|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **모듈** | **클래스** | **역할** |
| GameManager | SceneLoader  GameLoop | 모든 Scene들을 Load해서 화면에 보여주는 총괄 모듈.  진행 상태 또한 관리한다. Manager |
| Main | Start | Player 수 정보를 가지고 ReadyDraw로 씬이 전환되도록GameManager에게 인자 전달. |
| MainUI | Main Scene에 포함되어야할 이미지, 버튼등의 레이아웃 |
| SetPlayer | 버튼 기능으로, SetPlayer 인자값을 2~4 사이에서 변경. |
| ShowHelp | Help 이미지를 보여주고, 끌 수 있게하는 창 팝업 |
| Quit\* | 게임을 종료하는 버튼. |
| ReadyDraw | Ready  GetWord\*  ReGetWord  ScoreBoard\*  Quit\*  ReadyDrawUI |  |
| Drawing | Report  DrawingUI  Eraser  Colors  Sizes  Quit\* |  |
| Guess | CheckAnswer  GuessUI  CheckPlayer  ReturnDrawing  ScoreBoard\*  Quit\* |  |
| Result | Restart  ScoreBoard\*  ResultUI  Quit\* |  |
| ScoreDB | FileHandler  ScoreBoard\* |  |
| WordDB | FileHandler  GetWord\* |  |

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

