# 프로그래밍과 문제해결

## **Assignment #4**

담당교수: 윤은영

학번: 20230024

학과: 무은재학부

이름: 문요준

POVIS ID: yojun313

개발 환경: Window 11 VS CODE

명예서약(Honor code)

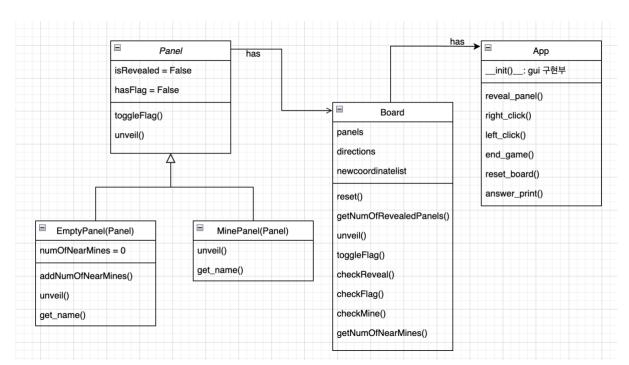
"나는 이 프로그래밍 과제를 다른 사람의 부적절한 도움 없이 완수하였습니다."

Problem: 지뢰찾기

### 1. 문제의 개요

본 프로그램은 지뢰를 피해 모든 빈 칸을 찾는 것이 목표인 게임이다. 보드의 각 칸에는 지뢰가 있는 칸과 없는 칸으로 이루어지며, 플레이어는 마우스 클릭을 통해서 보드와 상호작용하며 지뢰가 없는 구역만 밝혀야 한다. 사용자가 만약 지뢰가 없는 칸을 클릭할 경우에는 인접한 8칸(자신을 중심으로 한 3x3 구역)에 대하여 지뢰의 개수를 숫자를 통해서 힌트를 준다. 이를 기반한 추리를 통해서 지뢰가 없는 모든 칸을 밝혀야 한다.

## [Structure Chart]



### **Class: Panel**

함수(메서드)명	기능
toggleFlag()	해당 panel의 hasFlag를 toggle, hasFlag가 True라면 False, False면
	True로 변환
unveil()	isRevealed 값을 True로 변환 -> panel을 밝혀진 상태로

## Class: EmptyPanel(Panel)

함수(메서드)명	기능
addNumOfNearMines()	해당 panel의 numOfNearMines 값 1 증가
unveil()	Panel unveil 수행
get_name()	패널이 무엇인지 알려줌, "empty" 반환

## Class: MinePanel(Panel)

함수(메서드)명	기능
unveil()	Panel unveil 수행
get_name()	패널이 무엇인지 알려줌, "Mine" 반환

## **Class: Board**

함수(메서드)명	기능
reset()	Board 초기화, panel(2차원 리스트)에 numMine으로 주어진 숫자
	만큼 mine을 랜덤한 위치에 분포, 나머지 위치에는 EmptyPanel
	들어가도록 함. 각 EmptyPanel에서 주변 8개에 위치한 패널의 지
	뢰 개수만큼 addNumOfNearMines 함수를 실행해
	NumOfNearMines 값 변경
getNumOfRevealedPanels()	현재 board에 밝혀져 있는 Panel의 개수 반환
unveil(y,x)	panels(2차원 리스트)의 y행 x열에 위치한 Panel 밝힘. Panel이 지
	뢰라면 -1을 반환. 밝혀낸 Panel의 numOfNearMines의 값이 0이
	라면 인접한 8칸 중에서 지뢰가 없는 칸에 대해 이 과정 재귀함수
	로 반복. 해당 칸이 지뢰가 아니고 깃발이 있으면 깃발을 제거하
	고 밝혀내고 지뢰이며 깃발이 있으면 깃발을 유지함.
toggleFlag(y,x)	panels의 y행 x열에 위치한 Panel flag toggle
checkReveal(y,x)	패널의 y행 x열에 위치한 Panel이 밝혀져 있는지 확인 후 True 또
	는 False 반환
checkFlag(y,x)	panels의 y행 x열에 위치한 Panel에 flag가 있는지 확인
checkMine(y,x)	y행 x열에 위치한 Panel에 mine이 있는지 확인 후 True 또는
	False 반환
getNumOfNearMines(y,x)	panels의 y행 x열에 위치한 Paneldp 인접한 mine의 수를 반환

