

OOP Term Project Proposal

주제 : 객체 지향을 이용한 섯다 프로그램

201703879 김주성
201802083 김혜연
201802066 김소영
201802085 김효린
201702077 주혜원

1. 프로젝트의 목적

- C++에서의 GUI의 대략적인 사용법을 알아보기 위함.
- 추상화, 상속, 오버라이딩 등을 사용하여 섯다 프로그램을 구현하는 것을 목적으로 함.

2. Scope

- GUI를 이용하여 패의 이미지를 불러와 시각적으로 명확한 프로그램을 구현하고자 함.
- 배열 내 랜덤한 두 장의 패를 사용하여 조합에 따라 정해진 족보와 비교하여 점수를 매겨 승패를 가릴 수 있도록 한다.
- 카드 클래스 따로 만들어서 패가 가진 그림, 광 등의 정보를 가지고 있게 한다.
- 카드 덱 클래스 안에는 패를 섞어줄 메소드와 두 장씩 꺼내주는 메소드를 포함한다.
- 족보 메소드는 플레이어 클래스 안에 포함하여 점수를 계산한다.
- 컴퓨터 클래스를 만들어서 플레이어 클래스를 상속받게 한다.
- 많은 수의 컴퓨터와의 게임도 구현할 수 있도록 한다.

3. 예상 스케줄

~ 10.07 : 주제 선정 및 대략의 가이드라인 작성
10.08 ~ 11.11 : 피드백을 통한 대략적인 스켈레톤 코드 작성
11.12 ~ 12.02 : GUI를 추가하고 전체적인 프로그램을 구현
12.03 ~ 12.06 : 발표 준비 및 시연 연습

4. 일 분배

김주성 : GUI 구현, 자료조사

주혜원 : 플레이어 클래스 및 족보 구현, 자료조사

김소영 : 카드 덱 클래스 및 랜덤 메소드 구현, 자료조사

김호린 : 컴퓨터 클래스 구현, 자료조사

김혜연 : 카드 클래스 구현, 자료조사