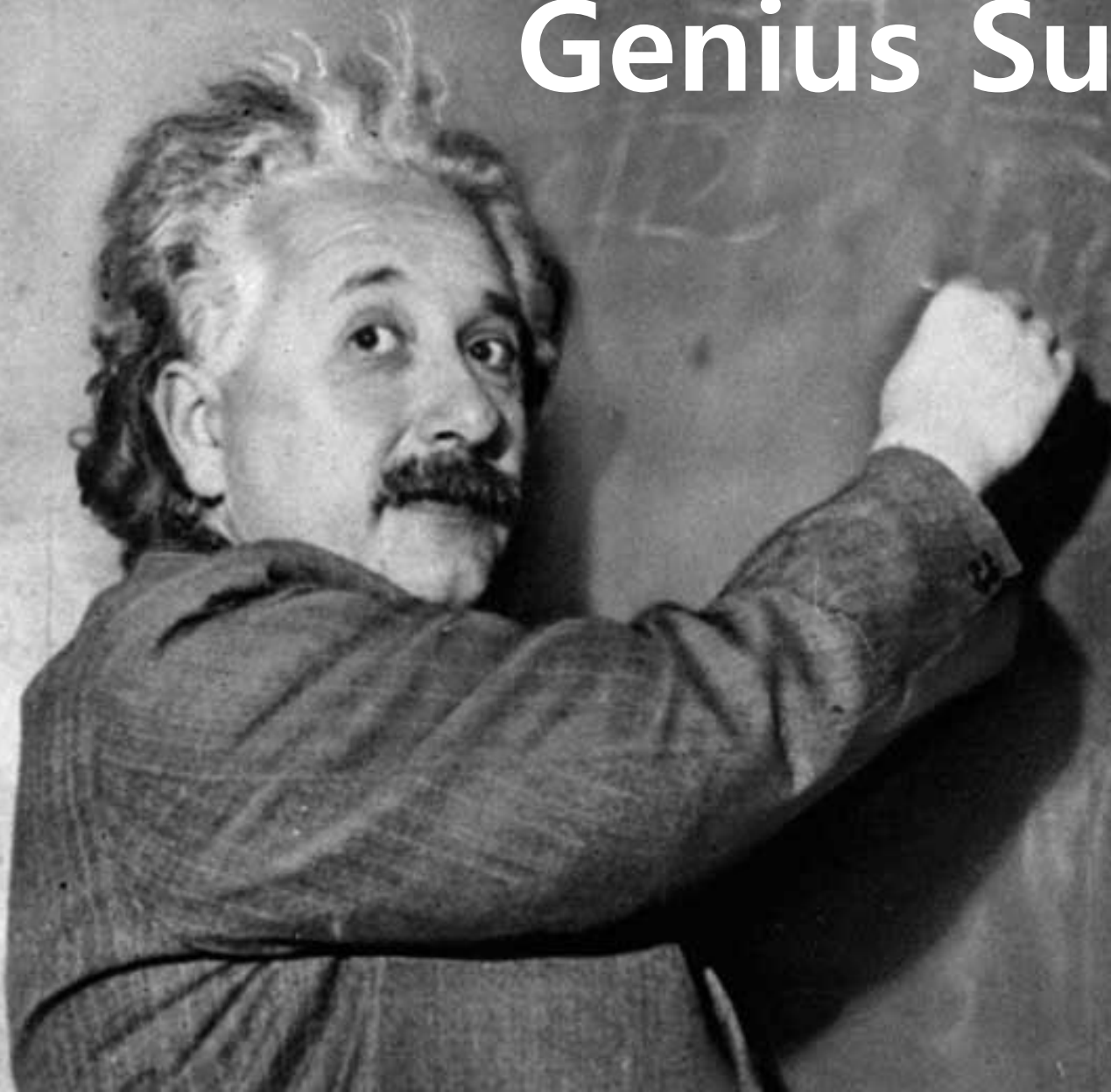


# Genius Sudoku

AweThink



# 목차

---



프로젝트 소개

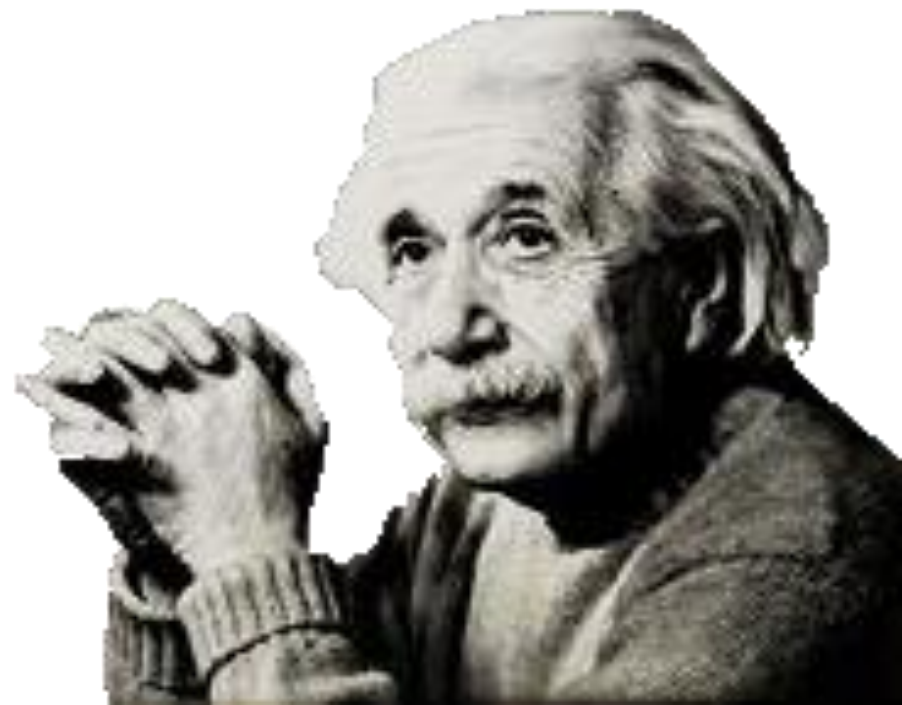
계 획

설계 및 구현

