
SETeam 5 - Project Vision

Introduction

윷놀이는 4 개의 윷을 이용해 주어진 판에서 가장 먼저 도착점에 모든 말을 보내는 플레이어가 승리하는 우리나라의 전통 게임입니다. 윷놀이를 진행하기 위해서는 4 개의 말, 윷놀이 판, 그리고 최소 2 개 - 최대 5 개의 말과 게임을 같이 플레이할 사람들이 필요합니다.

윷놀이 게임 프로그램은, 이러한 물리적 준비에 대한 어려움을 해소하고 윷놀이를 즐기고자 하는 누구나 윷놀이를 할 수 있도록 하는 것이 목적입니다.

윷놀이 게임 프로그램에는 전통적인 규칙에 따라 2 명에서 4 명의 플레이어가 2 개에서 5 개 사이의 말을 가지고 플레이할 수 있으며, 직관적인 인터페이스와 마우스 조작 만을 이용한 진행으로 윷놀이, 윷판, 말을 준비하게 되는 부담을 줄이고 규칙을 잘 모르는 사람이라도 즐겁게 할 수 있도록 제작되었습니다.

또한 윷은 컴퓨터에 의해 완전히 랜덤으로 결과값이 나오므로 외부 간섭으로 인한 부정 행위도 방지됩니다. 윷놀이를 가벼운 마음으로 즐기고 싶다면, 윷놀이 게임 프로그램은 최고의 선택이 될 것입니다.

Main features

윷놀이 게임 프로그램은 다음과 같은 기능을 제공합니다.

I. 플레이어 & 말의 수 선택

플레이어들은 윷놀이 게임 프로그램이 시작되면 게임에 참여할 플레이어의 수와 각 플레이어가 시작할 때 가지게 될 말의 수를 설정할 수 있습니다. 게임에는 최소 2 명에서 최대 4 명의 플레이어 참여할 수 있으며, 각 플레이어는 최소 2 개에서 최대 5 개의 말을 가지고 게임을 시작하게 됩니다.

II. 랜덤 윷 던지기

랜덤 윷 던지기 버튼을 누르면, 윷놀이 게임 프로그램은 난수 생성 함수를 이용해 던져진 윷의 값을 결정하고, 그 결과를 사용자에게 표시합니다. 결과는 그림과 텍스트를 통해 표시되고, 한번 결정된 값은 변경되지 않습니다.

III. 지정 윷 던지기

지정 윷 던지기 버튼을 누르면, 던질 윷을 정할 수 있는 선택지가 표시됩니다. 사용자가 해당 버튼을 누르게 되면 버튼에 표시된 것과 같은 윷이 던져지고, 사용자에게 결과를 표시합니다. 이 또한 선택된 값은 윷이 던져진 이후로 변경되지 않습니다.

IV. 움직일 말을 선택하기

윷 던지기(랜덤 OR 지정)가 완료되면, 움직일 말을 선택할 수 있는 창이 보여집니다. 콤보박스 에서 움직일 말을 고른 후 확인을 누르면 선택한 말로 게임이 진행되며, 이미 한 바퀴를 돌아 더 이상 움직일 수 없는 말이라면 움직일 수 없는 말이라는 경고창이 등장하고 움직일 말을 재 선택하게 합니다.

V. 방향을 바꿀 지 선택하기(옵션) / 선택한 말을 움직이기

윷판의 좌/우 상단 및 중앙에서 출발하는 말이 움직이도록 선택되었을 때에는 '방향을 바꾸시겠습니까?' 라는 선택창이 등장합니다. '네' 를 선택했을 때는 말을 기존 진행방향이 아닌 방향으로 움직이고, '아니오' 를 선택하게 되면 기존 진행방향을 유지합니다. 방향을 선택하지 않고 게임을 진행할 수도 있었으나, 플레이어가 이미 대각선이 아닌 방향으로 진행시킨 말에 새로 출발한 말을 업고자 할 수 있기 때문에 방향을 선택할 수 있도록 하였습니다.

모든 선택이 완료되면, 던져진 윷의 결과값에 맞게 말을 움직입니다.

VI. 자신의 말을 업기 (자동)

말을 움직인 이후에 그 자리에 자신의 말이 있을 경우 말을 업게 합니다. 윷판에는 자신의 말 색깔에 동시에 움직이고 있는 말의 개수가 표시됩니다. 이후에 이 말을 움직일 때에는 업고 있는 말 또는 업혀 있는 말 중 어느 쪽을 선택하여도 말이 움직이게 됩니다.

VII. 상대의 말을 잡기 (자동)

말을 움직인 이후에 그 자리에 상대방의 말이 있는 경우 말을 잡습니다. 잡힌 말은 업혀 있는 말을 포함해 모두 시작지점으로 되돌아갑니다.

VIII. 턴 제 진행 / 현재 차례의 플레이어 표시

윷을 던져서 윷 또는 모가 나오거나(랜덤/지정 모두), 말을 움직여 상대방의 말을 잡은 플레이어는 다시 한 번 윷을 던질 기회를 얻습니다. 앞의 경우에 해당하지 않는 경우에는 차례가 다음 플레이어에게 넘어갑니다(턴 종료).

윷판의 아래에선 현재 플레이어의 정보(남은 말 개수, 플레이어 말 색깔,

IX. 게임 종료 / 재시작

가장 먼저 모든 말이 윷판을 순회한 플레이어가 승리합니다. 승리한 플레이어가 생긴 경우, 게임이 정지되며 플레이어들에게 새로운 게임을 시작할지, 프로그램을 종료할 지 묻습니다. 플레이어의 선택에 따라 진행합니다.