|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **모듈** | **클래스** | **클래스의 역할** | **함수** | **함수의 역할** |
| GameManager | SceneLoader | GameScenes 모듈의 모든 씬을 생성자로 받. 이벤트가 발생했을 때, 씬을 전환한다 | GameLoop | 실제 게임 구동부 |
| GameScences | Scenes | 모든 씬들의 부모 클래스 (추상 클래스), 생성될 때, GameWidget 모듈을 사용해 위젯 객체들을 생성한다. | startScene | GameManger에서 해당 씬의 차례가 오면 실행, 모든 위젯들을 게임판에 표시 |
| killScene | 다음 씬으로 넘어갈 때 현재 씬의 위젯들을 모두 제거 |
| Main | 게임의 첫 시작 씬 |  |  |
| ReadyDraw | 단어 표시 씬 |  |  |
| Drawing | 그리기 단계 씬 |  |  |
| Guess | 맞추기 단계 씬 |  |  |
| Result | 결과 씬 |  |  |
| GameWidgets | Button | GameScenes에서 호출되며, 생성자로 이미지 경로, 표시될 위치를 받는다. 버튼 위젯 객체를 생성 | Draw | GameScenes의 StartGame에서 호출현재 게임판 객체를 인자로 받고, 게임판에 버튼을 표시한다. |
| Font | GameScenes에서 호출, 생성자로 표시할 텍스트, RGB, 텍스트 크기, 표시할 위치를 받는다. 텍스트 객체를 생성 | Draw | GameScenes의 StartGame에서 호출현재 게임판 객체를 인자로 받고, 게임판에 텍스트를 표시한다. |
| ScoreDB | FileHandler |  |  |  |
|  | ScoreBoard |  |  |  |
| WordDB | FileHandler | DB에서 파일을 불러와 랜덤한 단어 선택 후 이를 반환, 생성 시 WordDB File을 읽고, DB내의 모든 단어를 리스트 형태로 저장 | GetWord | 생성자에서 불러온 단어 중 랜덤하게 하나를 선택, 반환 |

**Scene의 형태로, 다른 엔진에서 게임을 구현하는 방식을 채용해 설계를 진행하였다.**

**Scene 의 흐름도는 다음과 같다.**

