

Java Programming (0409)

Final Project Report

Department of Computer Science and Engineering, Konkuk University
Yulwon Rhee (202211342)

담당 교수: 지정희 교수님
제출일: 2022년 12월 5일 월요일

1 문제 정의 및 분석

사용자에게 N 을 입력받은 후, 단어장 파일에서 N^2 개의 랜덤한 단어를 골라 빙고판을 두 개 생성한다. 빙고 게임은 유저와 컴퓨터가 번갈아가며 빙고판의 단어를 선택하는 식으로 진행한다.

- 빙고판의 단어가 선택된 경우, 선택된 단어와 그 단어의 뜻을 출력한다.
- 유저와 컴퓨터의 빙고판에 선택된 단어가 있는지 확인하고, 체크한다.

컴퓨터가 단어를 선택할 때에는 승리를 위한 알고리즘을 설계하여 그에 따라 선택하도록 한다. 한 턴이 진행된 후마다 빙고 수를 체크한다. 빙고의 수가 1개 이상 많은 경우 승리하도록 한다. 프로그램 실행 중 예외가 발생하여 종료되지 않도록 처리한다.

사용자와 컴퓨터의 승률을 파일로 저장하여, 다음 실행 시에도 불러오도록 한다. Swing을 이용하여 UI를 개선한다.

2 주요 소스코드 설명

3 실행 결과

4 느낀점 및 토의 사항