

# C언어로 게임 만들기 계획서

1. 세팅 : 1~11 중 무작위 6개 → 92차순 정렬 배열

↳ 2세트. 중복이 없도록 ex. 1 3 3 7 9 11 (O)  
1 3 3 3 9 11 (X)

컴퓨터, 사용자 각각 배열 하나씩.

2. 화면 (콘솔, 문자, 숫자만)

[다번리 코드] → 게임 이름 표시

컴 : □ □ □ □ □ □

사 : □ □ □ □ □ □

} → 답과 숫자가 같을 때  
□ → 숫자 바꾸어 출력

사 : # # # # # # → 사용자의 코드

(컴퓨터는 알지 못한다는 설정)

[Your turn] → 차례

Which block? # → 맞출 블록 입력

What number? # → 블록의 숫자 유추 · 입력

→ 차례가 돌아갈 때마다 사라지고 다시 출력되도록

(이전에 입력한 답을 외우게 하기 위해)

### 3. 사용자가 컴퓨터의 코드 चुक

① 맞을 블록 입력

② 블록의 숫자 입력

③ 입력받은 블록 번호 & 숫자와 실제 코드 비교

1) 동일할 경우 → 정답, 컴퓨터 해당 블록 공개

2) 다를 경우 → 오답. 유지

### 4. 컴퓨터가 사용자의 코드 चुक

① 맞을 블록 선택 랜덤, 이미 맞을 것은 제외

↳ 한번 선택한 블록은 맞을 때까지 변경 X

② 블록의 숫자 선택

선택 기준 1) 왼쪽에 이미 공개된 코드가 있는가?

↳ Y : 랜덤값  $\min =$  왼쪽 공개 코드

N : 랜덤값  $\min = 1$

2) 오른쪽에 이미 공개된 코드가 있는가?

↳ Y : 랜덤값  $\max =$  오른쪽 공개 코드

N : 랜덤값  $\max = 11$

\* 오답으로 결정된 숫자 제외

컴퓨터 코드와 사용자 코드에 2번 들어간 숫자 제외

