AD project 게임 구상 및 변화

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