

수업명 C프로그래밍 및 실습

HANG MAN GAME

프로젝트 제안서

제출일자:20231102

제출자명:신승환

제출자학번:192280

1. 프로젝트 목표 (16 pt)

1) 배경 및 필요성 (14 pt)

C프로그램을 이용해 만들 수 있는 미니 게임을 고민하다가 행맨을 생각해냈다.

2) 프로젝트 목표

미리 정해진 단어 중 하나를 선택하고 사용자가 그 단어를 맞추도록 하는 것이다.

3) 차별점

기존의 행맨 게임은 맞출 때까지 할 수 있었다면 시도 할 수 있는 횟수를 미리 정해놓고 게임을 시작하기 때문에 오히려 더 재밌게 진행 할 수 있다.

2. 기능 계획

1) 기능 1 (단어 목록 정의 및 무작위 선택)

- 설명 : 2차원 배열(단어의 개수, 단어의 최대 길이) 사용할 단어 목록을 저장한다. 그리고 무작위 함수 RAND를 이용하여 이 중에서 무작위로 단어를 선택한다.

2) 기능 2 (행맨 게임 함수)

- 설명 : 정해진 횟수 안에서 사용자가 한 단어씩 입력하면서 정해진 단어를 추측한다.

기능1) 행맨 게임 함수에 필요한 단어 초기화

기능2) 반복문을 통해 사용자가 횟수 내에 맞추거나 종료될때까지 반복

기능3)글자 추측 및 확인

기능4) 게임 종료 메시지를 출력 - 정해진 횟수 안에 실패 했는지 아닌지

3) 기능 3(메인 함수, 게임 재시작)

기능 1) 위에서 만든 행맨 게임함수를 가지고 메인 함수를 작성

기능 2) 사용자가 게임을 재시작 하거나 종료를 선택할 수 있게함

3. 프로젝트 일정 (참고: 간트차트)

업무		11/3	11/10	11/17
제안서 작성		----->			
기능1			----->		
기능2	세부 기능 1			----->	
	세부 기능 2			----->	
업무		11/24	12/1	12/8	12/15
	세부 기능 3	----->	----->		
	세부 기능 4		----->		
기능 3	세부 기능 1			----->	
	세부 기능 2			----->	----->