추가된 부분

1. GameView 구조, 생성자
2. 여러 repaint() 메서드
   1. updateUnusedPieces

말이 이동하면 남은 말에서 사라지는걸 표시하도록 하는 메서드

* 1. updateCurrentPlayer

현재 플레이어 표시하는 메서드

* 1. updateYutQueue

한 턴에서 윷 던질때 던진 윷 결과가 표시되는 메서드

* 1. updateBoardPieces

말이 이동할 때 보드판에서 위치 옮겨서 다시 그리는 메서드

* 1. showYutResult

윷 던지고 나서 결과 팝업이 1초동안 떴다 사라지는 메서드

테스트

1. TestGameView: 게임뷰가 제대로 뜨는지 테스트
2. TestPieceUpdate: 말이 이동해서 위치가 바꼈을 때 GameView의 남은말 부분에서 사라지고 보드판위에 올라가는지 확인하는 테스트
3. TestThrowYut: 윷던지기 버튼 누르면 윷 결과 팝업이 제대로 뜨는지 테스트

비고

- main()에선 ServiceView에서 선택한 설정대로 GameView 띄우는 것까지 됩니다. gameController.run()을 하면 GameView가 텅 비는데 아마 run()이 완전하게 구현되어야 뜨는 것 같습니다.

- BoardView도 추상클래스로 만들어야될 것 같아서 추상클래스랑 상속받는걸로 바꿨습니다.

- 남은 말이 rightPanel에 뜨고 움직이는 말들은 boardPanel위에 있습니다. 각 말들은 PieceComponent 인스턴스로 말들을 클릭으로 선택할 수 있습니다. (PieceClickListener)

- controller가 이벤트(클릭) 받으려면 View에서 컨트롤러 참고하거나 따로 listener 인터페이스 만드는 방법 있는데 후자가 더 MVC에 맞대서 후자로 했습니다.