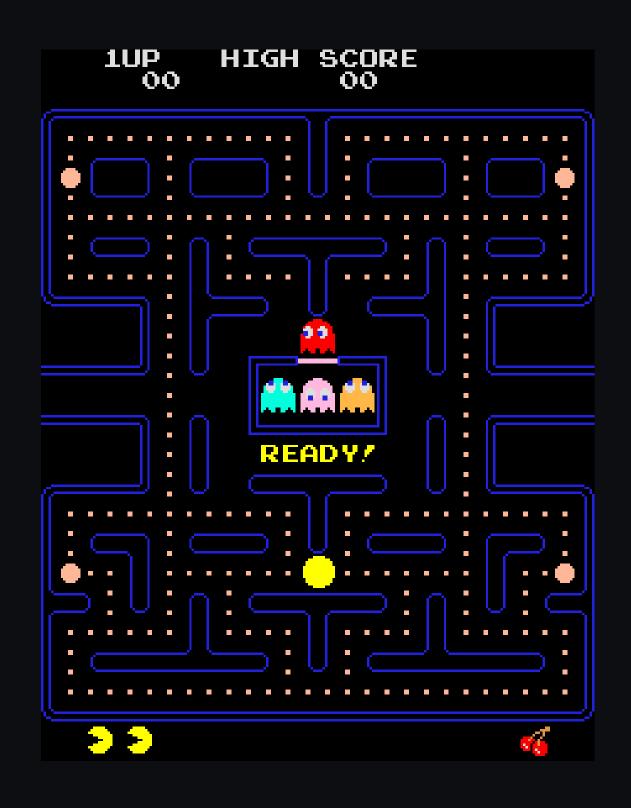
PYTHON MINI PROJECT

MAZER

노동림

MAZER - 기획 의도





MAZER

```
## 1-5. (게임 종료 후)점수 표시 화면
def game_summary(total_score, time_score, bonus_score):
   while True:
       print()
                    MAZER ')
       print(f'
       print(f'')
                    🞉 STAGE CLEAR 🎉 ')
       print(f'
       print()
       print(f" T I M E S C O R E : {time_score}")
       print(f" B O N U S
                          S C O R E : {bonus_score}")
       print()
       print(f" T O T A L
                          S C O R E : {total_score}")
       print()
                                 QUIT? [Y]")
       print("
```

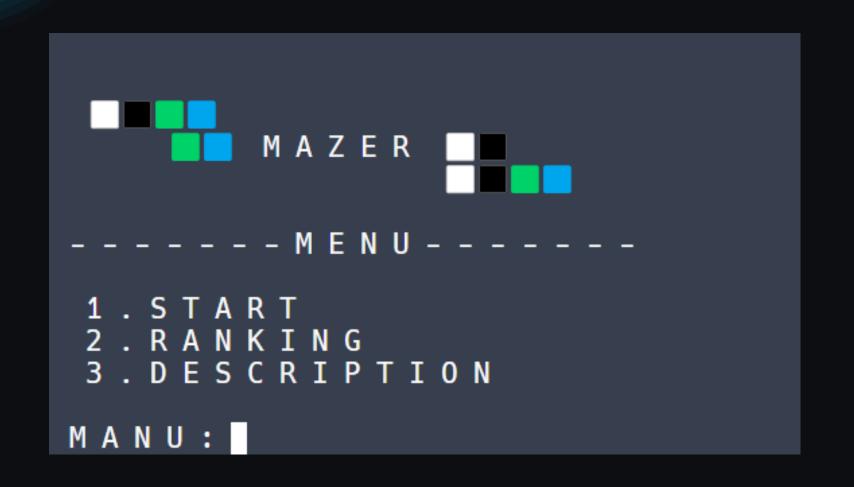
```
## 1-2. 캐릭터 설정 화면
def character():
   while True:
       print()
       print('
                        MAZER ____')
       print('
       print('
       print()
       print()
       print(' CHARACTER: ')
       print()
                           1 🙃 2 🔯
                                      3 😺 ' )
       print('
                           4 😳
                                 5 🚍
                                      6 🍻 ')
       print('
                                       9 🙋 ' )
       print('
```

