안녕하세요 요번에 묵찌바 게임의 발표를 맡은 주수헌입니다.

저희 조원은 저, 임정환 김준우 분들이 있습니다.//

일단 묵찌빠 게임을 설명 드리기 앞서 게임 목차부터 설명해 드리겠습니다.

목차는 첫번째로 게임소개, 두번째로 게임 방법, 마지막으로 게임 시행으로 발표를 마치겠습니다.

//

일단 게임소개부터 해드리겠습니다. 저희가 만든 게임은 윈도우폼 기반으로 만들어졌습니다. 그리고 처음 시작에는 가위바위보게임으로 만들려고 시작했습니다. 그런데 그러면 너무 간단하다고 생각해서 코드적으로 창의성이 돋보이는게 어떤 것이 있을까 고민하였고 고민하다보니 새로운 게임을 만드는 것보다 기존의 간단한게임을 좀더 창의적에 만들자하여 묵찌빠 게임을 만들게 되었습니다. 저희는 혼자서도 이 게임을 즐길수 있도록 컴퓨터를 대상으로하는 1인용 게임을 만들었습니다. 그리고 이 게임은 굳이 게임을 다시 실행 할 필요없이 다시 시작 버튼을 만들어서 승패가 결정 되더라도 다시 게임을 시작할 수 있도록 만들었습니다.

//

이제 저희 코드면에서 이 게임을 설명하겠습니다. 이 와 같이 조건문, 클래스, 상속, 주소참조, 람다 총 5가지를 사용하여 코딩을 했습니다.

코드면에서 대표적으로 2개를 보여드리겠습니다.

//

첫번째로는 상속입니다. 저희는 Form이라는 클래스를 customForm클래스에 상속시켜주어 게임 소개 버튼을 만들었습니다.

//

2번째로 람다를 사용하였습니다.

저희는 람다를 사용하여 게임 방법에 대한 버튼을 만들었습니다

여기 보시다싶이 클릭 이벤트에 또다른 이벤트를 추가 시켜 한번 클릭시 2개의 메시지 박스가 나오게 만들었습니다. 그리고 람다를 사용하여 버튼을 디자인폼에 나오지 않아 위치, 크기조정을 저희가 직접 코딩을 해주었습니다.

//

이제 게임 방법에 대해서 설명하겠습니다. 묵찌빠 게임은 누구나 알고 있으시다고 생각하지만 혹시 모르는 분들을 위해 간략하게 설명해 드리겠습니다.

1. 첫번째로 컴퓨터와 가위바위보를 하여 공격권을 정합니다.
2. 두번째로 그때 이긴 승자는 공격권을 가지게 됩니다. 이렇게 이긴 승자는 다시 가위바위보를 하여 상대방과 같은 동작이 나오도록 가위바위보를 합니다
3. 세번째로 만약 공격권을 가진 사람이 같은 동작이 나오도록 하였으면 공격권을 가진사람이 최종승자가 됩니다.
4. 그런데 만약 가위바위보에서 다른 동작이 나올 경우 그 가위바위보에서 승자가 공격권을 얻게 됩니다.

//

다음으로 게임 디자인에 대해서 설명해 드리겠습니다.

여기 위도폼 화면을 보시면//

사용자가 여기 3가지 이미지 가위, 바위, 보 중 하나를 클릭하여 사용자가 내고 싶은 것을 선택합니다.//

그리고 여기 부분은 컴퓨터가 내는 화면을 여기 이미지 박스에 나오게 되도록 만들었습니다.//

보시면 아래 양쪽부분에 다시시작 버튼과 종료버튼이 있습니다.// 마지막으로 여기 부분은 승자를 알려주며 최종 승패를 알려줍니다.

//

이렇게 보여주면 잘 와 닿지 않은 분들이 계실 것 같아 직접 제가 게임을 해보고 발표를 마치겠습니다.