**#2. Vision**

● Short Introduction to the system

본 프로그램은 한국의 전통 오락인 윷놀이를 GUI로 구현하여 만든 프로그램이다. 이 프로그램의 시스템을 간략히 소개해보면, 프로그램을 실행 시키고 일정 수 이상의 사람들이 본격적인 게임을 시작하기 전에 참가자(player) 수와 그들이 소유할 말의 개수를 정한다. 참가자 수와 말의 개수가 정해지면 윷놀이 게임이 시작되는데, 이때 던지는 순서는 프로그램 상에서 자동으로 정해져 있으므로 참가자들이 자율적으로(가위 바위 보 등) 순서를 미리 정한 후에 게임을 시작하는 것을 권장한다. 윷놀이 게임이 시작되면 보이는 말판 위에 윷의 결과에 따라 말을 움직일 수 있고, 한 플레이어의 모든 말이 완주하면 그 플레이어가 우승했다는 것을 보여주고 게임을 종료할 지 다시 할 지 정하도록 한다.

● Main features

이 프로그램의 주요 특징을 살펴보면, 우선 프로그램 실행 직후 플레이어의 수와 말의 개수를 입력할 수 있는 input 칸에 숫자를 입력하면서부터 게임이 시작된다. 윷을 던질 때 결과가 무작위로 나오는 <랜덤 윷 던지기> 그리고 지정된 결과(도,개,걸,윷,모,빽도 중 택1)가 나오는 <지정 윷 던지기> 기능을 구현했고, 또한 플레이어 간 말의 색깔을 구분하여 말들이 혼동되는 일이 없도록 했고, 말에 숫자를 부여하여 플레이어가 어떤 말을 움직일 지 선택하고 그 말을 움직일 수 있도록 한 것이 특징이다. 기본적인 윷놀이 규칙인 말을 업거나 상대 말을 잡을 수 있으며, 한 플레이어의 모든 말이 골 인 하면 그 플레이어를 우승자로 표시하고 게임을 종료할지 또 할지 결정할 수 있는 것이 특징이다.