



### 주제 설명

일본에서 개발된, 한국에서는 **네모로직**, **네모네모로직**으로 불리기도 하는 퍼즐 게임.

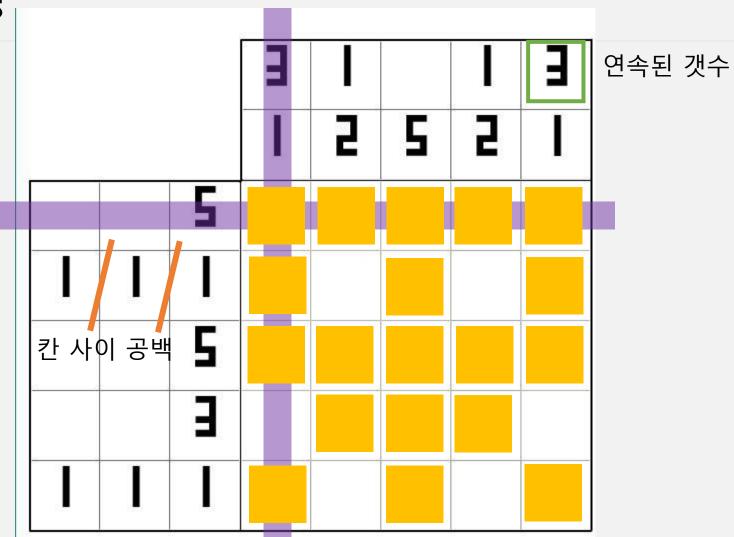
평면만 있으면 할수 있는 게임으로 스도쿠와 함께 신문같은데서 찾아볼수 있다. 규칙은 X×Y 크기(주로 5x5 단위)의 직사각형에 각각 적혀있는 숫자를 보고 숨어있는 숫자를 예측해서 지우고 그려나가면서 그림을 만들어가는 게임.

- •쓰여진 숫자만큼의 연속된 칸을 칠해야 한다.
- •숫자와 숫자 사이에는 적어도 한칸을 비워야 한다.
- •숫자의 순서와 칠해진 칸의 순서는 일치해야 한다.

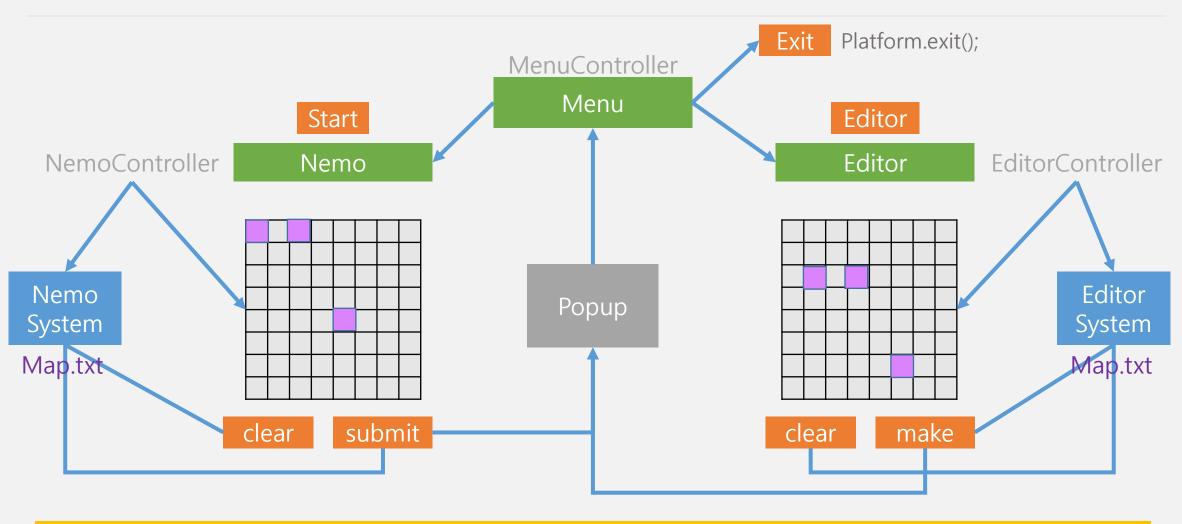
격자15\*15이하 정도라면 숫자만 보고 푸는것이 가능하지만. 난이도가 높아질수록 주어진 숫자만으로는 풀이가 힘들며 소위 감이라는것이 필요해진다.

가정법, 귀류법을 이용해야하는 것도있다.

