

네기모

네기모

2315 손상현

2335 최재혁

로직

주제 설명



주제 설명

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

평면만 있으면 할수 있는 게임으로 스도쿠와 함께 신문같은데서 찾아볼수 있다. 규칙은 $X \times Y$ 크기(주로 5×5 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.

격자 15×15 이하 정도라면 숫자만 보고 푸는것이 가능하지만. 난이도가 높아질수록 주어진 숫자만으로는 풀이가 힘들며 소위 감이라는것이 필요해진다.

가정법, 귀류법을 이용해야하는 것도있다.

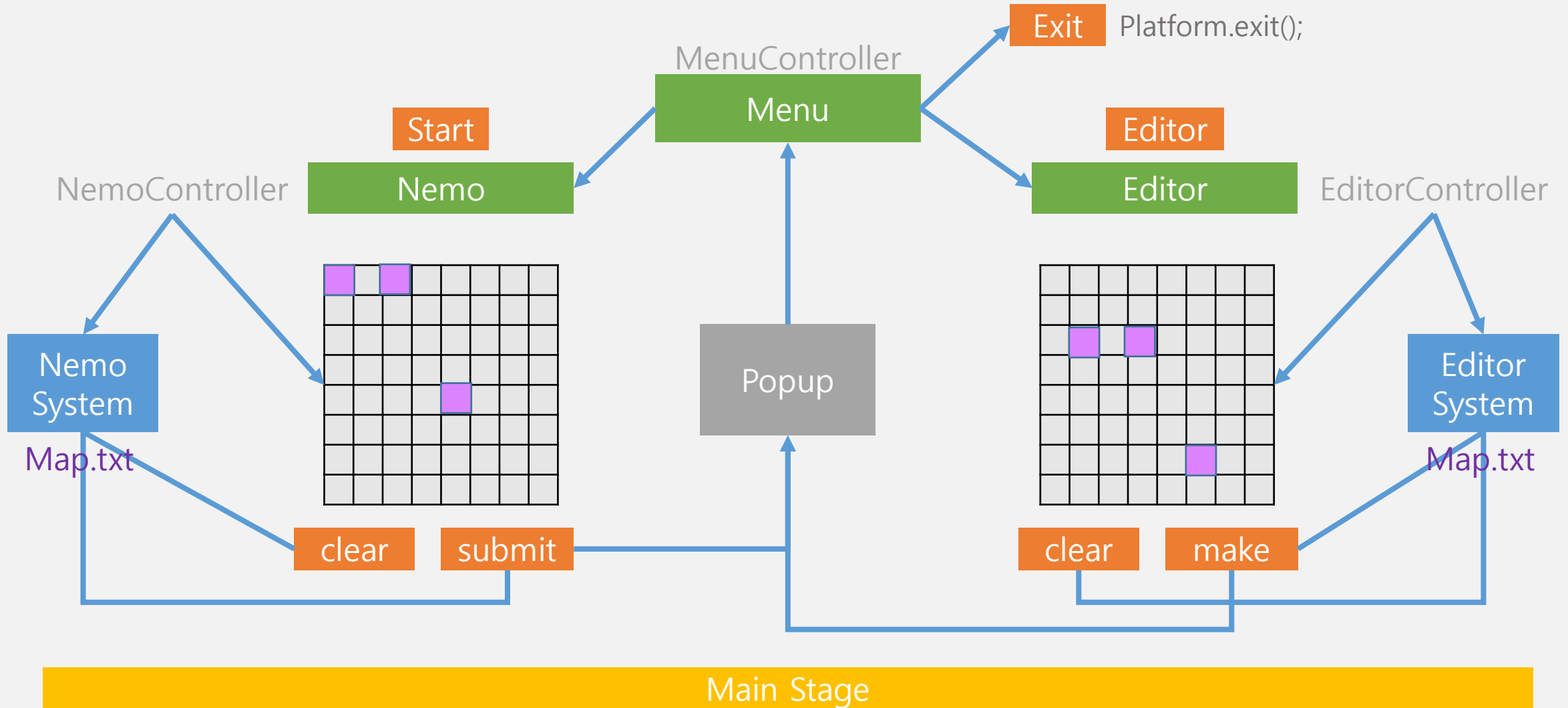
주제 설명

			3	1		1	3
			1	2	5	2	1
		5					
1	1	1					
		5					
		3					
1	1	1					

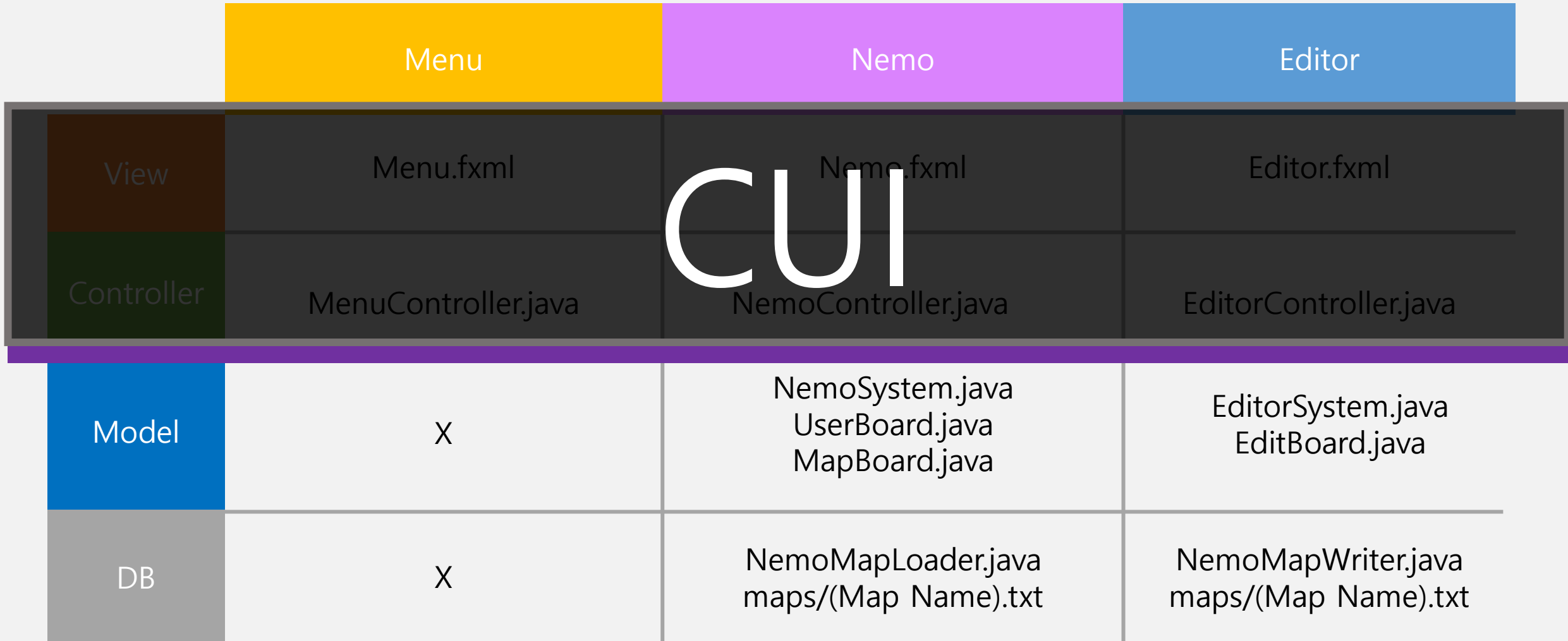
