CatchMind(가칭)의 소개와 게임 규칙

**게임 소개**

* 무작위로 주어진 단어를 한 플레이어가 그림을 그려 설명하고, 다른 플레이어들이 그것을 맞추는 게임이다.

**게임 조건**

1. 플레이어는 2인 ~ 4인으로 한다.
   1. 무작위 단어를 제공받고 이를 그림으로 표현하는 자를 **출제자,** 단어를 유추해 정답을 맞추는 자를 **참여자**로 한다.
   2. **출제자**가 무작위 단어를 제공받는 것부터, **참여자**가 단어를 맞추는 과정 까지를 한 라운드로 한다.
   3. **참여자**가 **출제자**가 제공받은 단어를 맞추면 해당 라운드를 이기게 된다.
   4. 총 플레이어 수에 비례해 총 라운드의 횟수가 결정된다. 게임의 라운드 수와 우승/종료 조건은 다음과 같다.
      1. 2인일 때, 총 라운드 수는 5번으로 하고, 한 플레이어가 3회 이기게 되면 해당 플레이어의 우승으로 게임이 종료된다.
      2. 3인일 때, 총 라운드 수는 7번으로 하고, 한 플레이어가 4회 이기게 되면 해당 플레이어의 우승으로 게임이 종료된다.
      3. 4인일 때, 총 라운드 수는 9번으로 하고, 한 플레이어가 5회 이기게 되면 해당 플레이어의 우승으로 게임이 종료된다.
      4. 모든 라운드를 이행했을 때까지 한 플레이어가 우승 조건만큼 라운드를 이기지 못했다면, 가장 많은 라운드를 이긴 플레이어를 우승자로 처리하고, 게임을 종료한다.
   5. 한 라운드는 1인의 **출제자**와 1 ~ 3인(최대 참여 인원에 따라 변경)의 **참여자**로 구성된다.

**게임 단계**

1. **준비 단계**
   1. 게임이 시작되면, **출제자**는 무작위로 단어를 제공받는다.
      1. 이 때, **참여자**들은 해당 단어를 알아서는 안 된다.
      2. 만약, **참여자**들이 단어를 알게 된 경우, **출제자**는 프로그램에 의해 새로운 단어를 제공받는다.
   2. 단어를 제공받은 **출제자**는 해당 단어를 화면 중앙부에 주어진 그림판에 마우스를 이용해 그림의 형식으로 표현한다.
   3. **출제자**가 그림을 완성한 후, 그림판 아래의 버튼을 누름으로써 그림 작성이 완료되었다는 의사를 밝히면 **유추 단계**로 넘어간다.
2. **유추 단계**
   1. **출제자**가 완성한 그림이 모든 플레이어에게 제공된다.
   2. **참여자**는 완성한 그림을 보고 단어를 유추한다. 정답을 맞추는 과정은 다음과 같다.
      1. 그림 왼쪽에 주어진 플레이어 버튼을 선택하는 것으로 자신이 몇 번 플레이어인지 밝힌다.
      2. 유추할 단어를 그림 아래쪽에 주어진 텍스트 창에 타이핑 한 뒤, 텍스트 창 왼편의 유추 버튼을 누른다.
      3. **참여자**가 입력한 단어가 **출제자**가 제공받은 단어와 일치하면, **종료 단계**로 넘어간다.
      4. 단어가 틀리면, 정답을 입력했던 텍스트 창 아래에 오답 메시지가 출력되고, 유추 단계의 2번을 반복한다.
3. **종료 단계**
   1. 종료 단계의 시행 조건은 다음과 같다.
      1. 라운드를 최대 수만큼 이행했거나, 라운드가 모두 이행되기 전에 게임의 우승자가 나왔을 경우 (게임 사전 조건의 1-1-3번 항목 참조)
   2. 1번의 조건에 부합하면, 우승 플레이어의 이름이 화면 중상단에 표시되고, 모든 플레이어의 이름과 점수가 우승 플레이어의 이름 아래 표시되며 게임이 종료된다.
   3. 종료 단계의 이행 조건이 만족되지 않을 경우, 정답자의 기록에 1회 정답이 추가되고 , **준비 단계**부터 다시 시행한다.