시 연

원인 분석

# 프로젝트 소개



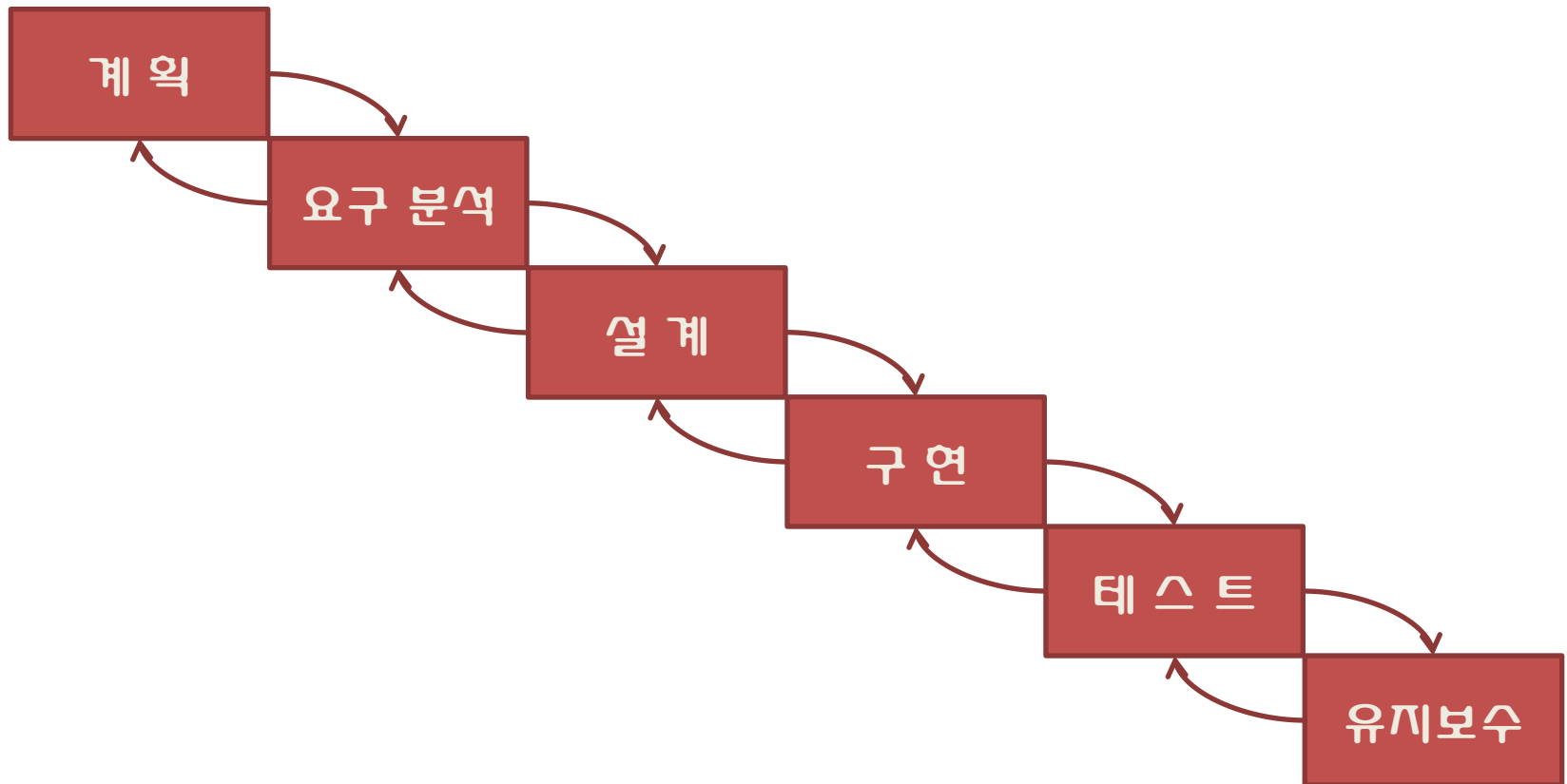
# 프로젝트 소개



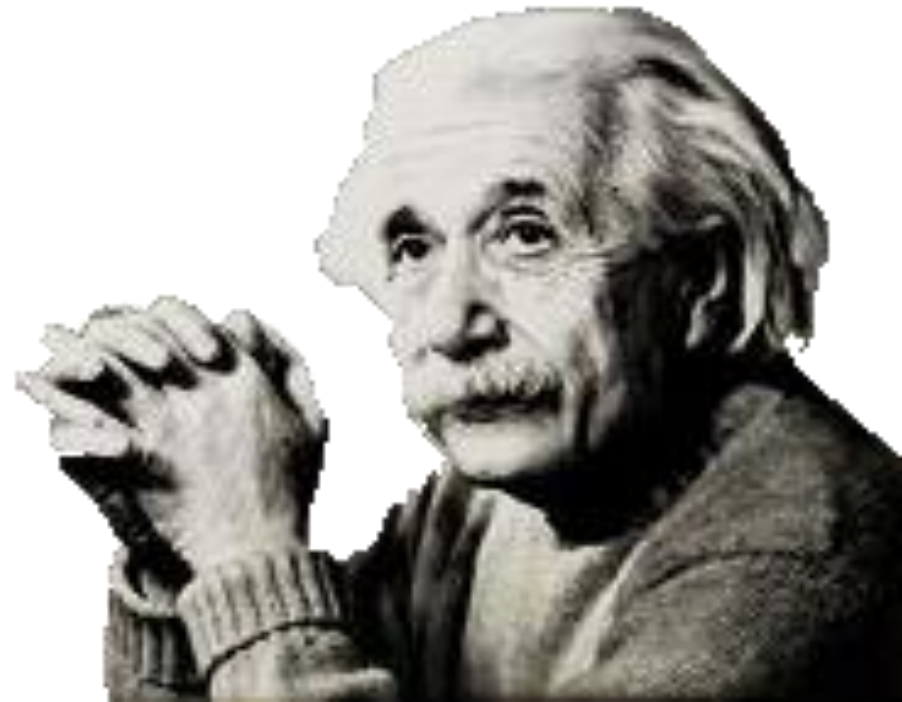
- 스도쿠란?
  - 각 줄에 1~9의 숫자를 채우는 게임
- 시장조사 결과
  - 기본에 충실한 게임

	1		4		7		5	
4		5			9		8	
				5				4
				3			7	6
3			6	4	5			1
1	8			9				
9				7				
	6		8			1		5
	5		9		1		3	