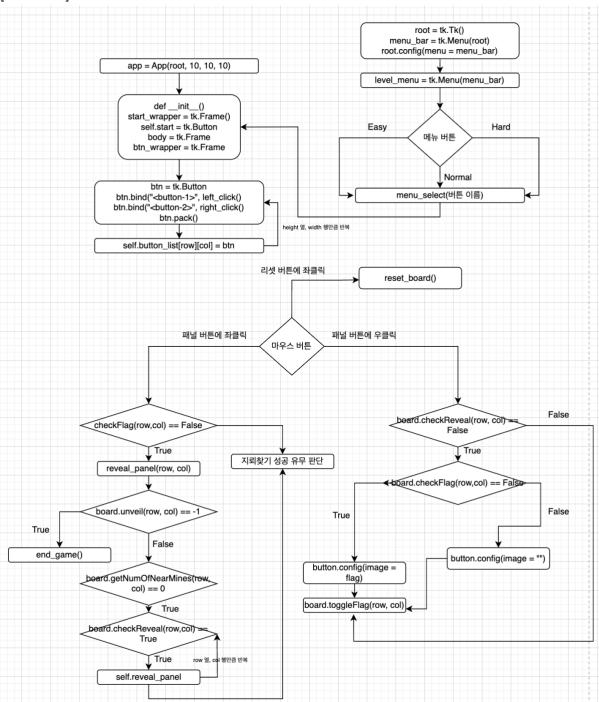
## Class: App

함수(메서드)명	기능
reveal_panel(row, col)	Panel버튼을 좌클릭할 때 panel을 밝히는 메서드로, button변수에
	button_list의 row행, col열에 해당하는 버튼 대입하고 button을 눌
	린 상태로 변경. 이때 해당 panel이 지뢰이면 그 버튼의 이미지를
	지뢰 이미지로 변경하고 panel이 emptypanel일 때 주변 지뢰가 0
	개이면 공백, 0개 아니라면 주변 지뢰 개수 표시
right_click(row, col)	panel 버튼을 우클릭할 때 깃발을 꽂거나 제거하는 메서드, button
	변수에 button_list의 row행, col열에 해당하는 버튼 대입하고 버튼
	이 reveal 되어있지 않을 때 깃발이 꽂혀있지 않으면 버튼 이미지
	를 깃발로, 깃발이 꽂혀있으면 깃발 이미지 삭제, 그리고
	toggleFlag(row, col) 함수로 Flag toggle

panel 버튼을 좌클릭할 때 실행되는 메서드, panel에 깃발이 꽂혀
있지 않을 때 reveal_panel 메서드 실행 후 row행, col열에 대해
board class의 unveil 메서드 실행. 해당 panel이 지뢰라면 게임 종
료 메서드인 unveil 메서드 실행. 지뢰가 아닐 때 주변 지뢰개수가
0개이면 panels 리스트의 모든 패널에 대해 board class의
checkReveal 메서드 실행해 reveal 여부 판단, 만약 reveal일 경우
깃발을 삭제하고 reveal_panel 반복 실행.
좌클릭 할 때 지뢰찾기 성공 유무를 판단. 모든 패널에 대해 각
패널이 지뢰가 아닐 때 revea 유무가 True이면 변수 success_num
1 증가. success_num이 전체 패널개수 - 지뢰개수이면 리셋 버튼
이미지를 성공 이미지로 변경하고 게임 종료.
게임이 실패했을 때 실행되는 메서드, 리셋 버튼 이미지를 실패
이미지로 변경하고 모든 패널을 엶.
리셋 버튼을 누를 때 실행되는 함수, Board를 생성자를 통해 초기
화하고 모든 버튼 초기화.
사용자에게 지뢰 위치와 빈칸 위치를 출력해서 알려주는 메서드,
코드 검증에 사용.

## 2. 알고리즘

## [flowchart]



## 3. 프로그램 구조 및 설명

a) GUI 생성

- 프로그램을 실행하면 App 클래스 생성자에 의해 gui가 생성된다. Header와 Body 부분이 Frame()을 통해 만들어지고 메뉴에서 선택한 난이도에 따라 패널 개수, 지뢰 개수가 결정되어 Board 클래스 생성자를 통해 panels가 만들어지고 gui에 버튼과 매칭되어 배치된다.

### b) panel 버튼에 좌클릭 시

- left\_click() 메서드를 실행한다. checkFlag() 메서드를 통해 깃발이 있는지 체크한다음 깃발이 없다면 reveal\_panel(), board.unveil() 메소드를 실행한다. 만약 unveil() 메소드의 반환값이 -1이라면 지뢰 버튼을 클릭한 것이므로 end\_game() 메소드를 통해 게임을 종료한다. 지뢰가 아니라면 그 버튼의 주위 지뢰개수가 0개인 지확인한 후 0개라면 모든 패널에 대해 Reveal여부를 검사한 뒤 Reveal 되어있는 패널에 대해 깃발을 삭제하고 reveal\_panel() 메서드를 실행한다.
- 다음으로 게임의 승리여부를 모든 패널에 대해 reveal여부를 조사함으로써 판정한다.

