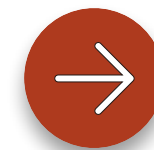




RO:BIT Qt 프로젝트

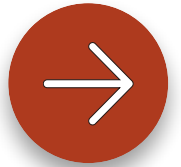
19기 예비단원 구도연



제작 목표



아쉬운 부분



qt라는 툴이 익숙하지 않아 초반 제작에 어려움이 있었다.

1. 뒤집어진 카드를 구현하지 못한 것.
2. 드래그로 이동하는 것을 계속 찾아 보았는데 마우스를 사용하여 위젯을 옮기고자 하면 이미지가 저장한 사이즈에 맞게 적용되는 것을 확인 하였다. => 해결하지 못함.

코드 설명

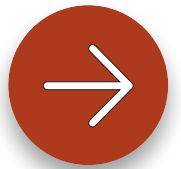


```
1  #include "DraggableWidget.h"
2  #include <QMouseEvent>
3
4  DraggableWidget::DraggableWidget(QWidget *parent) : QLabel(parent) {}
5
6  void DraggableWidget::mousePressEvent(QMouseEvent *event) {
7      if (event->button() == Qt::LeftButton) {
8          offset = event->pos();
9          setCursor(Qt::ClosedHandCursor);
10     }
11 }
12
13 void DraggableWidget::mouseMoveEvent(QMouseEvent *event) {
14     if (event->buttons() & Qt::LeftButton) {
15         move(mapToParent(event->pos() - offset));
16     }
17 }
```

```
1  #include "DraggableWidget.h"
2  #include <QMouseEvent>
3
4  DraggableWidget::DraggableWidget(QWidget *parent) : QLabel(parent) {}
5
6  void DraggableWidget::mousePressEvent(QMouseEvent *event) {
7      if (event->button() == Qt::LeftButton) {
8          offset = event->pos();
9          setCursor(Qt::ClosedHandCursor);
10     }
11 }
12
13 void DraggableWidget::mouseMoveEvent(QMouseEvent *event) {
14     if (event->buttons() & Qt::LeftButton) {
15         move(mapToParent(event->pos() - offset));
16     }
17 }
```



코드 설명



```
1  #include "Card.h"
2
3  Card::Card(Suit suit, int rank) : suit(suit), rank(rank) {}
4
5  ... 5  QString Card::imagePath() const {
6        QString suitStr;
7        switch (suit) {
8            case Hearts:    suitStr = "heart"; break;
9            case Diamonds: suitStr = "diamond"; break;
10           case Clubs:     suitStr = "club"; break;
11           case Spades:    suitStr = "spade"; break;
12        }
13        return QString("/home/dy/Desktop/CARD_PNG/%1_%2.png").arg(suitStr).arg(rank);
14    }
```

코드 설명



```

1  #ifndef CARD_H
2  #define CARD_H
3
4  #include <QString>
5
6  class Card {
7  public:
8      enum Suit {
9          Hearts,
10         Diamonds,
11         Clubs,
12         Spades
13     };
14
15     Card(Suit suit, int rank);
16     QString imagePath() const;
17
18 private:
19     Suit suit;
20     int rank;
21 };
22
23 #endif // CARD_H

```

```

1  #include "Deck.h"
2  #include <algorithm>
3  #include <random>
4
5  Deck::Deck() {
6      // 카드 초기화 (예: 52장의 카드 생성)
7      for (int suit = 0; suit < 4; ++suit) { // 4개의 슈트 (Hearts, Diamonds, Clubs, Spades)
8          for (int rank = 1; rank <= 13; ++rank) { // 1부터 13까지의 랭크
9              cards.emplace_back(static_cast<Card::Suit>(suit), rank); // 52장의 카드 생성
10          }
11      }
12  }
13
14  void Deck::shuffle() {
15      // 카드 셔플
16      std::random_device rd; // 랜덤 디바이스
17      std::mt19937 g(rd()); // Mersenne Twister 엔진
18      std::shuffle(cards.begin(), cards.end(), g); // 카드 셔플
19  }
20
21  Card Deck::drawCard() {
22      if (isEmpty()) {
23          throw std::out_of_range("No cards left in the deck."); // 카드가
24      }
25      Card drawnCard = cards.back(); // 마지막 카드 뽑기
26      cards.pop_back(); // 카드 제거
27      return drawnCard;
28  }
29
30  bool Deck::isEmpty() const {
31      return cards.empty(); // 벡터가 비었는지 확인
32  }

```



코드 설명



```
1  #include "mainwindow.h"
2  #include "ui_mainwindow.h"
3
4  ▼ MainWindow::MainWindow(QWidget *parent)
5      : QMainWindow(parent)
6      , ui(new Ui::MainWindow)
7      , rullWindow(nullptr)
8      , gameWindow(nullptr)
9  {
10     ui->setupUi(this);
11 }
12
13 MainWindow::~MainWindow() {
14     delete ui;
15     delete rullWindow;
16     delete gameWindow;
17 }
18
19 ▼ void MainWindow::on_start_clicked() {
20     gameWindow = new Game(this);
21     gameWindow->show();
22     this->hide(); // 메인 윈도우 숨기기
23 }
24
25 ▼ void MainWindow::on_rull_clicked() {
26     rullWindow = new Rull(this);
27     rullWindow->show();
28     this->hide(); // 메인 윈도우 숨기기
29 }
```

```
1  #include "Rull.h"
2  #include "ui_Rull.h"
3  #include "mainwindow.h"
4
5  ▼ Rull::Rull(QWidget *parent) :
6      QDialog(parent),
7      ui(new Ui::Rull)
8  {
9      ui->setupUi(this);
10 }
11
12 Rull::~Rull() {
13     delete ui;
14 }
15
16 ▼ void Rull::on_back_clicked() {
17     MainWindow *mainWindow = new MainWindow();
18     mainWindow->show();
19     this->close();
20 }
```