# 주제 설명



## 아키텍처 구성도



# 아키텍처 구성도

		Menu	Nemo	Editor	
Г	View	Menu.fxml	Nemc.fxml	Editor.fxml	
Co	ontroller	MenuController.java	NemoController.java	EditorController.java	
	Model	X	NemoSystem.java UserBoard.java MapBoard.java	EditorSystem.java EditBoard.java	
	DB	X	NemoMapLoader.java maps/(Map Name).txt	NemoMapWriter.java maps/(Map Name).txt	

#### NemoMain

(from nemoMain)

+main(args: String[\*]): void +start(stage: Stage): void

#### MainStageManager

(from nemoMain)

+MENU DIR: String = "/nemoGui/Menu.fxml" {readOnly}

+NEMO\_DIR: String = "/nemoGui/Nemo.fxml" {readOnly}

+EDIT DIR: String = "/nemoGui/Editor.fxml" {readOnly}

-fxml: String -stage: Stage

-islnitialized: boolean = false

«constructor»-MainStageManager(stage: Stage, startingFxml: String)

+initializeStageManager(stage: Stage, startingFxml: String): void

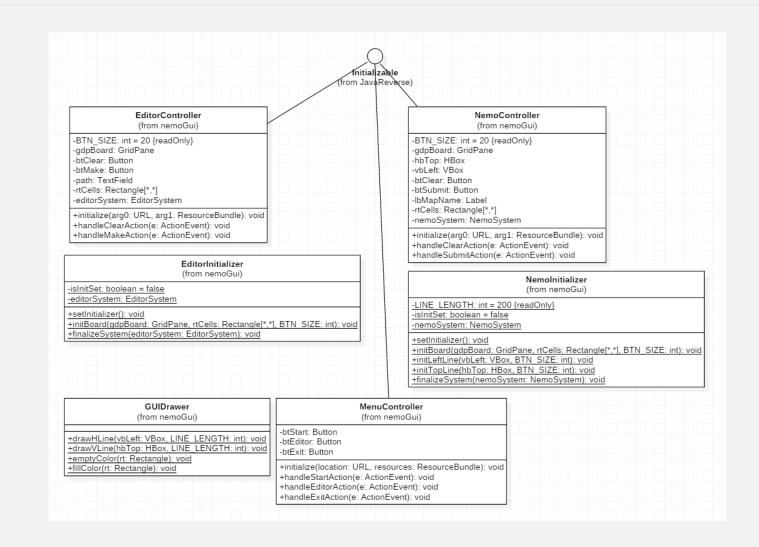
+getMainStageManager(): MainStageManager

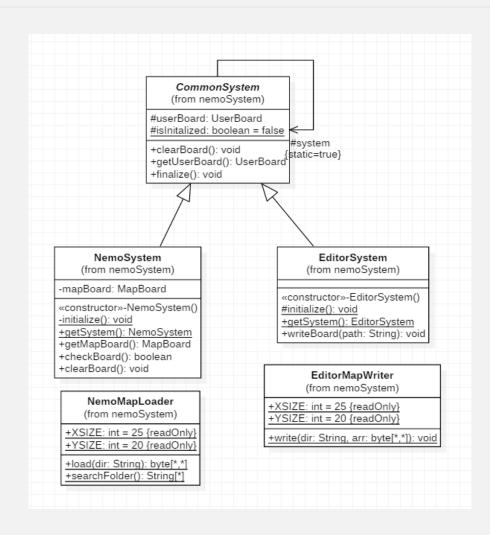
+changeMainStage(fxml: String): void

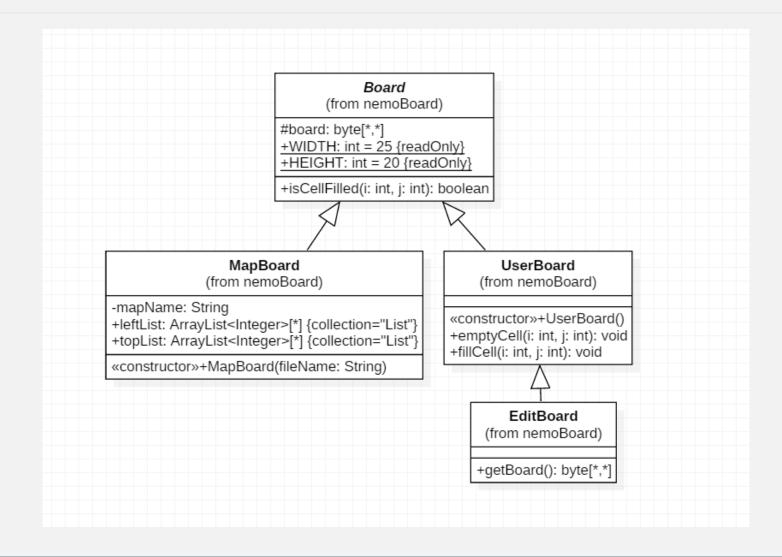
+setStage(fxml: String): void

+showStage(): void

+showPopup(popup: Popup): void







ButtenEnteredDropShadow (from nemoHandler)

