

## 사진으로 하는 Hangman 사용 설명서

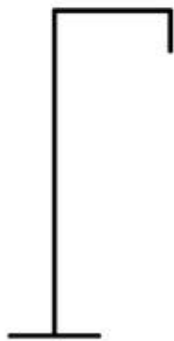
1. main.py 파일을 실행시켜주세요 (Ctrl + F5, 또는 Ctrl + Shift + F10)

-코드 오류 발생 시 재실행 해주세요

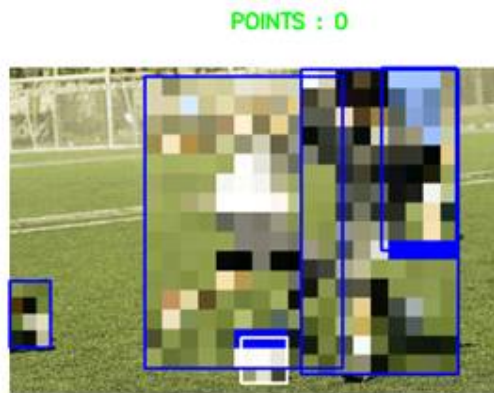
2. 전체화면 창으로 Hangman 게임이 시작되며 객체들이 모자이크 처리가 된 사진이 문제로 주어집니다. (객체의 신뢰도가 0.6 이상인 경우에만 문제로 주어집니다.)

-문제로 주어지는 사진들은 무작위이며 총 5개의 문제가 주어집니다.

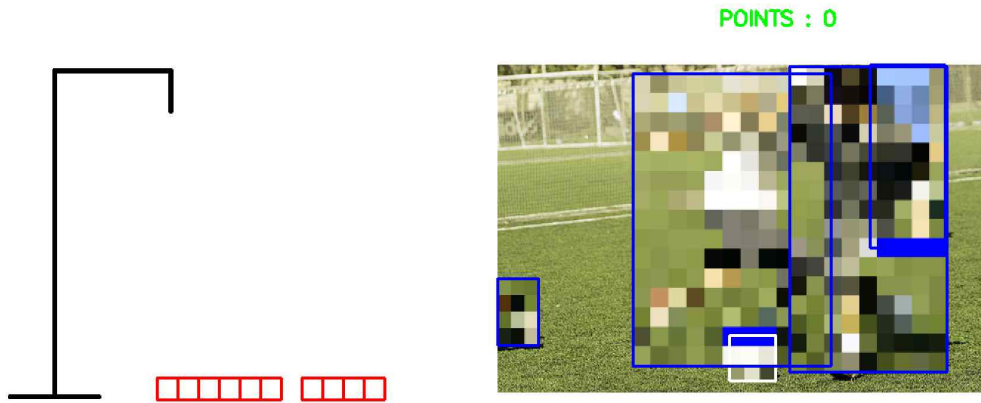
-Esc키를 연속적으로 눌러 언제든지 프로그램을 중간에 종료할 수 있습니다.



Letters used:

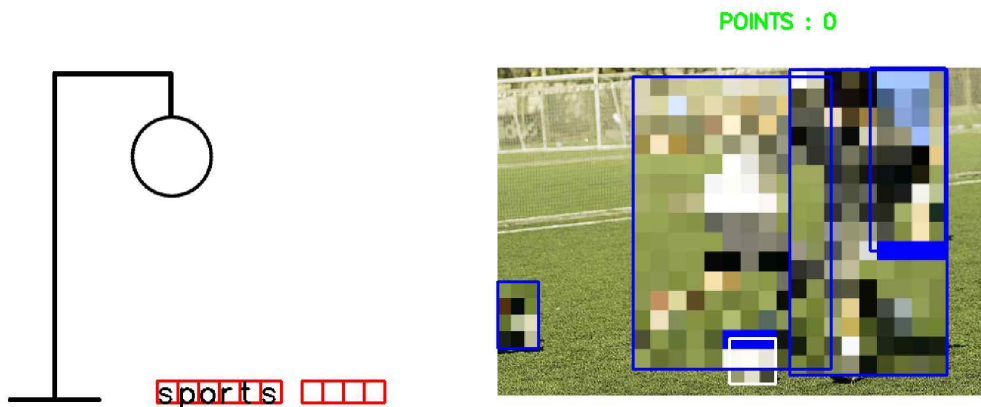


3. 키보드 좌,우 버튼(←, →)을 통하여 예측해보고 싶은 객체를 고르고 Enter 키를 눌러 풀기 시작합니다. (흰색 박스가 쳐져 있는 객체가 현재 선택된 객체입니다.)



