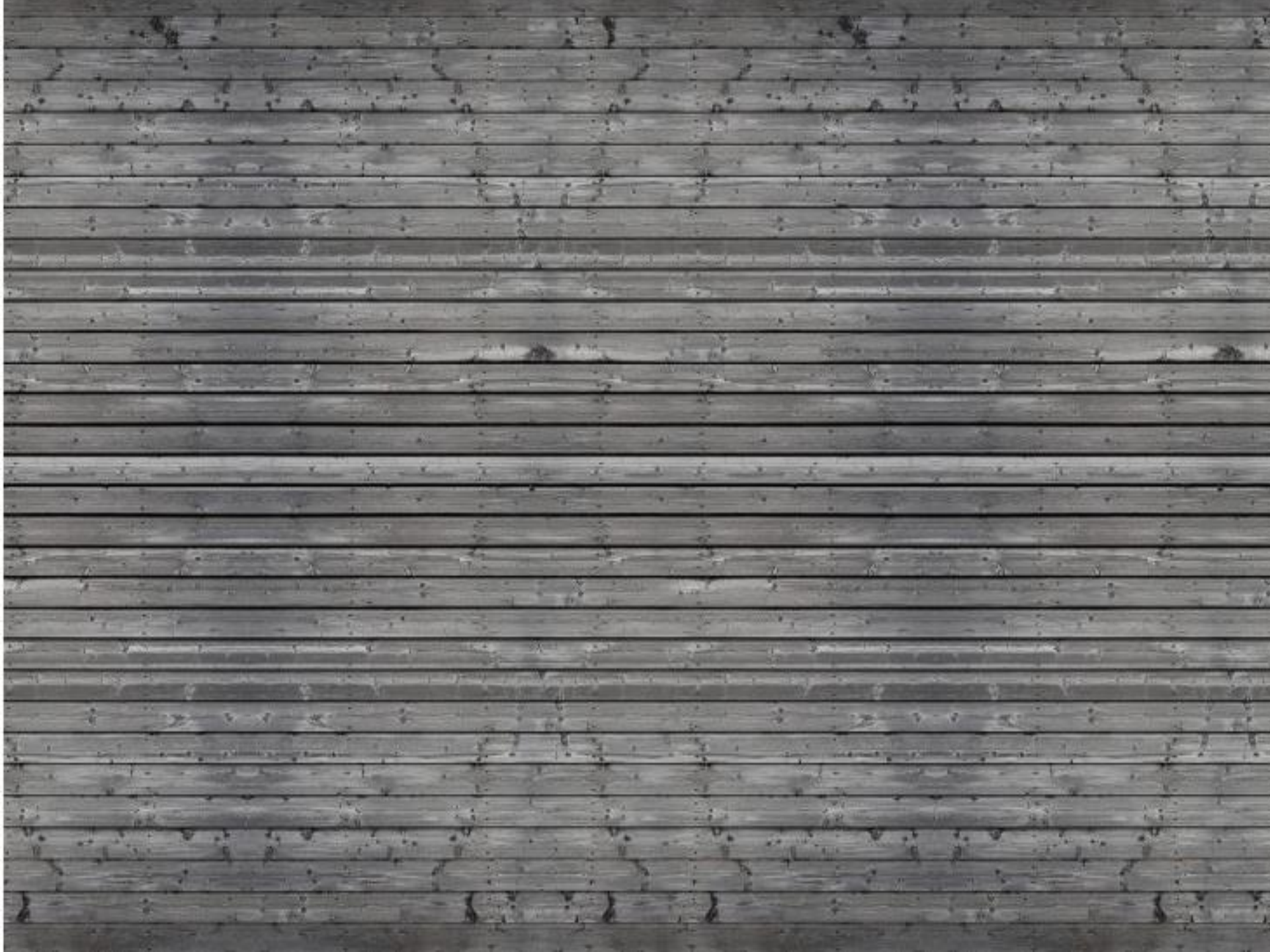


하얀 방



1 프로그램 설명

Program



설명



구조도



기능&이벤트



데모

정신을 차린 당신은
주변이 온통 하얀 방에 갇혀있다.
방에서 탈출하지 못하면
당신은 목숨을 잃게 된다.
살기 위해서는
힌트와 도구가 반드시 필요하다.....!



Program

설명

구조도

기능&이벤트

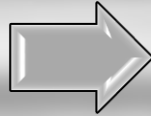
데모



Start 버튼을 누를 시에 게임이 시작됩니다. 게임 화면의 의심가는 물건들을 클릭해 보십시오. 도구를 누르면 도구가 자동으로 도구창에 가며, 도구창의 도구를 누르지 않아도 특정한 사물을 클릭시 자동으로 사용됩니다. 특정한 조건을 완수했을 경우, 이동 버튼이 떴서 다른 벽으로 이동할 수 있습니다.

