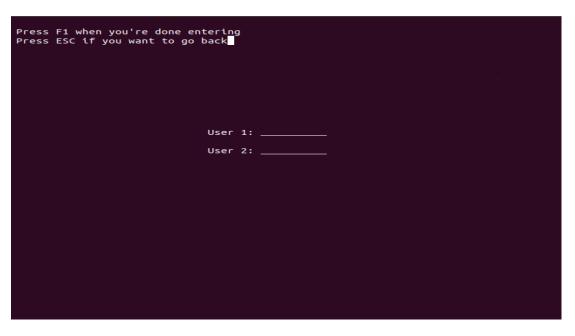


게임 프로그램의 첫 창이다. 세 개의 메뉴중에 원하는 것을 선택하여 엔터를 누른다.

## Game start를 눌렀을 때



Game start메뉴를 눌렀을 때 제일 먼저 나오는 창이다. User1, user2의 이름을 적고 다적으면 f1키를 누른다.

만약 이름 앞에 공백이 들어가 있다면?

```
Press F1 when you're done entering
Press ESC if you want to go back

User 1: jung
User 2: sun

please remove the spaces in the first letter
```

이름 앞에 공백을 빼달라는 경고메세지가 뜨게 된다. 제대로 공백을 지우고 실행 하면



오목판이 실행된다. 여기서 오목을 둘 때는 방향키로 움직여서 놓고 싶은 자리에 엔터키를 눌러 놓는다.

```
play omok! 9 time
```

만약 이미 놓여진 자리에 바둑돌을 놓으려 한다면?



위의 사진처럼 놓지 못한다는 경고 메시지가 뜨게 된다.

만약 게임에 승패가 결정되면? 아래의 사진처럼 이긴 사용자의 이름이 뜬다.

```
cpl2@cpl2-VirtualBox:~/omok$ ./omok
jung win!
cpl2@cpl2-VirtualBox:~/omok$
```

이 후로 빈data.txt에 내용이 넣어진다.

다시 feel, sun이라는 유저 이름으로 게임을 진행한 결과

```
cpl2@cpl2-VirtualBox:~/omok$ ./omok
sun win!
```

Sun이 이겼다. 그에 따른 data.txt변화는 다음과 같다.

```
cpl2@cpl2-VirtualBox:~/omok$ cat data.txt
jung ,1,0
sun ,1,1
feel ,0,1
cpl2@cpl2-VictualBox:~/omok$
```

## manual 메뉴를 눌렀을 때

```
<MANUAL>--Press key if you want to go back—

This program is a 'omok'program.
This program has two functions.
1)game : The winner's name will be displayed when the game starts,
    and the winner's name will be displayed.
    This game should be used by two users.
    User1 is a black stone, and user2 is a white stone, and if there
    are 5 Go stones in a row, horizontally, vertically, and diagonally
    the game is won

2)find-user : press the third menu and the corresponding window
    will appear. Enter the name you want to find in the field, and you
    can look up the names of users who are similar to that name, the
    number of wins, and the number of defeats
```

위의 사진처럼 새로운 창이 뜨고, 해당 글은 간단한 룰 설명과, 프로그램 사용 방법을 위주로

구성 되어있다. 아무 키나 누르면 다시 전의 메뉴창이 뜰 수 있다.

## find user 메뉴를 눌렀을 때

현재 data.txt파일의 내용이다.

<sun을 검색했을 때>

```
name: sun
name: sun win : 0 lose : 2
```