연속된 갯수

칸 사이 공백

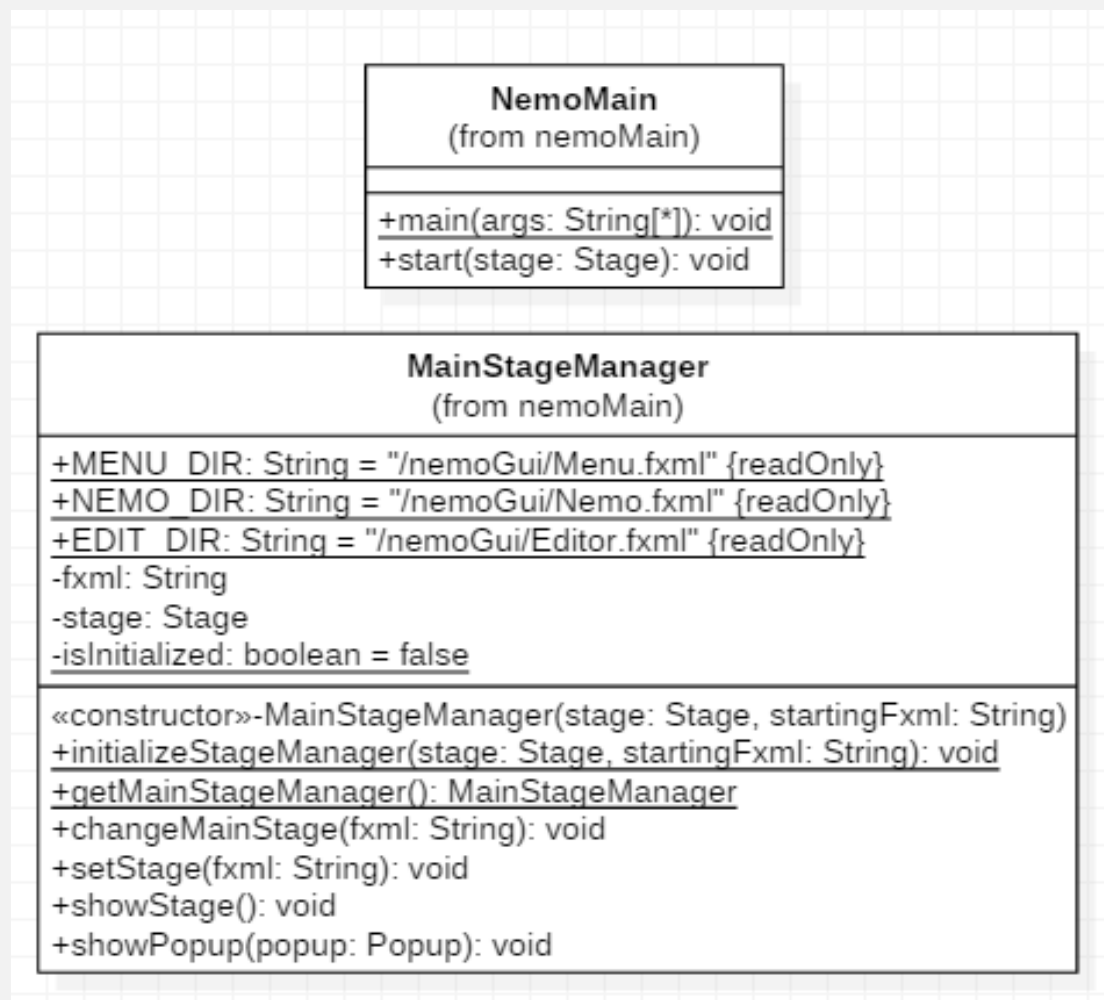
아키텍처 구성도



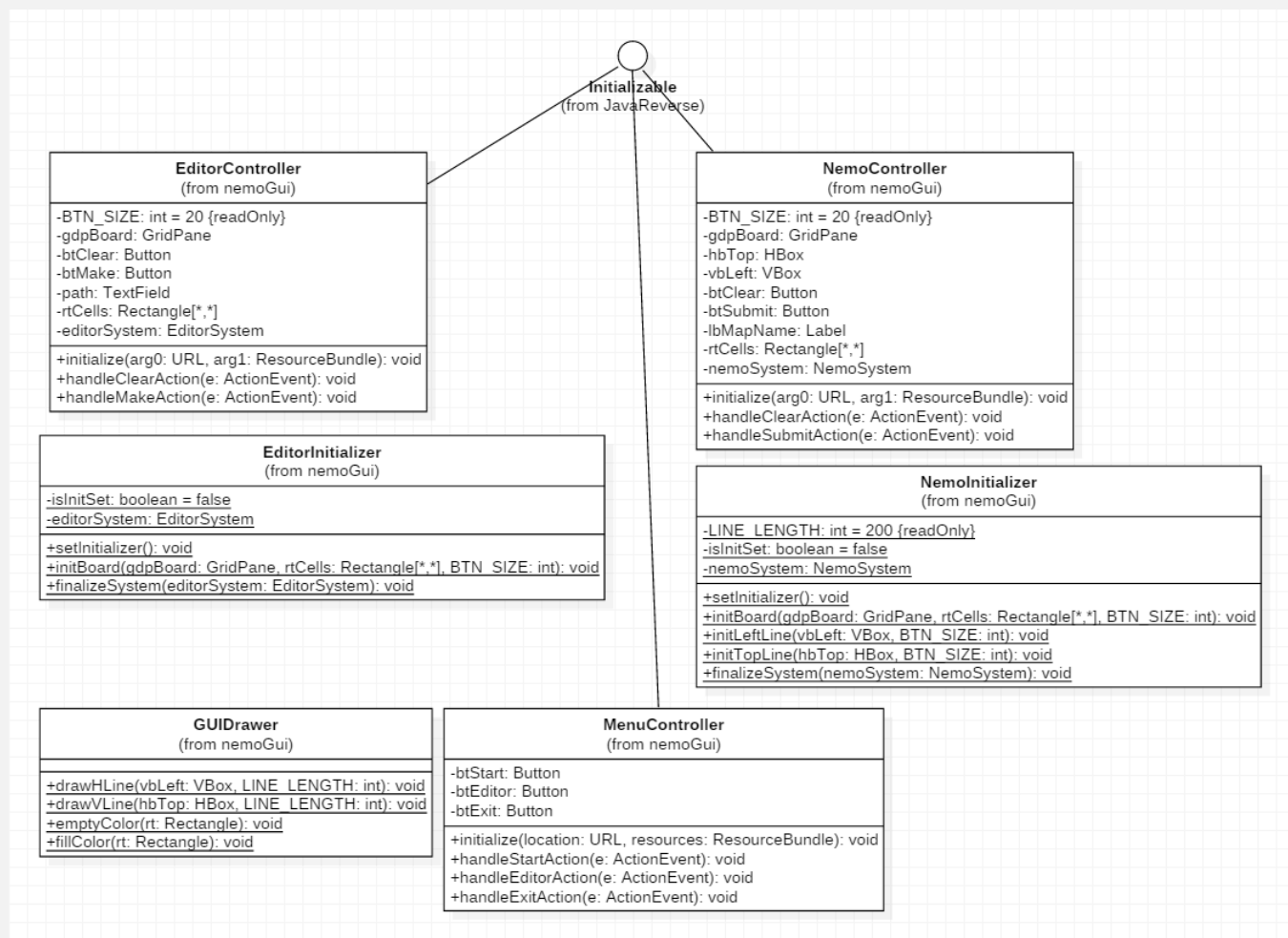
아키텍처 구성도



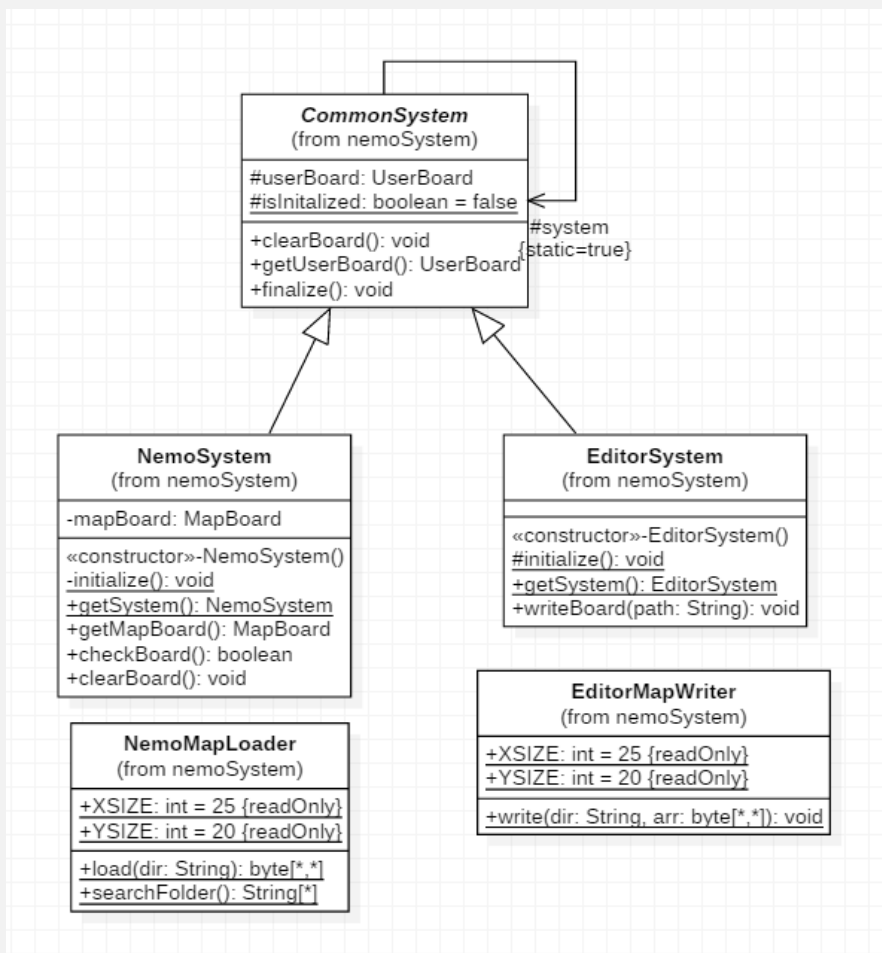
