

네모네모 로직



개발 개요

- 개발 목적 : 프로젝트를 통한 C언어 능력 향상
- 프로그램 설명 : 하단/좌측에 주어진 숫자를 보고 칸을 색칠해 그림을 완성하는 게임

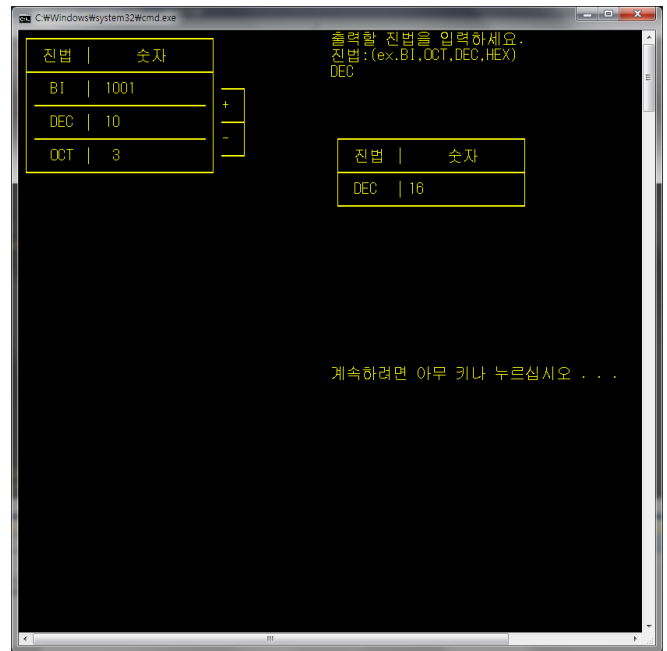
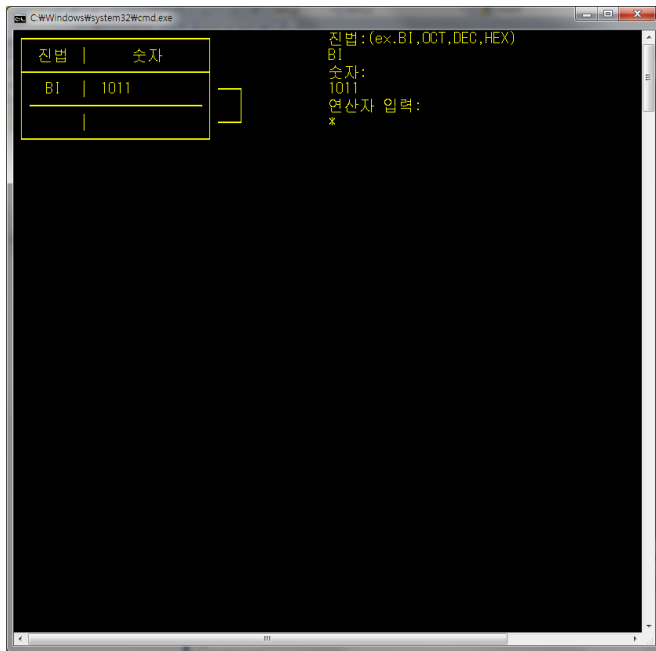
개발 환경

- 사용 언어 : C언어
- 사용 툴 : Visual Studio 2010

구현 내용

- 콘솔환경에서 키보드 화살표를 이용하여 색칠할 칸을 선택하는 기능을 구현
- 새로운 스테이지를 사용자가 직접 제작하고 등록하여 플레이 할 수 있도록 하였음
- 랭킹을 등록하고 랭킹 출력 가능

진법 계산기



개발 개요

- 개발 목적 : 프로젝트를 통한 C++언어 능력 향상
- 프로그램 설명 : 2, 8, 10, 16진법의 숫자를 사칙연산 할 수 있는 콘솔 계산기 프로그램

