

0408 회의

Model

도메인 수정하기!!!

▼ 최종 도메인

필요한 메서드

- 인원수, 말 개수, 판 모양 받아와서 윷놀이 판 세팅
- 턴 사용자 명시
- 랜덤 윷 결과값 리턴 및 저장
- 지정 윷 결과값 저장
- 나온 윷 결과에 따라 말 이동할 지점 계산해서 리턴
- 말 이동하면 말 위치 정보와 판의 지점 정보 업데이트
- 말 이동하고 나면 해당 윷을 윷 결과 리스트에서 제거
- 윷 결과 리스트에 있는 거 다 사용했는지, 즉 턴이 끝났는지 확인
- 말 하나 골인하면 사용자의 말 정보 업데이트
- 특정 사용자의 말이 모두 골인했는가?(=승리했는가) 확인
- 전체 정보 초기화(한 판 더 대비)
- 이동한 지점에 같은 편 말이 있을 경우 업기
- 이동한 지점에 다른 편 말이 있을 경우 잡기(턴 추가 부여, 잡힌 말 위치 정보 초기화)
- 한 번 더 던지기 조건 체크(윷, 모 개수+추가 턴 기회)

도메인

- GameManager
 - Board
 - Player
-

- 인원수, 말 개수, 판 모양 받아와서 윷놀이 판 세팅
 - 턴 사용자 명시
 - 윷 던지기
 - 나온 윷 결과에 따라 말 이동할 지점 계산해서 리턴
 - 말 이동
 - 턴 관리
 - 말 하나 골인하면 사용자의 말 정보 업데이트
 - 특정 사용자의 말이 모두 골인했는가?(=승리했는가) 확인 ; 승리 조건 체크
 - 전체 정보 초기화(한 판 더 대비) → 각 클래스 리셋 함수 사용
 - 한 번 더 던지기 조건 체크(윷, 모 개수+추가 턴 기회)
 - 전반적인 상태 리턴(이걸 뷰에 넘기면서 업데이트)
- Player
 - id ; 순서용
 - Piece ; 보유 말 정보

 - 보유 말 정보 업데이트
 - 보유 말 정보 리턴
 - 리셋
- Piece
 - position ; 위치 정보
 - Player owner ; 소속 정보

 - 말 이동하면 위치 정보 업데이트
 - 리셋
- Board
 - <Cell> cells ; 지점 정보

- 말 이동 하면 판 지점 정보 업데이트
 - 말 이동 가능 지점 계산
 - 도착 처리
 - 이동한 지점에 같은 편 말이 있을 경우 업기
 - 이동한 지점에 다른 편 말이 있을 경우 잡기(턴 추가 부여, 잡힌 말 위치 정보 초기화)
 - 리셋
-
- Cell
 - id ; 고유 아이디, 인덱스
 - <Cell> nextCell ; 경로 탐색을 위해서 이동 가능한 지점 저장 → Cell? Int?
⇒ Linked-list 방식으로 최종 결정
 - type ; 유형 - enum(시작, 종료, 분기점)
 - <Piece> withPieces ; 업은 말들
-
- 다음 지점 리턴(시작 위치도 넣게 해서 분기점에서 출발할 때랑 분기점 지나쳐 갈 때 구분)
 - 말 들어오시고
 - 말 나가시고
 - 내 말 정보 리턴
 - 상대 말 정보 리턴
 - 리셋
-
- Yut
 - resultList ; 결과 저장 - enum(뱃도, 도, 개, 걸, 윷, 모)
-
- 랜덤 윷 결과값 리턴 및 저장
 - 지정 윷 결과값 저장
 - 말 이동하고 나면 해당 윷을 윷 결과 리스트에서 제거

- 윗 결과 리스트에 있는 거 다 사용했는지, 즉 턴이 끝났는지 확인
- 리셋

회의

1. 윗 던진 결과를 model내에서 어떻게 적용을 시킬 것인가?

- 현재 이건 함수를 구현한 것으로 보여짐. 수정만 진행하면 되는 것으로 보임
- 8번이랑 연관 있는 것 같은데

2. 현재 model내에서 움직인 좌표 결과 값을 어떻게 controller로 넘겨줄 것인지?

- 모델내에서 움직인 다음에 좌표값만 뺀다고 넘겨야 하는데 이거 어떻게 할 것인가
- Player객체가 지금 Piece객체를 가지고 있으니 객체 4개를 넘기면 될 거 같다는 생각이 들음.

→ 전체 상태는 Player로, 세부는 해시맵으로

3. 현재 몇번 말 차례인지 어떻게 공유 할것인지?

- 현재 굴려서 나온 말의 값을 저장하는 리스트가 있어. 근데 이 리스트에서 값을 하나씩 뽑아쓰다가 결과 값이 없어 그러면 자동적으로 다음 턴으로 넘어가게..?

→ 모델에서

4. 지정윗 던지기(`yutThrowFixed`) 입력 받아서 그대로 출력해야되는 거 아님?

→ 수정 예정

5. 윗 확률 왜 더하면 1 넘죠..?

→ 수정 예정

6. 아니 아저씨 오타 왠케 많아요

→ 수정 예정

7. StartInfo 있는 이유를 모르겠다. GameManager에서 관리하면 되는 거 아닌가

→ 시작용

8. Yut에 status가 있던데 GameManager에 또 yutresults가 있는 이유?

→ 해결

9. Player를 Board에서 관리할지, GameManager에서 관리할지

10. 턴 관리 어떻게?

→ 추가 턴 가능 여부와, 윷 리스트 확인해서 GM에 현재 턴인 플레이어 정보 담아서

11. 판에 말 없을 때 뺏도 불가하게 처리 방법

→ 추후 구현

Controller

1. 그럼 Controller는 GameManager한테 입력 주면서 시키는 역할인거지?

→ 예 맞아요

View

1. START버튼 처럼 지정/랜덤 윷던지기 버튼도 해놓으면 동일 로직으로 가면될듯

Test

1. YutThrowTest 왜 2개?

수정할 거

- ☐ `yutThrowFixed`
- ☐ 윷 확률 더하면 1 넘는 거
- ☐ `setStartInfo` 메소드 바디 분리
- ☐ Yut에 있는 status 제거