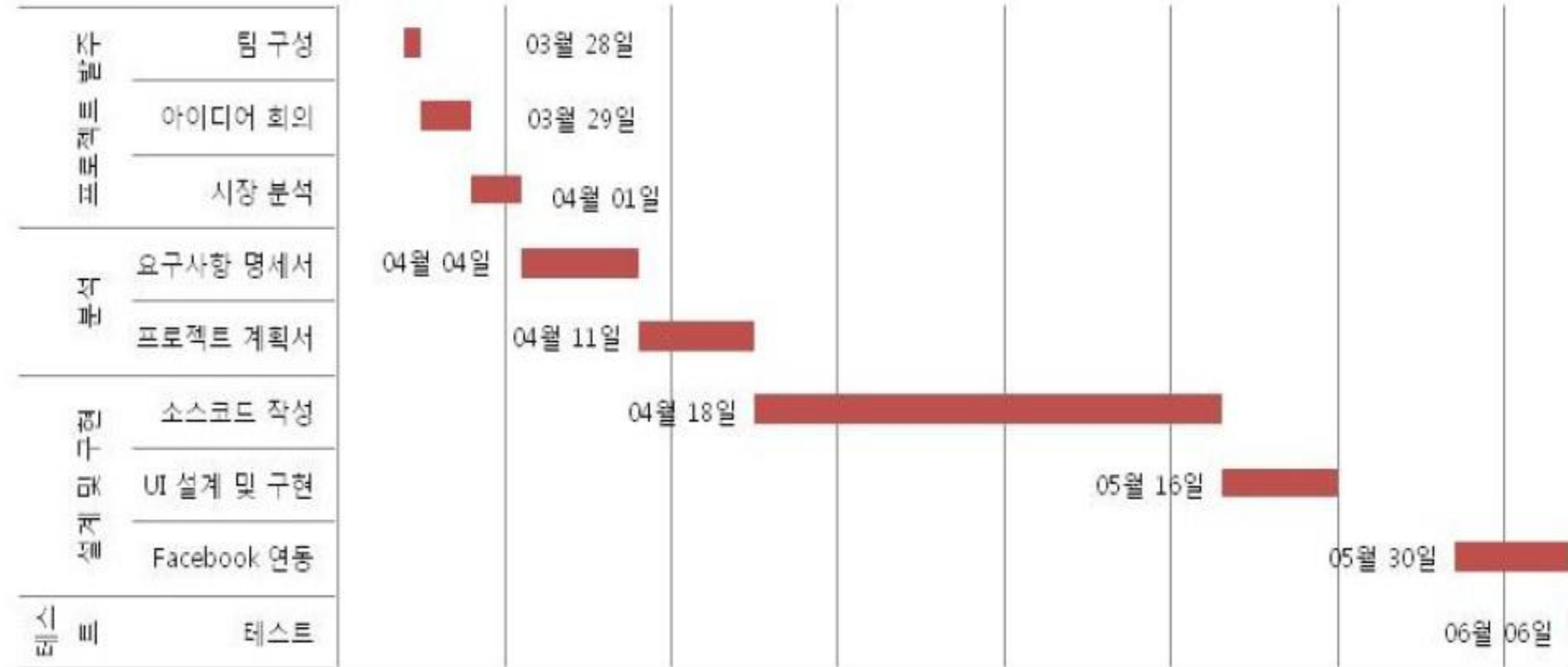
# 프로젝트 소개



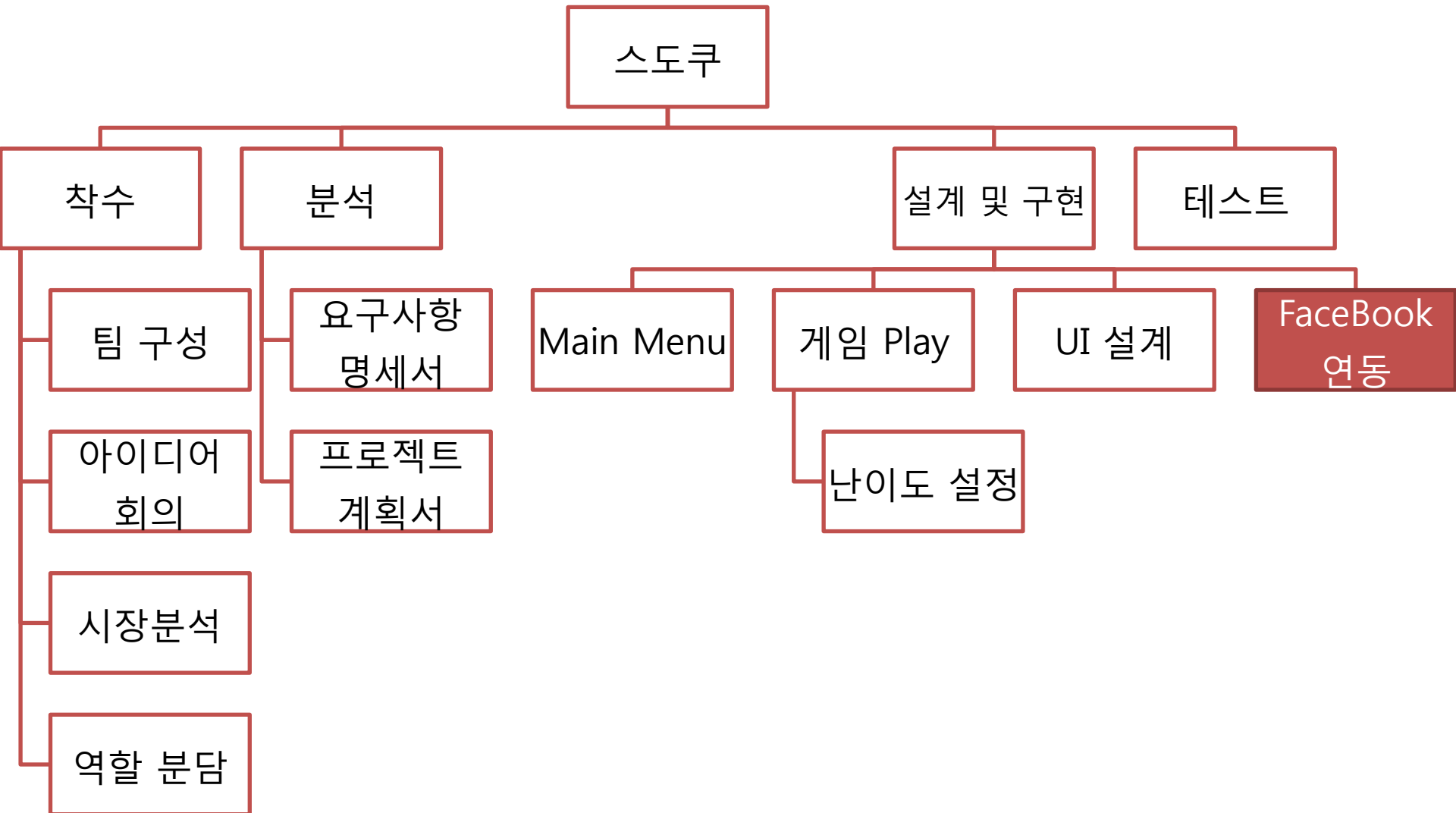