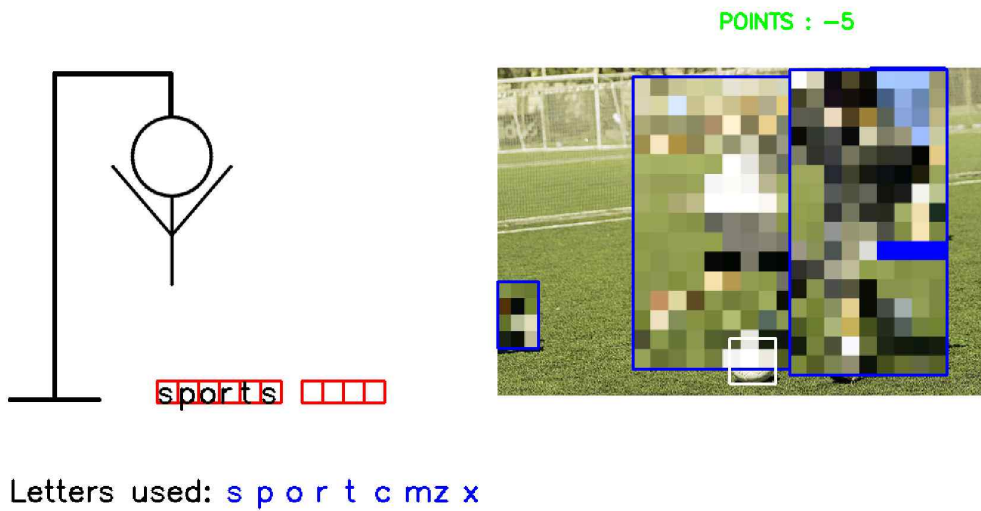
Letters used:

4. 키보드로 알파벳을 입력하면 이미 사용한 문자가 표시되며, 맞을 경우 빈칸에 표시되며, 틀릴 경우 Hangman의 머리, 몸, 팔, 다리가 순서대로 채워집니다.



Letters used: s p o r t c

5. 알파벳이 4번 틀리면 Hint 표시가 1초간 나온 후 선택된 객체의 모자이크가 해제되며 5점이 차감됩니다..



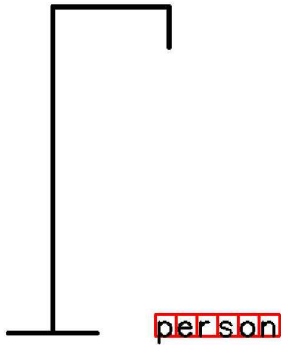
6. 6번의 기회를 모두 잃을 시 답안이 공개되며 10점이 추가로 차감됩니다.  
답을 확인하고 Enter 키를 누른 다음 다음 객체를 고를 수 있습니다.



7. 문제를 맞힌다면 메시지가 보여지며 10점이 부여됩니다. Enter키를 눌러 다음 객체로 넘어갈 수 있습니다.

YOU'RE RIGHT! PRESS ENTER TO MOVE ON

POINTS : 15



Letters used: p e r s o n

8. 주어진 문제에 있는 객체들 풀이가 끝나면 최종 답안이 보여집니다.

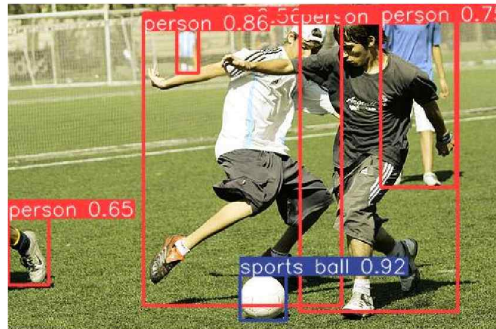
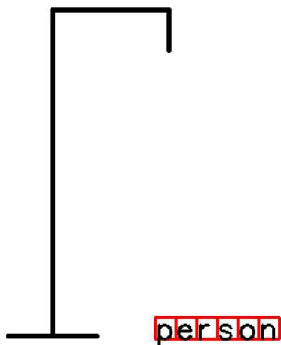
Enter을 눌러 다음 문제 사진으로 넘어갑니다.

이 때, 만약 한 문제 안에서 틀린 객체가 한 개도 없는 경우에 30점이 추가로 부여됩니다.

-문제 풀이 중간에 다 풀지 않고 Esc를 누른 후 Enter을 눌러 다음 문제로 넘어갈 수 있으며, 그 문제에서 틀린 객체가 하나도 없었을 경우에 30점을 부여받게 됩니다.

YOU'RE RIGHT! PRESS ENTER TO MOVE ON

POINTS : 25



Letters used: p e r s o n

9. 5번의 문제 풀이가 모두 끝나면 최종 점수가 화면에 보여지며, 아무 키를 눌러 프로그램을 종료할 수 있습니다.

YOUR POINT IS 245

※ 참고: COCO Classes 목록

person	fire hydrant	elephant	skis	wine glass	broccoli	dining table	toaster
bicycle	stop sign	bear	snowboard	cup	carrot	toilet	sink
car	parking meter	zebra	sports ball	fork	hot dog	tv	refrigerator
motorcycle	bench	giraffe	kite	knife	pizza	laptop	book
airplane	bird	backpack	baseball bat	spoon	donut	mouse	clock
bus	cat	umbrella	baseball glove	bowl	cake	remote	vase
train	dog	handbag	skateboard	banana	chair	keyboard	scissors
truck	horse	tie	surfboard	apple	couch	cell phone	teddy bear
boat	sheep	suitcase	tennis racket	sandwich	potted plant	microwave	hair drier
traffic light	cow	frisbee	bottle	orange	bed	oven	toothbrush