**메인화면**



난이도를 입력하면 게임이 시작됩니다.

1. Easy : 주어지는 숫자의 수가 3개 입니다.

2. Hard : 주어지는 숫자의 수가 4개 입니다.

3. Expert : 주어지는 숫자의 수가 5개 입니다.

**플레이 화면**



시도 횟수와 현재 난이도가 표시되고

아래에 입력창이 주어집니다

입력시 스트라이크와 볼의 갯수가 출력됩니다.

**소감**

동영상강의에서 배운 구조체를 적극활용하고

함수별로 각각 역할을 기준을 두고 적절해 나누어서 구조를 설계해보았습니다.

개발중 난이도에 따른 Easy/Hard/Expert 문자열을 출력하는부분에 대해서나

컴파일이 정상적으로 잘되지만 실행할때 "segmentation fault"가 발생하는등의 문제때문에 많은 시간을 소모하게 되었습니다.

다행히 난이도의 문자열은 인터넷에서 금방 const char\* 타입의 함수반환을 이용해 해결하였고

세그멘테이션 오류의 경우 난이도에따라서 숫자를 동적으로 생성하는 과정에서 생성한 변수가 정상적으로 배열에 저장되지 않아서 무한반복이 되는 문제라는것을 디버깅 과정에 알고 수정할수 있었습니다.

이번에 이 야구게임을 직접 생각해서 개발해본 경험은 어릴때 C언어로 게임을 개발했을때의 느낌을 받음과 동시에 그당시 몰랐었지만, 강의를 통해 알게된 조금더 다양한 기술을 응용해서 개발해 봄으로써 앞으로 게임이나 프로그램을 C로 개발할때 어떻게 해야 좋은 구조를 만들수 있을지에 대한 해답에 조금더 가까워진것 같습니다.

이번 경험으로 이번에 만든 숫자 야구게임의 방법을 기반으로 조금더 창의적인 업그레이드 된 게임을 만들어보고 싶다는 생각을 하게 되었습니다.