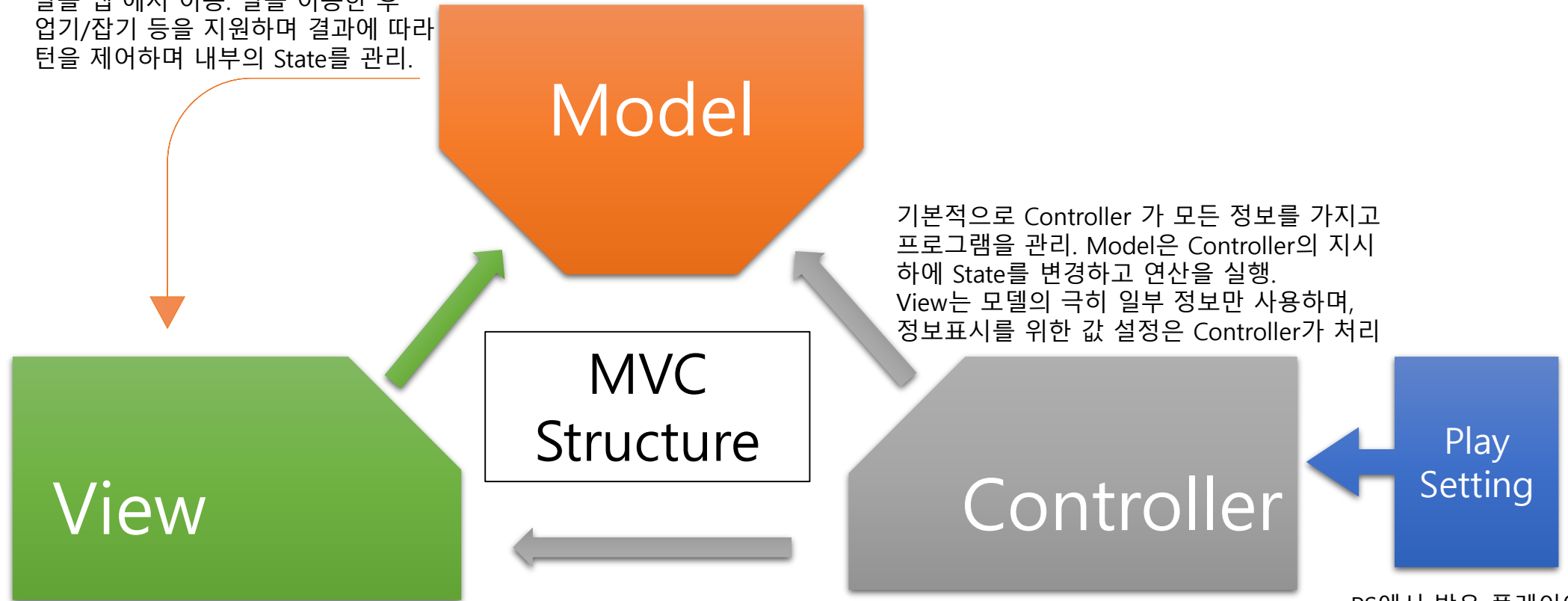


모델은 옷을 던진 결과를 랜덤 or 지정 값으로 설정. 이후 플레이어의 선택된 말을 맵 에서 이동. 말을 이동한 후 업기/잡기 등을 지원하며 결과에 따라 턴을 제어하며 내부의 State를 관리.



기본적으로 Controller 가 모든 정보를 가지고 프로그램을 관리. Model은 Controller의 지시 하에 State를 변경하고 연산을 실행. View는 모델의 극히 일부 정보만 사용하며, 정보표시를 위한 값 설정은 Controller가 처리

PS에서 받은 플레이어&말의 수를 초기 세팅에 사용

뷰에서는 옷판과 옷, 옷을 던진 결과 및 현재 플레이어, 남은 말 수, 플레이어 색상을 표시. 또한 View 상의 버튼을 통해 사용자와 직접적 상호작용을 담당