# 프로젝트 계획



# Gantt chart

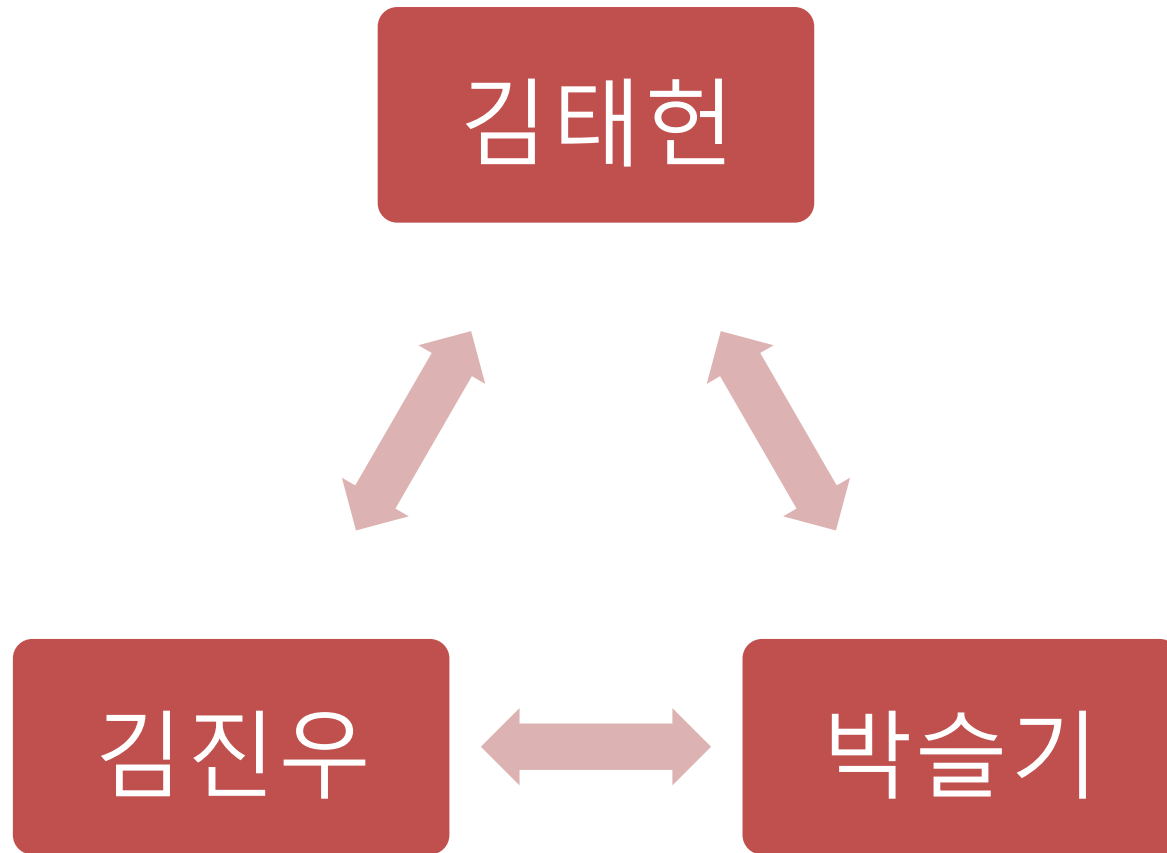


# WBS

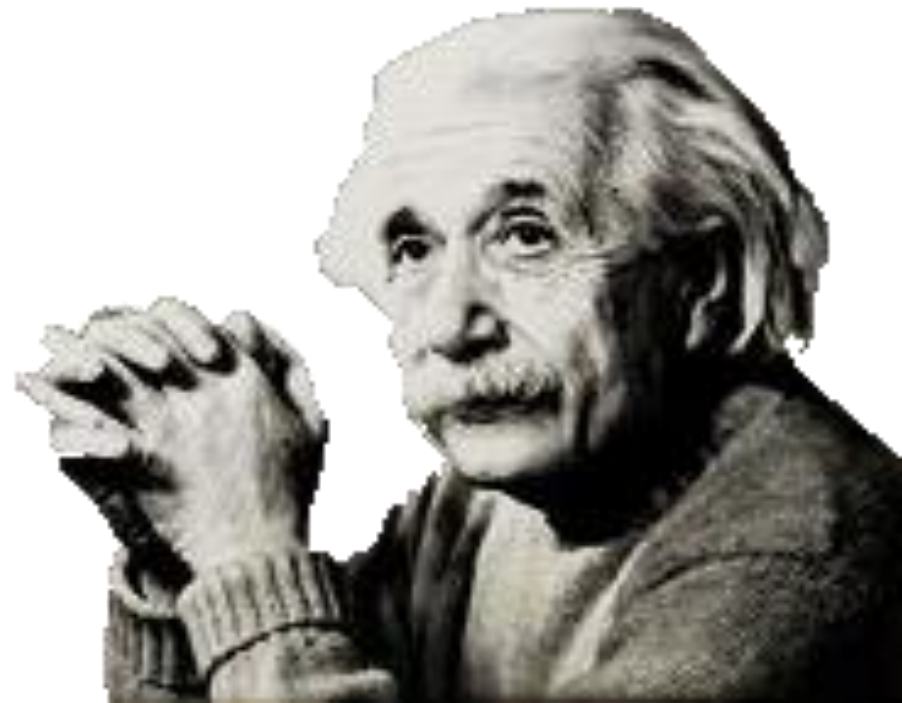




