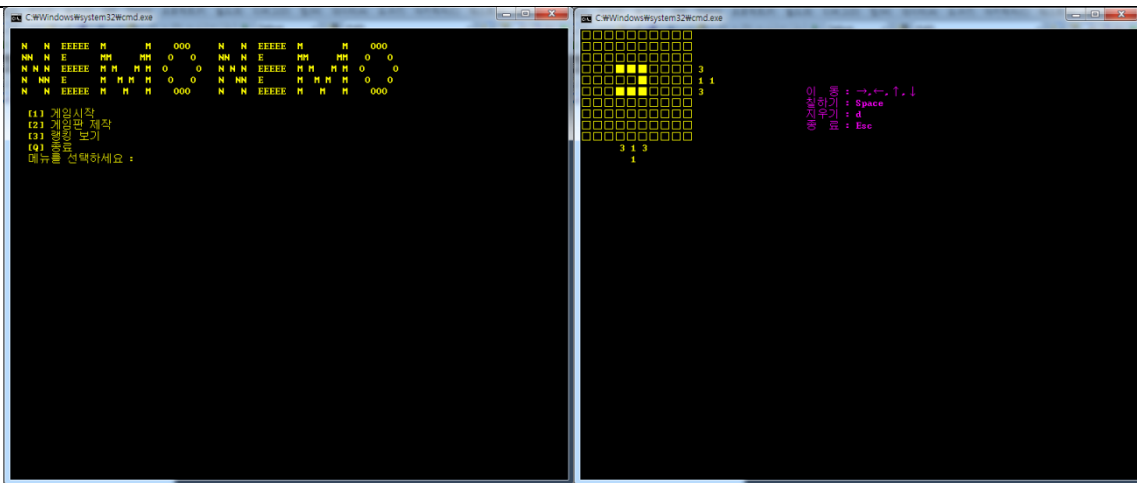


네모네모 로직



개요

- 개발 목적: 프로젝트를 통한 C언어 능력 향상
- 프로그램 설명: 옆에 나타난 숫자를 이용하여 네모 판으로 그림을 그려 맞추는 게임

개발 환경

- 사용 환경: C언어
- 사용 툴: Visual Studio2010

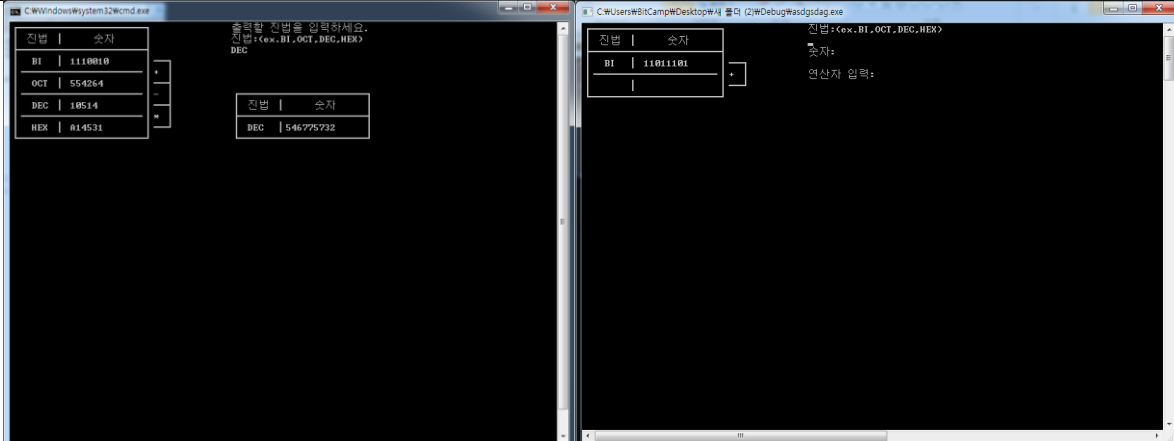
구현 내용

- 네모 판에 칠해진 숫자만큼 옆에 숫자를 나타나게 함
- 기본 베이스가 되는 네모 판 배열로 구성
- 게임이 끝나면 점수를 비교하여, 랭킹을 기록하고 출력하는 기능

느낀점

-처음 프로젝트를 해보면서 주제 선정과 실제로 무언가를 만든다는 것이 어려웠다. 아직 많은 것이 부족한 상태로 만든 프로그램이다. 하지만 원하는 기능은 다 구현하였고 깔끔하게 잘 만들어진 프로그램이라고 생각한다.