+handle(event: Event): void

NodeEventNull (from nemoHandler)

+handle(event: Event): void

#### CellClickedHandler

(from nemoHandler)

-board: UserBoard

~i: int {readOnly}

~j: int {readOnly}

«constructor»+CellClickedHandler(board: UserBoard, i: int, j: int)

+handle(event: Event): void

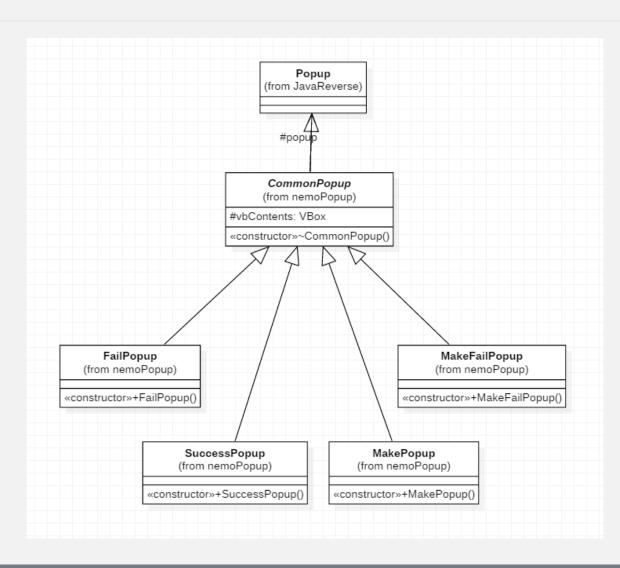
#### CellEnteredHandler

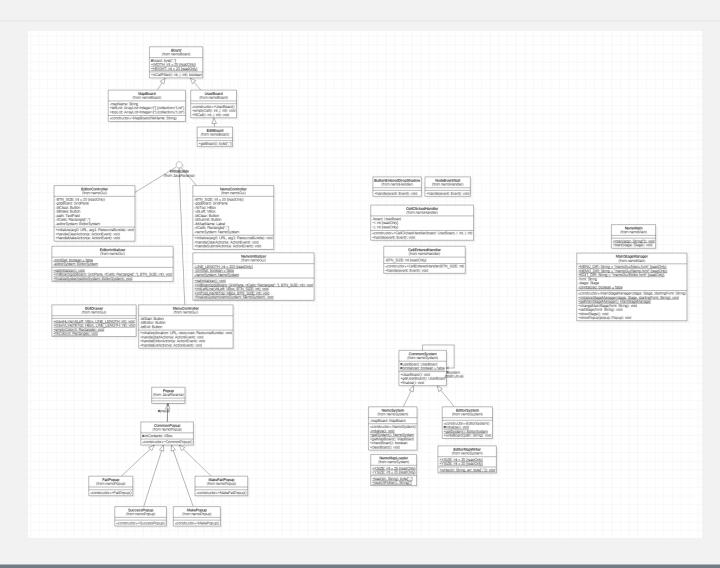
(from nemoHandler)

-BTN\_SIZE: int {readOnly}

«constructor»+CellEnteredHandler(BTN\_SIZE: int)

+handle(event: Event): void





클래스 26개

#### 개발 후기\_손상현

- 1. 코딩은 힘들다.
- 2. 주제 고르는건 더 어렵다.
- 3. 부탁한 것을 재혁이가 열심히 해줘서 정말 고맙다.
- 4. 평생 살면서 가장 열심히 키보드를 두들겼다.
- 5. 덕분에 정말 힘들다.
- 6. 계속 이것 저것 넣다보니 프로그램이 처음 의도한 것보다 훨씬 커졌다.
- 7. 덕분에 시험공부를 못했다.
- 8. 언제나 느끼지만, 설계는 정말 중요하다.
- 9. 살려주세요.

#### 개발 후기\_최재혁

1학년 때는 프로젝트는 참여하는 것이 아니라 구경하는 것이라고만 생각했다. 이번 자바 프로젝트에서도 마찬가지로 네모 로직에 필요한 모든 것은 상현이가 개발했지만 그 중 아~주 일부인 맵 로더와 맵 에디터를 만들었다 (그 마저도 친구들의 도움을 받고). 같은 수업을 들었지만 학생마다이해하고 응용하는 것이 이렇게나 다를 수 있다는 것에 대해 놀라움을 금치 못했다. 그래도 이번 프로젝트에서 무언가를 했다는 것에 대해 약간의 뿌듯함을 느꼈다.