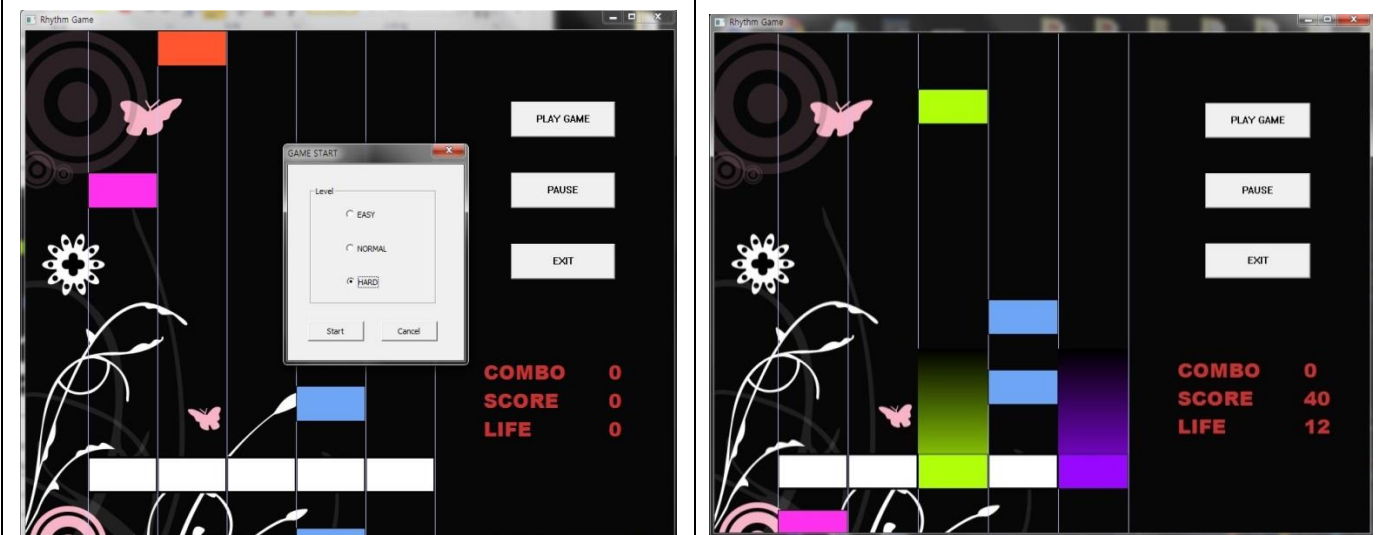
개발 환경

- 사용 언어 : C++언어
- 사용 툴 : Visual Studio 2010

구현 내용

- 진법/숫자/연산자를 입력하면 좌측에 출력되도록 UI 구현
- 수의 진법 변환이 자유롭도록 진법변환 함수를 구현
- 중위식을 후위식으로 변환 후 스택을 이용해 계산하는 후위연산 기능을 구현

리듬 게임



개발 개요

- 개발 목적 : Windows API 능력 향상
- 프로그램 설명 : 내려오는 노트를 타이밍에 맞게 키를 눌러 맞추는 리듬게임

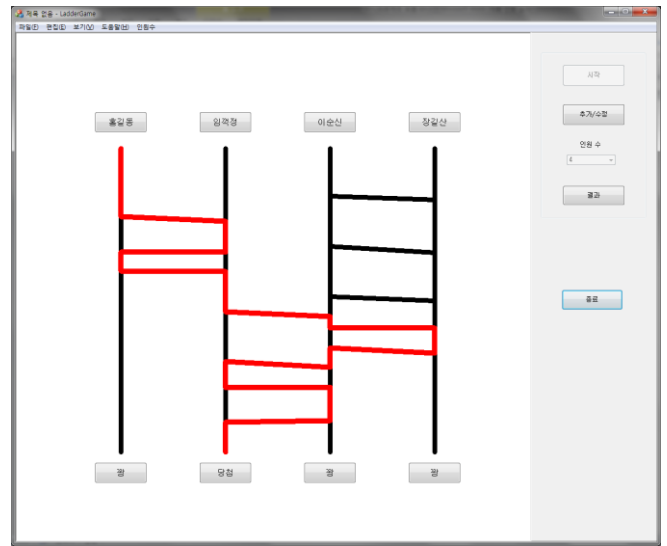
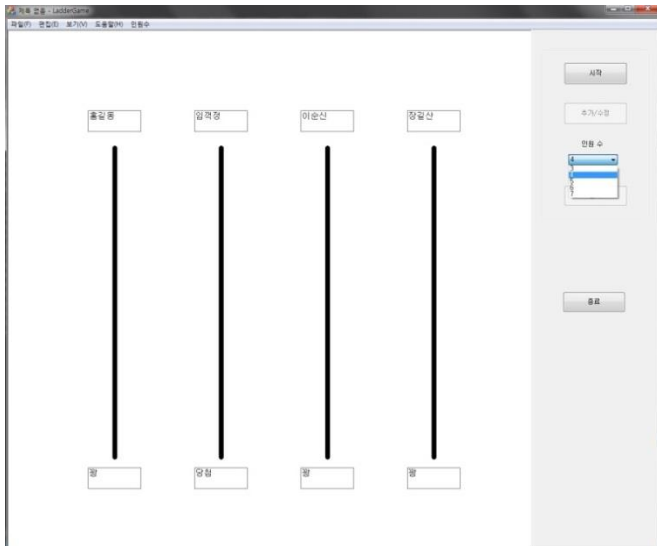
개발 환경

- 사용 언어 : C / Windows API
- 사용 툴 : Visual Studio 2010

구현 내용

- 게임 플레이 / 일시정지 / 종료 기능
- 게임을 할 때마다 노트가 랜덤한 위치에서 내려오도록 구현
- 건반 키를 눌렀을 때 노트가 맞았는지 판단하는 기능 구현
- 노트를 맞추면 점수 상승
- 연속으로 노트를 맞출 경우 콤보가 쌓임
- 노트를 놓치면 콤보가 초기화되고 라이프가 감소

사다리 타기



개발 개요

- 개발 목적 : MFC 능력 향상
- 프로그램 설명 : 사다리타기 프로그램

개발 환경

- 사용 언어 : C++ / MFC
- 사용 툴 : Visual Studio 2010

구현 내용

- 사다리를 타기 전 TextBox에 원하는 글씨를 넣고 시작버튼을 누르면 버튼으로 바뀜
- 인원수를 변경하면 TextBox와 세로 선이 선택한 수만큼 나타남
- 시작 버튼을 누를 때 마다 결과가 달라지도록 사다리를 구현
- 사다리가 생성될 때 옆 사다리와 겹치지 않도록 거리를 두고 생성되게 구현
- 각 구간 사다리(가로선)의 양끝 점의 좌표를 각각의 리스트에 저장하고 버튼을 눌렀을 때 리스트를 조회하며 사다리 길을 찾아가도록 구현