계산기



개요

- 개발 목적: 스택과 C++의 클래스 능력 향상
- 프로그램 설명: 각 진법과 숫자를 입력 받고 후위 표기식으로 변환시켜 계산하는 프로그램

개발 환경

- 사용 언어: C++
- 사용 툴: Visual Studio2010

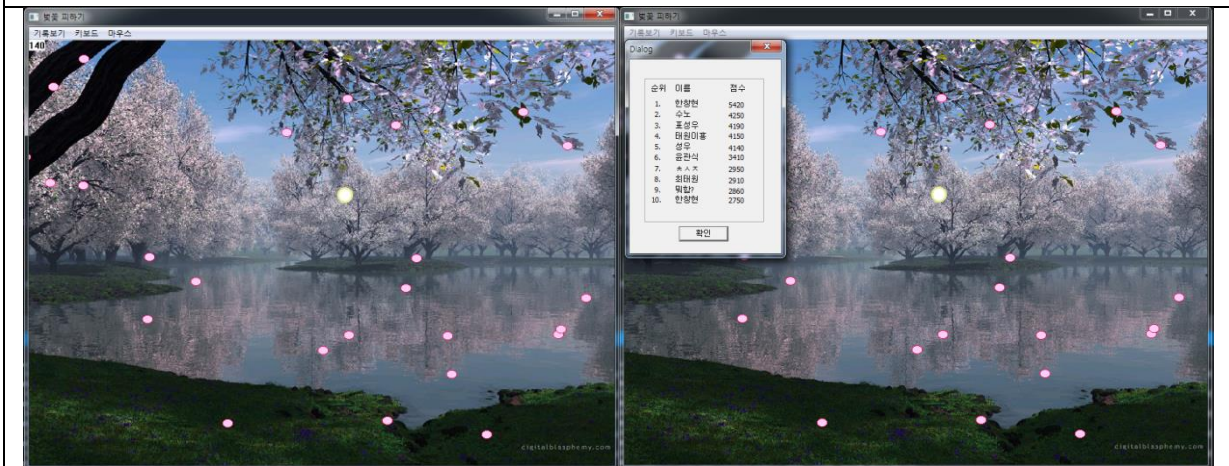
구현 내용

- 스택을 이용하여 후위 표기식으로 전환
- 진법, 숫자와 연산자 결과를 표기하는 전체적인 UI
- 형식에 맞지 않는 정보 입력 시 오류 정보 표시

느낀점

-학교에서 이론으로만 배웠던 스택을 이용한 후위표기식으로 변환한 계산기를 만들었다. 학교에서 이론으로만 배웠던 지식을 실제로 코딩으로 구현 해보니 새로운 기분이 들었다. 예전에는 코딩을 하라고 하면 막막하기만 했다. 하지만 이 프로젝트를 진행하면서 이론으로만 배웠던 것을 실제로 코딩하는 것을 배웠다.

벚꽃 피하기



개요

- 개발목적: API의 전반적인 이해와 API의 다양한 기술 사용
- 프로그램 설명: 마우스와 키보드를 이용하여 주변에 휘날리는 벚꽃을 피해 가장 높은 점수를 획득하는 게임

개발 환경

- 사용 언어: C/C++ WIN32API
- 사용 툴: Visual Studio2010

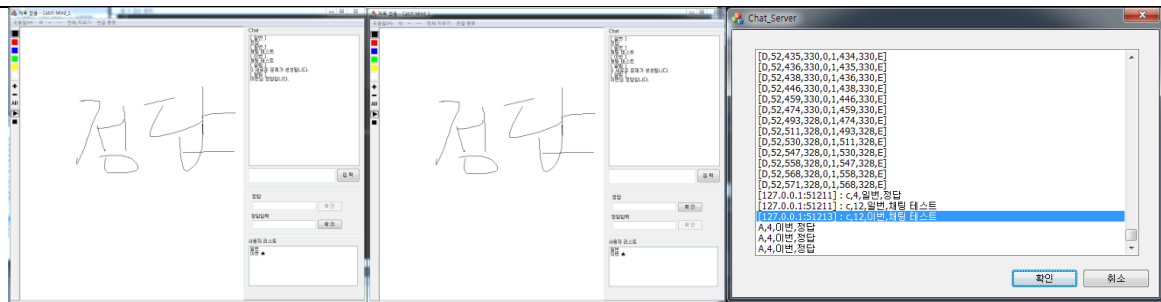
구현 내용

- 버블 정렬을 이용하여 랭킹입력과 보기
- API의 전체적인 틀
- 키보드와 마우스 전환
- 게임 시작 시 노래 재생

느낀점

-WIN32API를 처음 배워보고 만든 프로젝트였다. API의 여러 가지 기능들을 처음 접했다. 많은 기능들을 넣어 보고 싶어서 키보드와 마우스 전환 기능도 넣어보고 음악도 넣었다. 랭킹 구현도 리스트박스를 이용할지 스택 텍스트를 이용할 지 여러 고민을 하면서 만든 프로그램이다.

캐치 마인드



개요

- 개발 목적: 서버, 클라이언트의 기본적인 이해
- 프로그램 설명: 클라이언트끼리 서로 그림을 그리고 그림의 제목을 맞추는 게임

개발 환경

- 사용 언어: C++/MFC
- 사용 툴: Visual Studio2010

구현 내용

- 문제 출제자에게만 그림 그릴 권한 부여
- 기본적인 그림판 기능 구현
- 소켓을 이용하여 그림 좌표를 전달하여 똑같은 위치에 그림이 그려질 수 있도록 구현
- 채팅 구현
- 사용자 리스트 구현과 문제 출제자가 누구인지 표시

느낀점

-패킷 헤더를 잘 알지 못한 상태로 만들었기 때문에 부족한 면이 많이 있다. 소켓에 대해서 배우지 않은 상태여서 구현 하나하나가 고민스러웠다. 여러 문제들을 많은 시간을 들여 해결했다. 시간이 들어간 만큼 그림과 채팅이 구현되고 세세한 것들까지 구현되어 뿌듯하고 동시에 아쉬움이 많은 프로젝트다.