요구 사항 명세서(Software Requirement Specification)

1. 기능적 요구 사항
2. Start버튼 기능

* ‘Start’버튼을 누르게 되면 게임 시작으로 다음 창으로 넘어가게 됨

1. Life 창

* 사용자가 문제를 못 맞히게 되면 하트가 한 개 없어짐
* 목숨 3개를 다 사용해 0이하로 떨어지게 되면 게임 종료.

1. Score 창

* 사용자가 문제를 맞출 때마다 이전의 점수와 합산이 됨.
* 게임 오버가 되면 이전에 맞췄던 문제가 다 합산되어 최종적으로 출력

1. Time 창

* Time이 15부터 줄어들며 0이하로 줄어들게 되면 다시 시간이 초기화 되어 15부터 시작.

1. Number 창

* Number창에 표시되는 숫자는 암호화된 숫자가 얼마나 밀렸나 표시해주는 창으로 1에서부터 6까지 랜덤으로 출력 됨.

1. String 창

* 1에서부터 6까지의 랜덤한 숫자가 생성되어 문자열을 해당 숫자만큼 밀리게 하며 이 결과가 출력.
* 게임 오버가 되면 ‘Game Over!’이라는 문자열을 출력

1. Input 창

* 사용자가 원하는 문자열과 비밀 문자열을 대조하며 맞는 지 확인하기 위해 입력 받음.

1. New Game 버튼 기능

* 버튼을 누르게 되면 다시 초기 창을 출력하며 게임 다시 시작함.

1. 사용자 인터페이스 요구 사항
2. 게임 시작 전(Not Game)

(1)-1 정 중앙에 ‘카이사르 암호 게임’ 텍스트 출력, 이 부분은 사용자가 임의로 수정할 수 없어야 함.

(1)-2 사용자가 ‘Start’버튼 누를 시 게임 시작 가능하며 다음 창으로 넘어감.

1. 게임 중(In Game)

(1)-1 Life 창

- 사용자의 도전 횟수가 표시. 총 3개의 하트로 사용자가 임의로 수정할 수 없어야 함.

(1)-2 Score 창

- 사용자가 맞춘 문제대로 점수가 올라감. 사용자가 임의로 수정할 수 없어야 함.

(1)-3 Time 창

- 총 15초로 사용자에게 주어진 시간이 표시됨. 사용자가 임의로 수정할 수 없어야 함.

(1)-4 Number 창

- 한판당 달라지는 숫자로 사용자에게 주어진 암호화된 문자열이 어느 만큼 밀렸는 지 알 수 있음.

- 이전 판의 숫자가 남아있으면 안됨. 사용자가 임의로 수정할 수 없어야 함.

(1)-5 String 창(암호화)

- 사용자에게 암호화된 문자열이 주어짐.

- 이전 판의 문자열이 남아있으면 안됨. 사용자가 임의로 수정할 수 없어야 함.

(1)-6 Input 창(복호화)

- 사용자가 암호화된 문자를 보고 다시 복호화한 문자열을 적는 칸으로 입력이 가능해야 함.

1. 게임 끝(Game Over)

(2)-1 Final Score 창

- 사용자가 앞서 맞췄던 점수들이 합산되어 최종 점수가 사용자에게 표시됨. 사용자가 임의로 수정할 수 없어야 함.

(2)-2 Game Over 창

- 사용자에게 게임이 끝나다는 것을 알릴 수 있도록 ‘Game Over!’이란 문자열을 출력 해야함. 사용자 임의로 수정할 수 없어야 함.

(2)-3 New Game

- 사용자가 다시 게임을 시작하고 싶으면 이 버튼을 눌러 새로운 게임을 다시 할 수 있도록 해야 함.

1. 비기능적 요구사항
2. 소프트웨어의 구현에 Python과 PyQt5를 사용함.