클래스 다이어그램



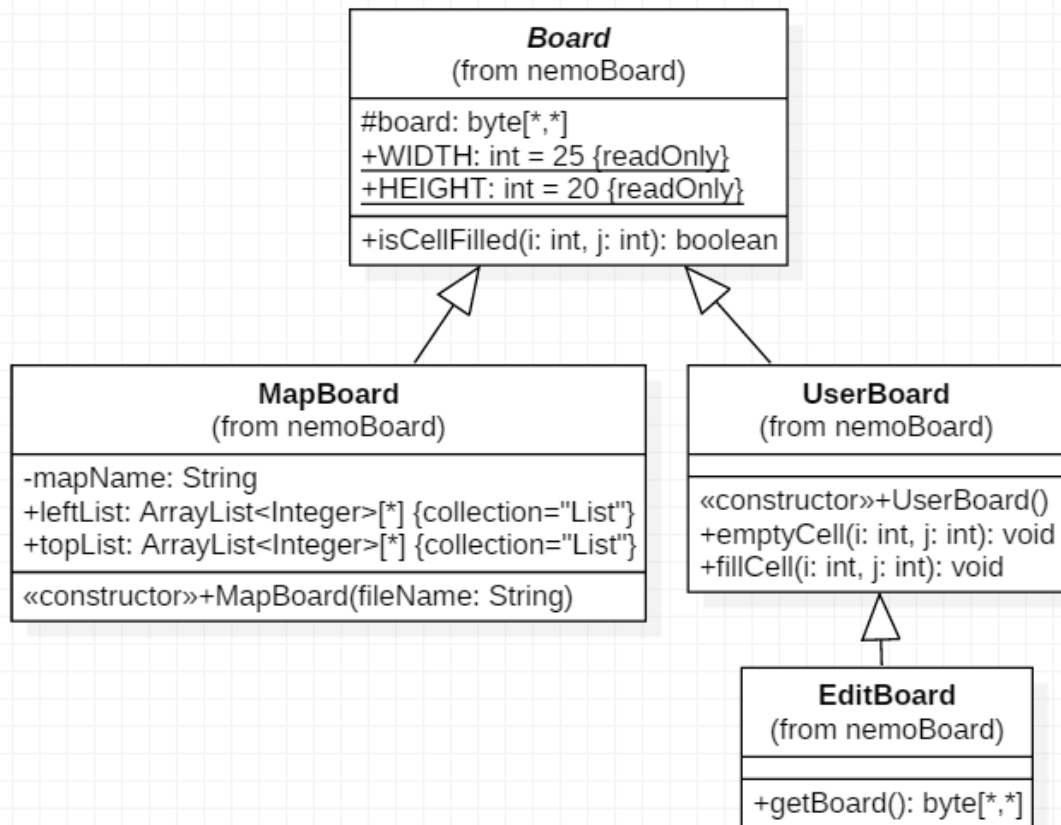
클래스 다이어그램



클래스 다이어그램



클래스 다이어그램



클래스 다이어그램

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}

