

윈도우 프로그래밍 숙제 2

2015년도 1학기

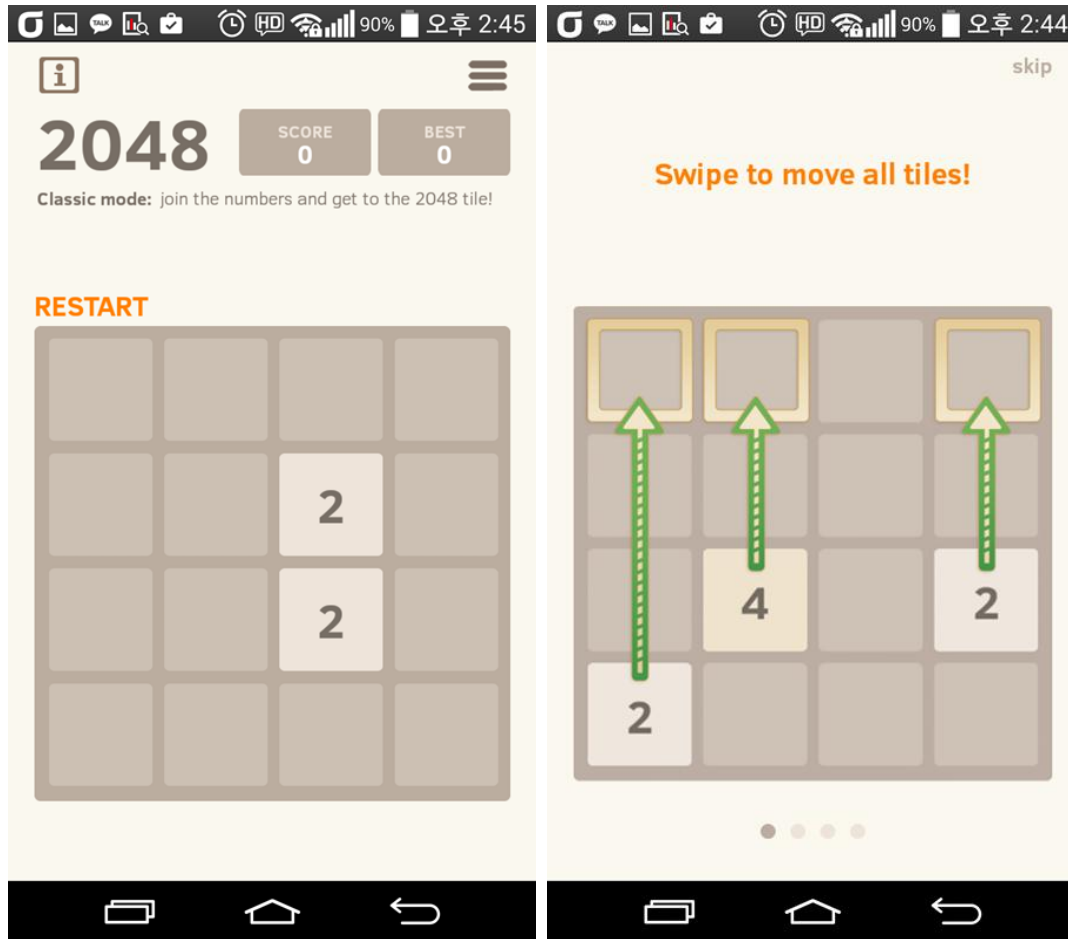
숙제 2: 게임 2048

- 화면에 4 X 4의 보드가 있다.
- 숫자 2 블록 2개가 임의의 위치에 있다.
- 마우스를 클릭하고 드래그하면 드래그한 방향으로 숫자 블록이 좌/우/상/하로 슬라이드 된다.
 - 숫자 블록이 단계별로 옆의 칸으로 슬라이드 된다.
 - 마우스가 많이 드래그된 방향으로 슬라이드 방향을 정한다.
 - 좌/우: 모든 줄의 블록들이 좌/우로 슬라이드 된다.
 - 상/하: 모든 줄의 블록들이 상/하로 슬라이드 된다.
- 같은 숫자 2개가 더해진다.
- 숫자 2개가 더해지고, 또다시 임의의 빈 칸에 숫자 2 블록이 생긴다.
- 게임 종료:
 - 승리: 목표 점수에 도달했을 때
 - 패배: 움직일 칸이 없을 때

숙제 2: 게임 2048

- 메뉴 사용하기:
 - 목표 점수
 - 2048: 목표 점수가 2048
 - 1024: 목표 점수가 1024
 - 512: 목표 점수가 512
 - 256: 목표 점수가 256
 - 게임 하기
 - 새 게임: 기존의 내용이 삭제되고 새 게임이 시작된다.
 - 종료하기: 프로그램 종료
- 비트맵 사용하기
 - 숫자 그림을 비트맵으로 만들어 사용하기
 - 2 / 4 / 8 / 16 / 32 / 64 / 128 / 256 / 512 / 1024 / 2048

숙제 2: 게임 2048



- [게임 2048 샘플 동영상](#)

숙제 2: 게임 2048

- 제출:

- 5월 17일 (일요일) 오후 10시까지 **e-class에 업로드** 한다.

- 제출물:

- 프로그램 관련: 모든 코드 파일들, 리소스 파일들 (resource.rc, resource.h, 숫자 모양의 비트맵 파일들)
- 프로그램 설명 문서 파일: Readme.txt (구현한 내용, 구현하지 못한 내용, 추가로 구현한 내용 등을 서술)
- 위의 파일들을 본인 이름으로 압축하여 업로드한다.