 예정

<VIEW팀>

☐ 윷 던지기 눌렀을 때 어떻게 할 것인지 구현

추후 예상) 옆인 상태일 때 어떤식으로 표현할 것인지(??)

미리 필요할 것 같은 것들 상의해서 해놓으면 될 것 같음.

회의 사항

☐ 이동해서 상대 말 잡았을 경우 → 말 이동을 순간이동으로 하는데 그럼 우리 말 이동+잡힌 말 삭제가 동시에 이뤄지나?