# 조직 계획



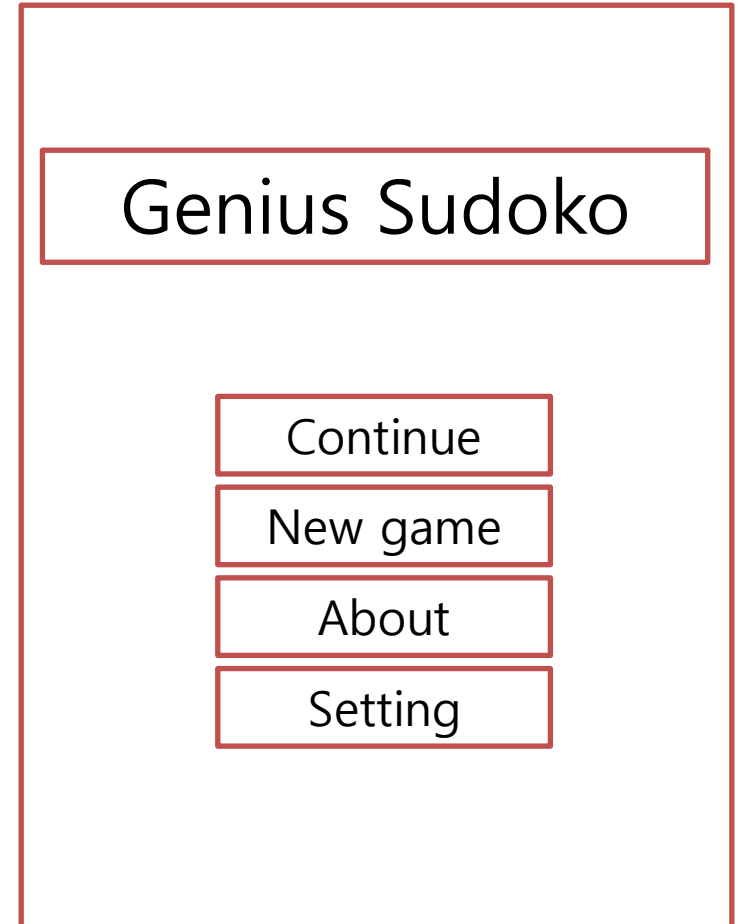
# 설계 및 구현



# UI-메인 화면



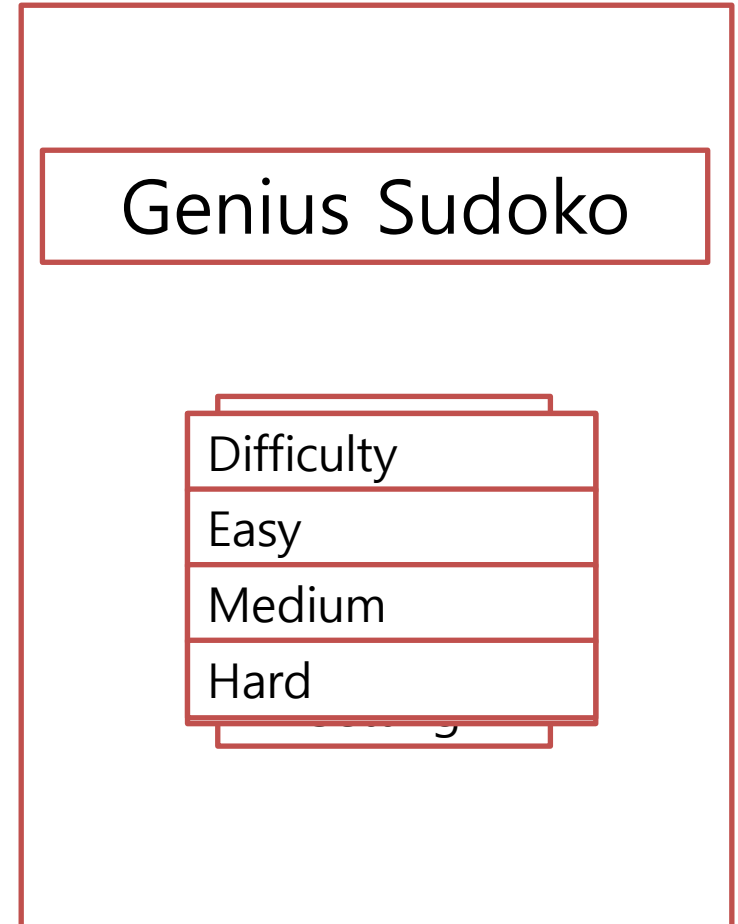
- 실행시 첫화면
- Continue
  - 종료 전의 게임 이어서 Play
- New Game
  - 새로운 게임
  - 시작 시 난이도 선택
- About
- Setting