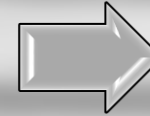
게임 시작 전

- 게임 시작 화면에 시작버튼
- HINT 버튼 설정



게임 시작 후

- 각 방에서 도구 획득
- 도구 선택 시에 도구창에 출력
- 방 안의 구성물을 선택하는 순서, 방법 등 세밀한 사항도 중요하게 작용



게임 결과 출력

- 함정 클릭 시 에러 메시지 출력
- 성공 시 성공 메시지 출력

2 클래스 구조도



PrimaryPanel

```
First p1;
b1_2=new Button(""); -> actionPerformed
P1 = new First(b1_2); -> if(ae.getSource() == b1_2)
    {
        p2.setVisible(true);
        p0.setVisible(false);
        ...
    }

p1.add(b1_2);
b1_2.setVisible(false);
```

First (Second, Third, Forth 모두 동일)

```
JButton bt; //b1_2를 받아주기 위한 변수
//생성자
Public
First (JButton b1_2) {
    bt= b1_2;
    ...
}
If(obj==t22) {
    ...
    bt.setVisible(true);
}
```

테스트

실행기

시작화면

3UI 기능 & 이벤트



White room

```
import javax.swing.JFrame;

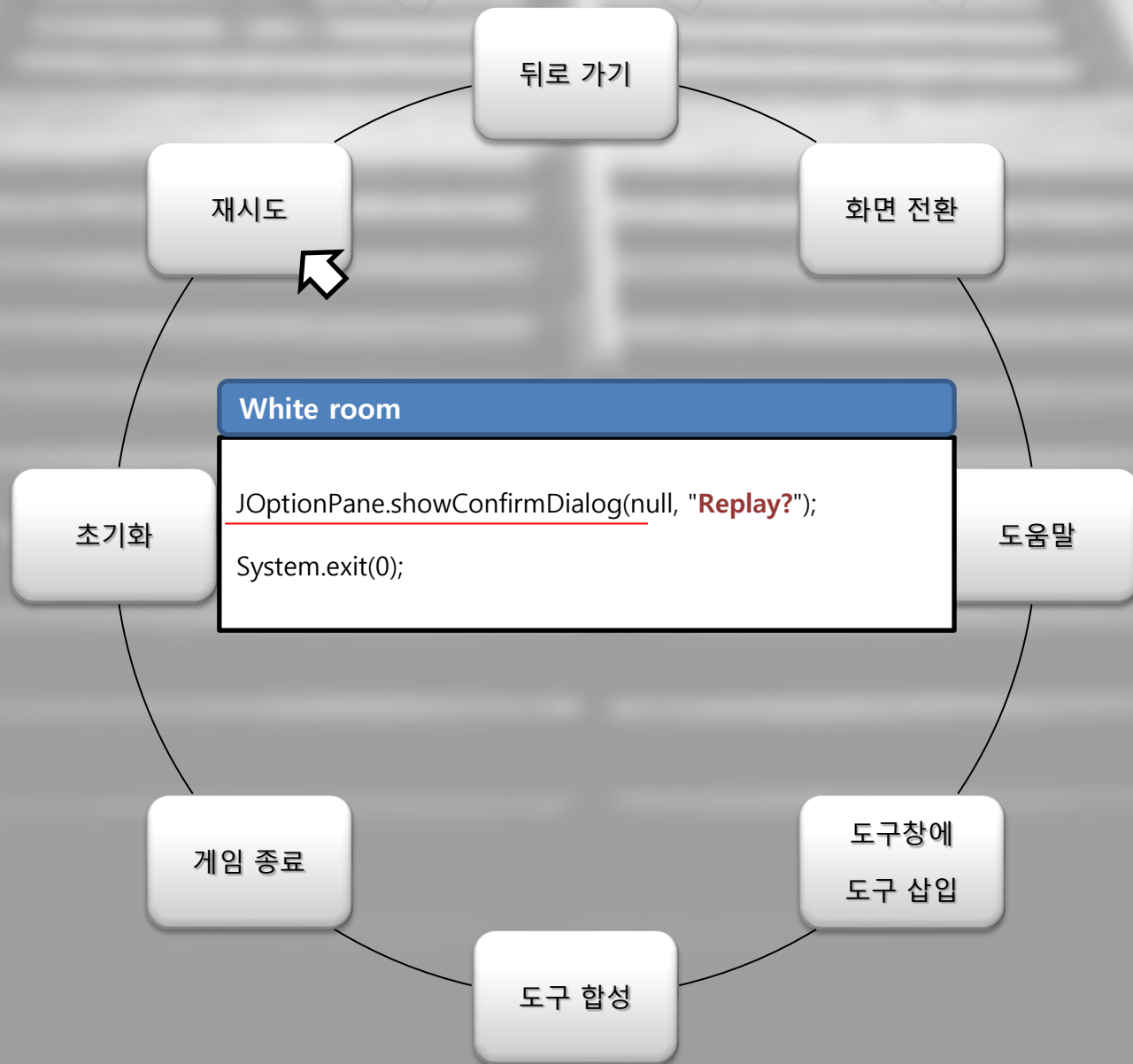
public class WhiteRoomEx{

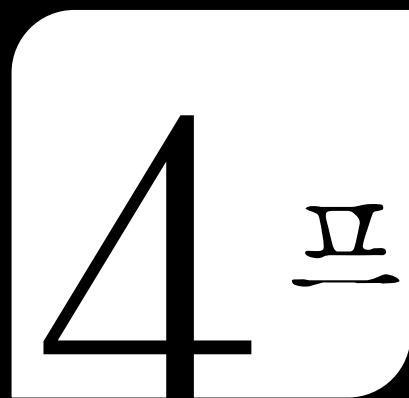
    public static void main (String[] args)
    {
        JFrame frame = new JFrame("white Room");
        frame.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);

        WhiteRoom primary = new WhiteRoom();

        frame.getContentPane().add(primary);
        frame.pack();
        frame.setVisible(true);

    } // main
}
```



4 프로그램 데모

5Q&A

A white rectangular card is placed on a dark, rough, and textured surface. The card is tilted slightly to the right. On the card, the words "The end" are written in a black, serif font. Below the card, there are several bright red, smeared stains on the dark surface, resembling blood. The overall scene is dimly lit, with the card being the primary light source.

The end