**스네이크-게임**

**Nonfunctional Requirements**

**1. Operational Requirements**

1.1. The system will operate in Windows environment.

1.2. The system should be able to connect to printers wirelessly.

1.3. The system should automatically back up at the end of each day.

**2. Performance Requirements**

2.1. The system will store a new appointment in 2 seconds or less.

2.2. The system will retrieve the daily appointment schedule in 2 seconds or less.

**3. Security Requirements**

3.1. Only doctors can set their availability.

3.2. Only a manager can produce a schedule.

**4. Cultural and Political Requirements**

4.1. No special cultural and political requirements are anticipated.

Functional Requirements

1. 스네이크 움직이기

1.1. 사용자는 스네이크를 키보드입력으로 움직일 수 있다.

2.2. 스네이크는 일정 공간 안에 있는 먹이를 먹는다.

2. 유닛 관리하기

2.1. 시스템은 스네이크를 화면에 표시한다.

2.2. 시스템은 스네이크가 움직이는 레이어를 화면에 표시한다.

2.3. 레이어 위 스네이크가 있지 않은 임시 장소에 스네이크가 먹을 수 있는 먹이가 생성된다.

2.4. 스네이크가 먹이를 먹었을 때 먹이가 사라지고 스네이크의 길이는 길어진다.

3. 방향 확인하기

3.1. 사용자가 입력한 값을 2차원 좌표의 vector 로 치환한다.

3.2. 스네이크는 vector 의 방향에 따라서 다음 장소로 움직인다.

4. 표시화면 관리하기

4.1. 시스템은 스네이크를 표시 할 수 있다.

4.2. 시스템은 스네이크가 먹을 먹이를 표시 할 수 있다.

4.3. 시스템은 스네이크가 움직이는 것을 표현할 수 있다.

5. 맵 생성하기

5.1. 시스템은 스네이크가 움직일 장소를 생성한다.

5.2. 시스템은 먹이가 생성될 범위 안에서 먹이를 만든다.

5.3. 시스템은 스네이크가 범위 밖으로 나갔을 때 게임을 정지시킨다.

6. 먹이 생성하기

6.1. 시스템은 레이어 위에 스네이크가 먹을 먹이를 표시한다.

6.2. 시스템은 먹이가 표시된 장소를 레이어에 저장한다.