AD project 게임 구상 및 변화, 분석

간단한 놀이, 숫자야구 제외

백지 상태에서 시작하는데 어려움을 느낌 -> 행맨의 일부 ui활용하기로 결정

두 명의 플레이어가 할 수 있는 게임 제작

전체적으로 if문 반복이 너무 많음

난이도 콤보박스의 작용이 비효율적

사용자와 컴퓨터의 입출력 함수에서 승패 여부까지 판정

보다 더 로직을 추가하기 위해 플레이어 둘이 아닌 컴퓨터와 게임 진행하기로 결정

난이도 변경시 게임을 계속 처음부터 다시 시작해야 된다. 선공 후공 여부 결정하기도 전에 컴퓨터가 선공을 함

난이도 변경시 새 게임을 시작하지 않고 컴퓨터가 부른 값을 더했다가 다시 빼서 숫자 디스플레이에 변화가 없도록 함

3인이상은 고려 안함, 난이도 어려움의 컴퓨터가 3인 이상에서는 통하지 않기에 1대1로만 구성

시간 지연기능 추가 내장함수 time사용

코드의 반복을 줄였다.

time.sleep()사용 시 pyqt5에서는 gui 자체가 멈추는 현상이 발생함 다른 시간 지연함수를 찾아서 추가함 -> QtTest.QTest.qWait

컴퓨터의 로직에서 반복을 줄임

내가 생각하는 한계점:

프로그램 제작 막바지에 이르러서 컴퓨터와 사용자의 로직 부분을 다른 py파일을 만들어서 구현했으면 더 좋았을 것 같다. Init UI를 세팅하는 부분에 해당 로직을 집어 넣어서 소프트웨어적으로 잘 짜여졌다 보기 어렵다.

사용자의 입력을 받고나서 시간지연이 발생하는 동안(0.5초) 사용자가 바로 숫자를 입력해버리면 작동이 올바르게 되지 않는다.

기존 배스킨라빈스 31의 게임에서 두드러지는 발전이나 아이디어가 나타나지 않아 독창성이 떨어진다. 숫자의 범위를 31보다 늘리거나 줄이거나, 그럼에 따라 call하는 수의 범위도 1~3보다 늘리거나 줄이면 더 재밌는 게임이 나왔을 것 같다.

난이도의 극심한 차이가 재미를 반감시칸다. Normal 난이도는 사용자가 전략적으로 수를 부른다면 일반적으로 이기는 경우가 많은데, Hard 난이도는 사용자가 선공을 하고, 필승전략을 사용하지 않는 한 컴퓨터가 이기기 때문에 이러한 전략을 모르는 사용자에게 Hard난이도는 흥미가 크게 떨어질 것이라고 생각한다.