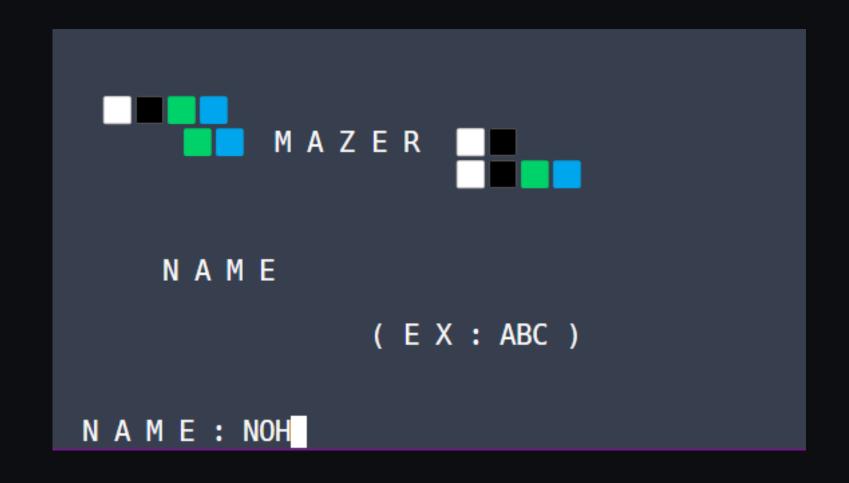
MAZER

import time

Enumerate()

MAZER - 게임 진입 화면 (메인 메뉴, 이름 설정)

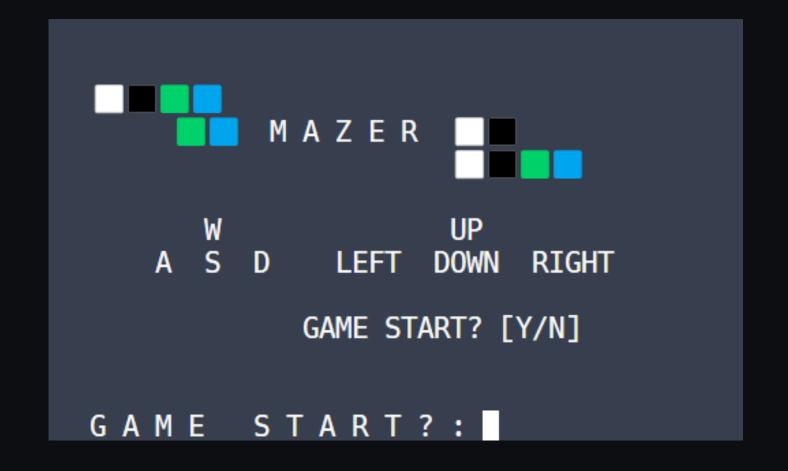




- 대소문자 구분 없이 입력 가능 → 입력한 이름은 자동으로 대문자로 변환되어 처리
- 이름 입력 유효성 강화
 - → 3글자 미만 입력 시 'O'로 보완, 3글자 초과 시 앞의 3글자만 사용