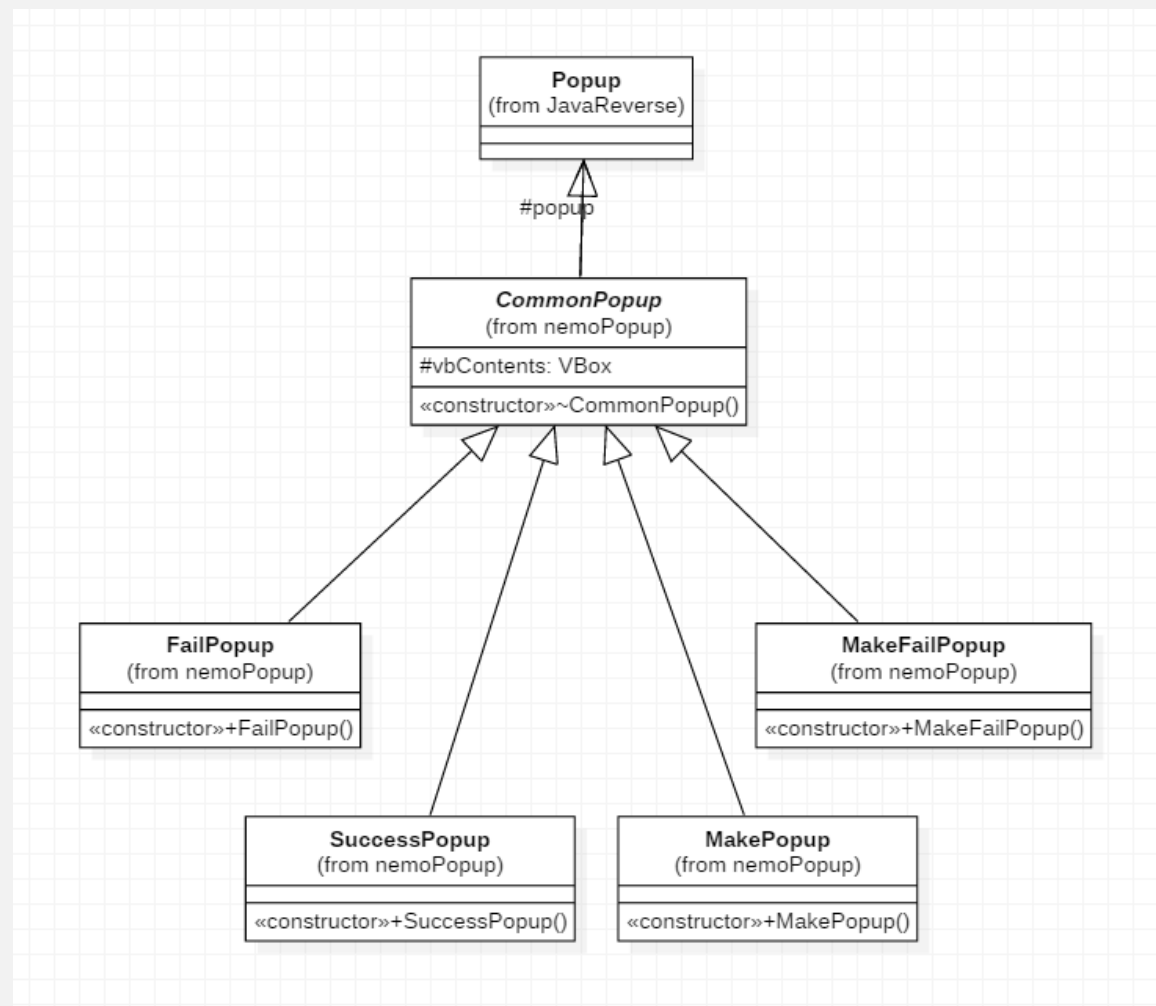
«constructor»+CellClickedHandler(board: UserBoard, i: int, j: int)
+handle(event: Event): void

CellEnteredHandler
(from nemoHandler)

