(유저 시점)

도형을 그리는 방법은 마우스 커서 위치를 읽어와서 비교적 짧은 시간동안 점을 찍는다.

그 점들을 이어서 선을 그려준다

(프로그램 인식)

\*직선이 그려지는 방향을 (양쪽)대각선, 가로, 세로로 구분한다.

\*선이 그려지는 것을 첫 점, 다 수의 중간 점, 끝 점을 읽어서 그 각도가 10도 이상이면 대각선으로 판정 한다.(화면 좌표계 x1당 y증가분이 3이상이면 대각선 판정)

\*첫 점은 컨트롤러 버튼을 누른 것을 기점으로 판단한다.

\*한 직선의 끝 점은 정해져 있는 도형의 꼭지점 근처로 오면 인식한다

-> 너무 짤아도 너무 길어도 인식 X

\*각 직선의 기울기가 1이상 바뀔 시에 직선으로 인식하지 않는다.

-> 직선들의 조합으로 도형을 판단한다.

-> 직선의 기울기가 1이상 바귈 시에 새로운 직선이 시작됨으로 판단한다.

\*맨 첫 직선의 시작점 근처에 왔다고 판단될 경우 도형 그리기 완료라고 판단한다.