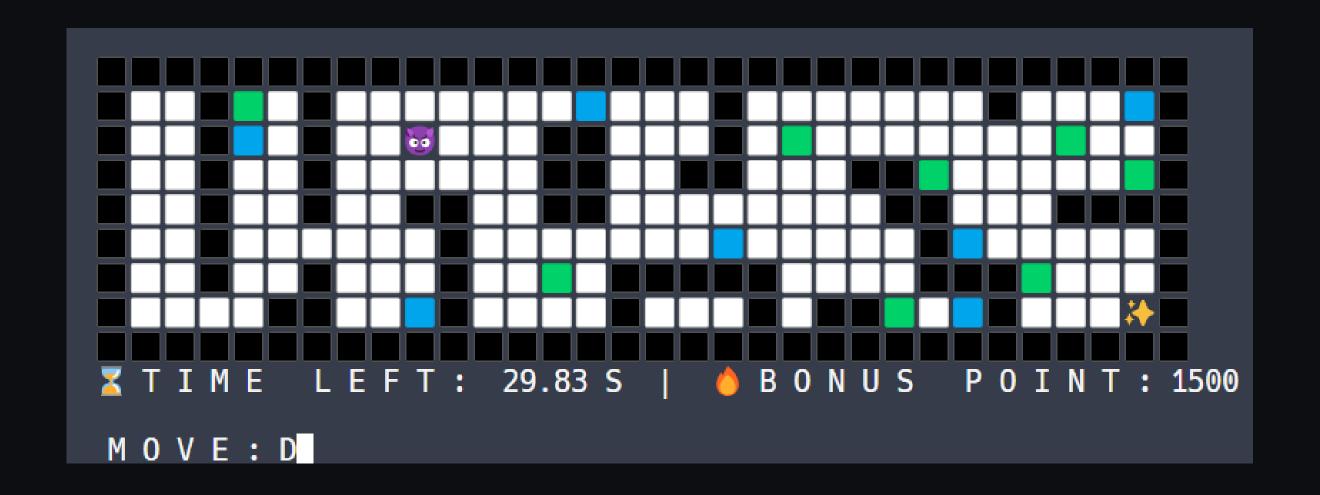
MAZER - 게임 진입 화면 (캐릭터 선택, 조작 설명)





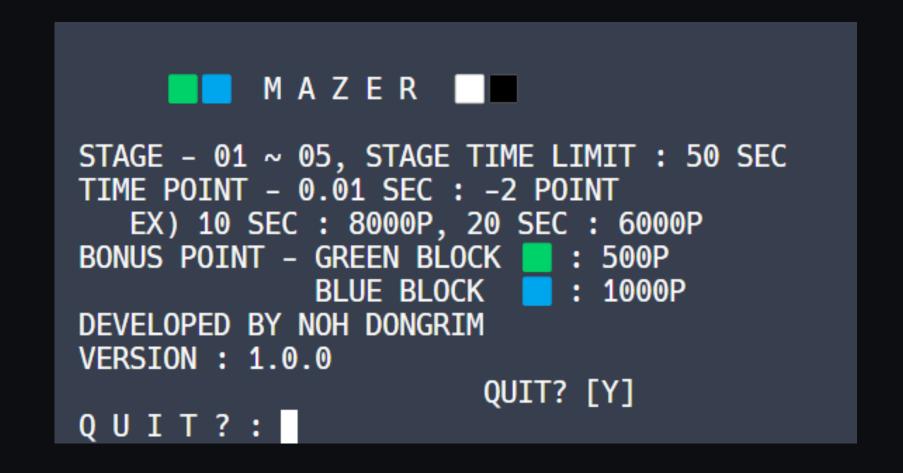
- 캐릭터 선택 UX
 - → 이모지 기반 9가지 캐릭터 중 숫자로 간편하게 선택 가능
- 일관된 화면 구성 유지
 - → 터미널에 출력되는 각 화면의 행 수를 동일하게 구성하여 깔끔하고 안정적인 사용자 인터페이스 제공

MAZER - 게임 구동 화면



- 빠른 연속 입력 대응
- → 키보드를 빠르게 두 번 누르면 한 번만 반응하는 문제를 방지하기 위해 연속 키 입력(예: ww, ss)으로 두 칸 이동이 가능하도록 구현
- 게임 정보 시각화
 - → **남은 시간, 보너스 점수** 등 정보를 실시간으로 표시하여 몰입감 강화

MAZER - 랭킹 메뉴, 게임 설명 메뉴



- 랭킹 화면(예시화면)
 - → 2000년대 오락실의 느낌을 살림
- 보너스 점수로 재미 더하기
 - → 미로 중간 중간에 보너스 점수 블럭을 두 종류(■:500점, ■1000점) 배치함으로써 사용자의 전략에 따라 추가 점수를 얻을 수 있게 기획



YouTube