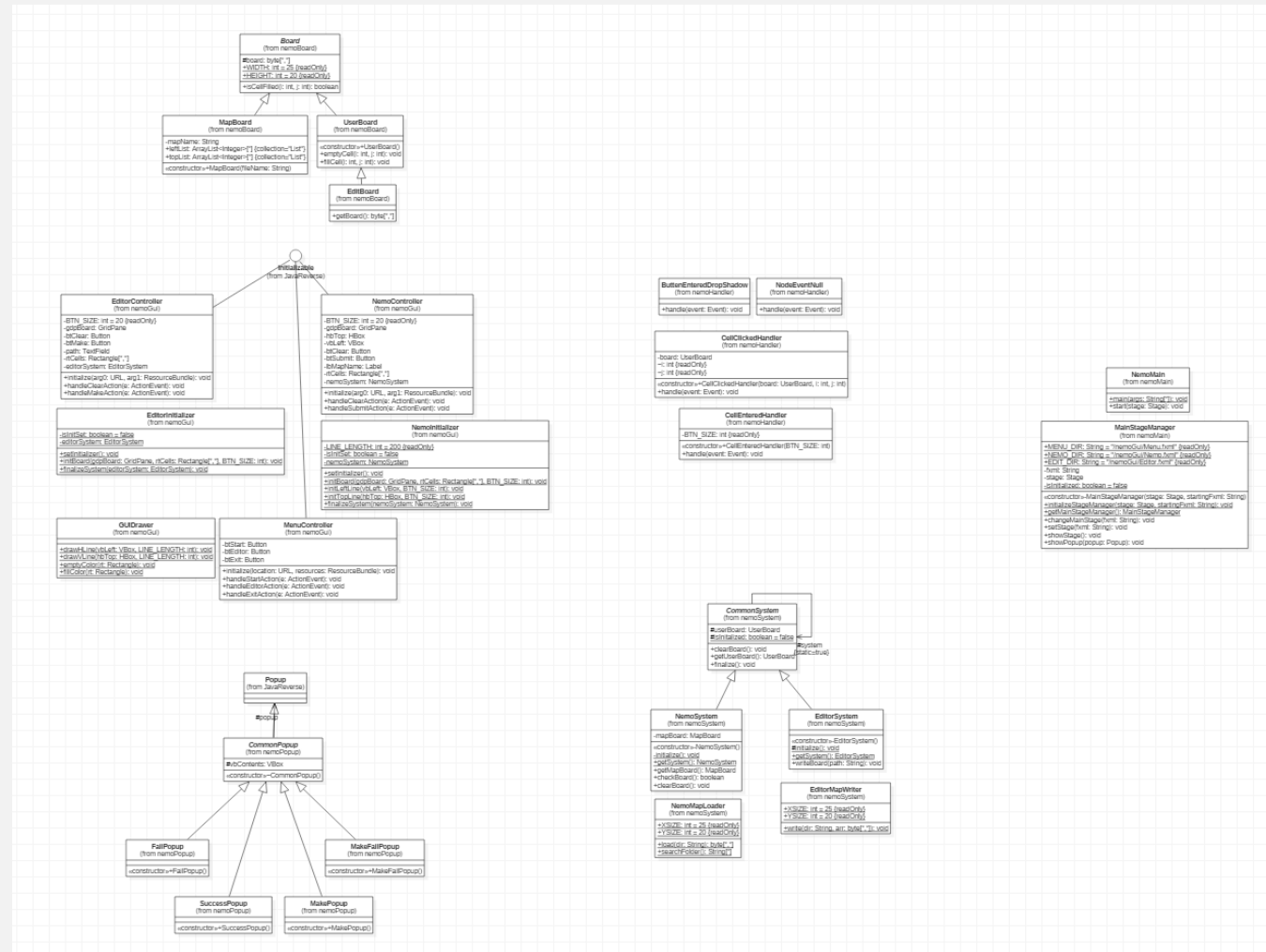
-BTN_SIZE: int {readOnly}

«constructor»+CellEnteredHandler(BTN_SIZE: int)
+handle(event: Event): void

클래스 다이어그램



클래스 다이어그램



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 놓다보니 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 학생마다 이해하고 응용하는 것이 이렇게나 다를 수 있다는 것에 대해 놀라움을 금치 못했다. 그래도 이번 프로젝트에서 무언가를 했다는 것에 대해 약간의 뿌듯함을 느꼈다.