### c) panel 버튼에 우클릭 시

- right\_click() 메서드를 실행한다. checkReveal() 메서드를 통해 깃발이 꽂혀있는지 검사한 뒤 그여부에 따라 깃발 이미지로 변경하거나 이미지를 삭제하고 깃발 존재 여부를 toggle한다.

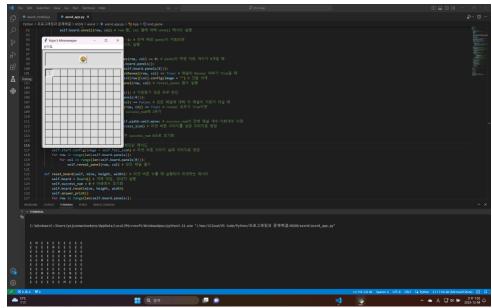
## d) 메뉴창에서 난이도를 선택할 시

- 난이도를 인자로 받는 menu\_select() 함수가 실행되어 App 클래스 생성자를 통해 새롭게 panel을 생성하고 버튼을 배치해 초기화한다.

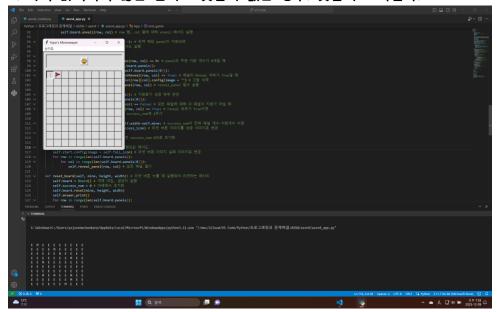
#### e) 초기화 버튼을 좌클릭 시

- reset\_board() 메서드가 실행되어 Board 클래스 생성자를 통해 panel을 초기화하고 버튼을 초기화한다.

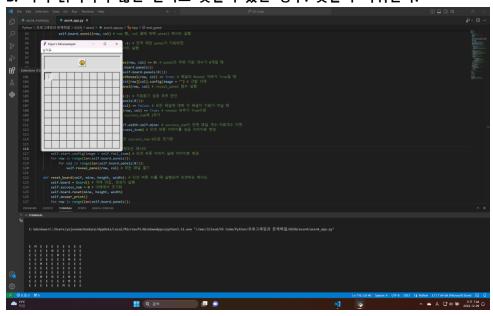
- 4. 프로그램 실행방법 및 예제
- 1. 플레이어가 마우스 우클릭을 수행했을 때
- A. 이미 밝혀진 칸의 경우: 아무 일도 일어나지 않는다.



B. 아직 밝혀지지 않은 칸이고 깃발이 없는 경우: 깃발이 표시된다.

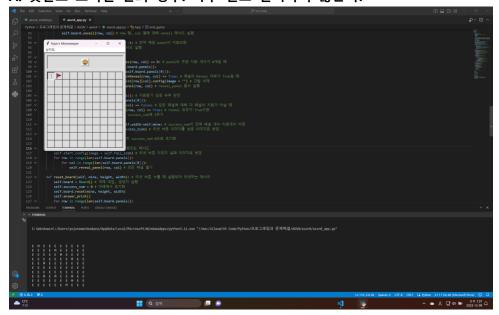


B: 아직 밝혀지지 않은 칸이고 깃발이 있는 경우: 깃발이 지워진다.

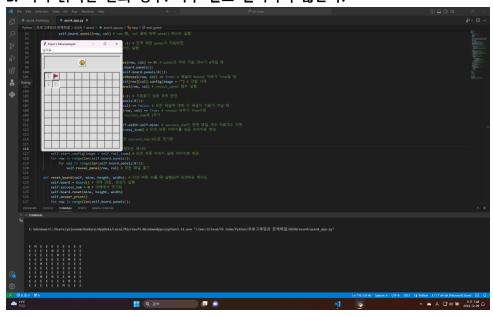


2. 플레이어가 마우스 좌클릭을 수행했을 때

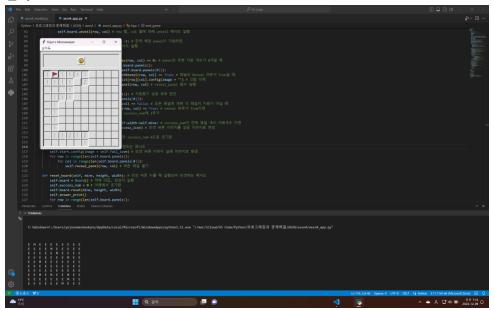
A. 깃발로 표시된 칸의 경우: 아무 일도 일어나지 않는다.