# UI-난이도 선택



- New Game 선택시  
난이도 선택 화면
- 난이도 선택
  - Easy
  - Medium
  - Hard



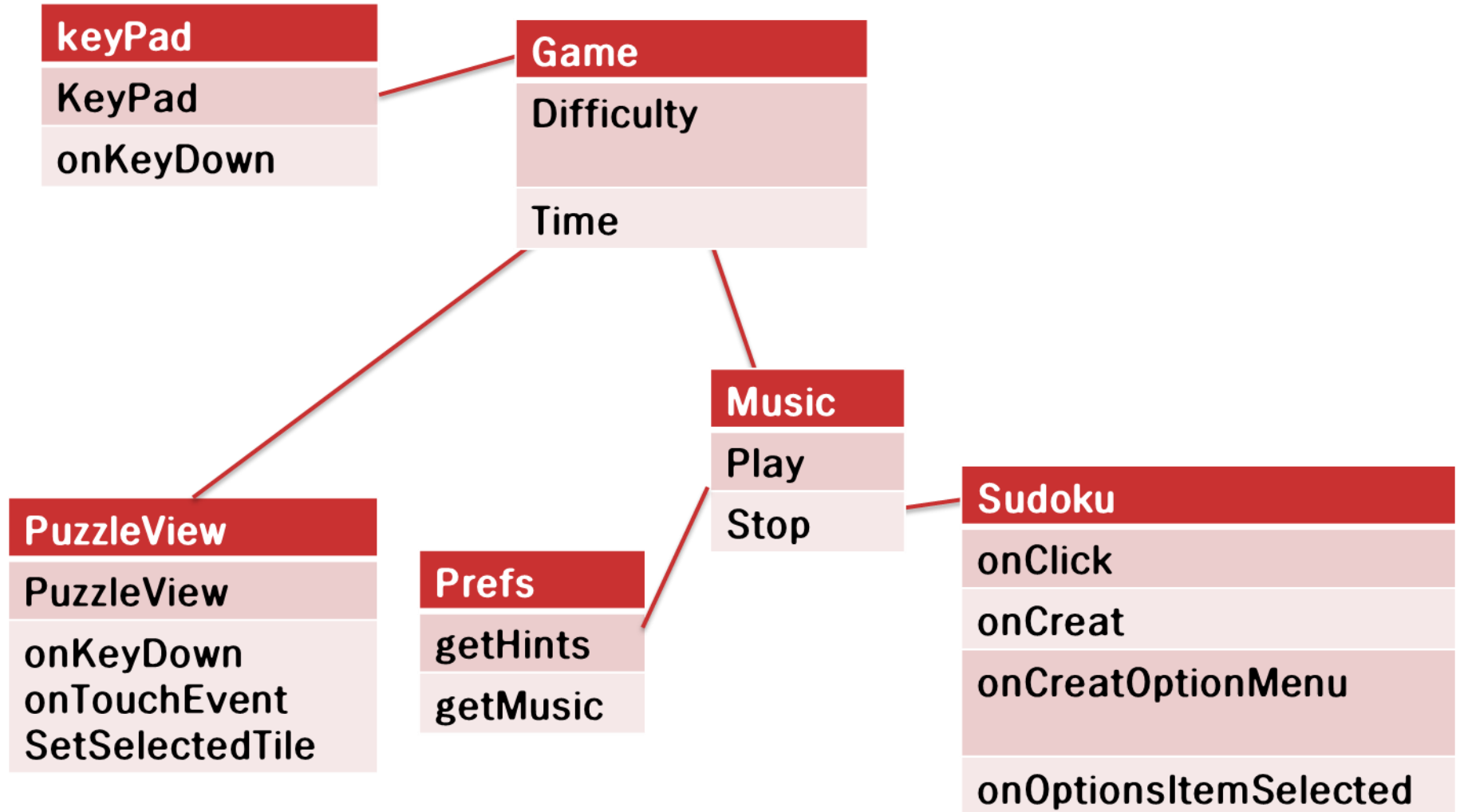
# UI-PLAY 화면



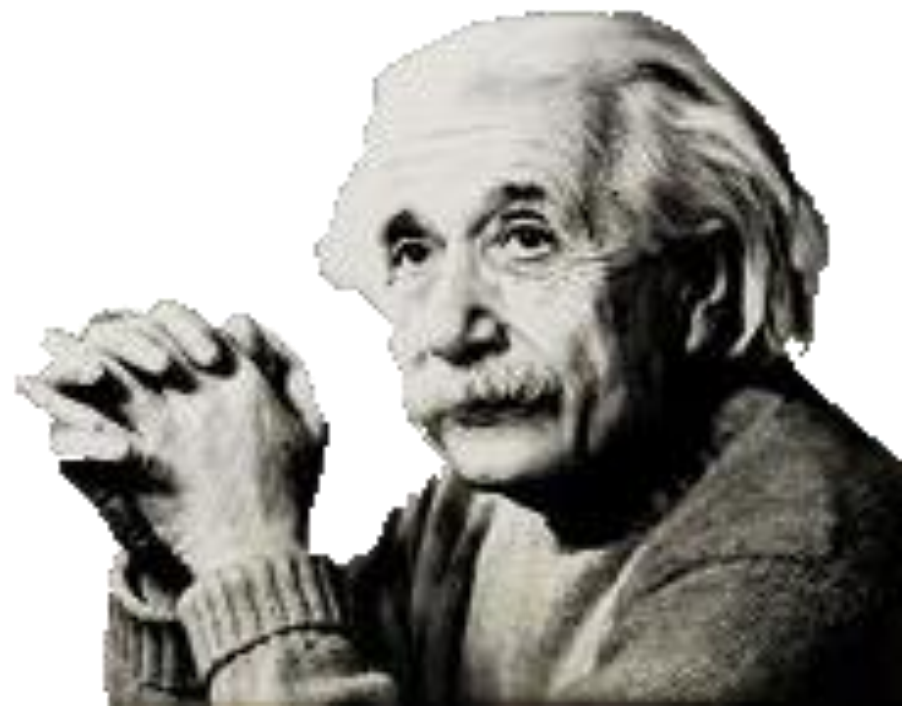
- 게임 실행 화면
- 9\*9의 전체 틀 제공
  - 3\*3 게임 칸
- 게임 실행 후  
경과시간

경과시간 :00"00								

# UML



# 시 연



# 원인 분석



정보 및 자료 습득

기간 부족

생소한 개발환경



감사합니다.