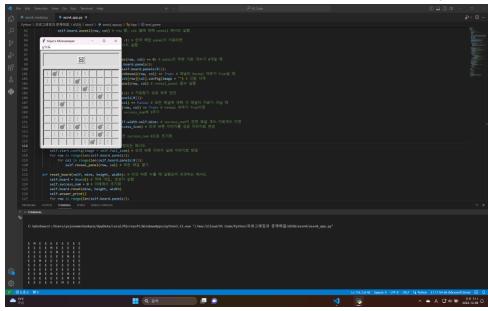
B. 이미 밝혀진 칸의 경우: 아무 일도 일어나지 않는다.



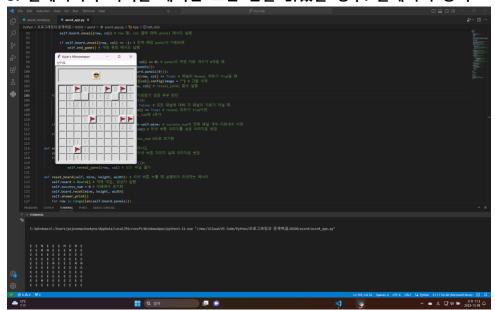
C. 아직 밝혀지지 않은 칸의 경우 - 해당 위치가 빈 칸일 때: 인접한 8칸의 지뢰의 개수, 0일 때 반복



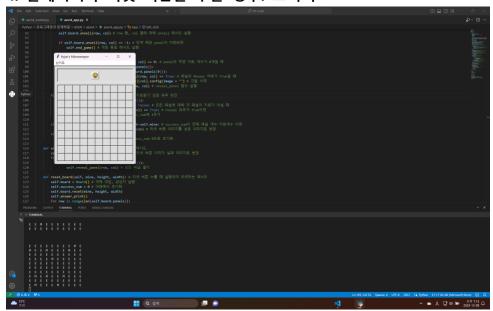
C. 아직 밝혀지지 않은 칸의 경우 - 해당 위치가 지뢰일 때: 게임 종료, 플레이어 패배



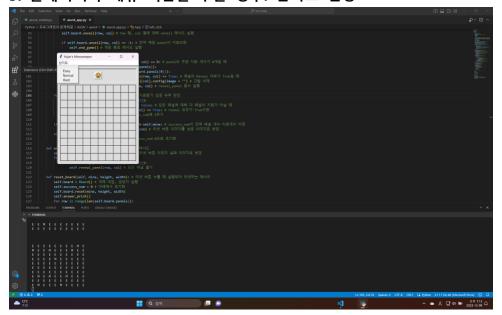
3. 플레이어가 지뢰를 제외한 모든 칸을 밝혔을 경우: 플레이어 승리



4. 플레이어가 리셋 버튼을 누를 경우: 초기화



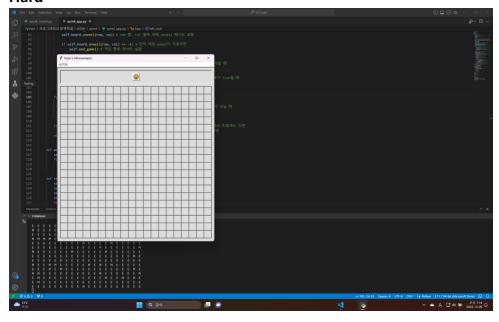
5. 플레이어가 메뉴 버튼을 누를 경우: 난이도 변경



### **Normal**

```
Some Analysis and Analysis and
```

## Hard



## 5. 토론

- 버튼을 누를 때 주변 지뢰의 개수가 0일 경우 주위 8칸을 전부 밝히고 주위 8칸의 지뢰 개수가 0일 때도 같은 방법으로 재귀함수를 호출해 구현해야한다는 점이 상당히 시간이 오래걸리고 어려웠다. 검사한 패널을 담는 리스트를 만들어서 한 번 검사한 패널은 다시 검사하지 않는 방법으로 재귀함수를 탈출할 수 있었다.

## 6. 결론

- Python tkinter 라이브러리를 활용해 GUI 프로그래밍을 하는 방법을 배우고 클래스 정의, 인스턴 스 생성을 능숙하게 할 수 있었다.

## 7. 개선방향

- 난이도를 좀 더 추가하고 디자인을 화려하게 만들면 나을 것 같다는 생각이 들었다.