Crossword 게임 제작 계획서

1팀: 권오윤, 문지원, 조강래, 조진호, 한정도

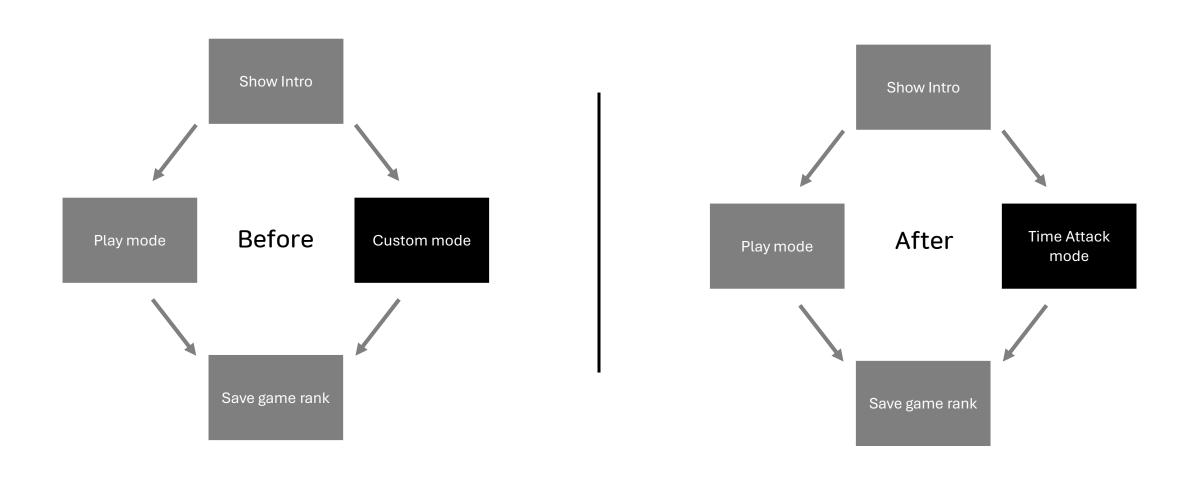
- 1. 프로젝트 목표
- 2. 설계 변경점
 - 3. 분석
- 4. 설계 & 현재 진행 상태
- 5. 프로젝트 추진 간 이슈 &해결 과정

문자열과 배열의 기본인 포인터에 대한 개념 확립 및 응용 능력 향상

파일 포인터를 통한 데이터 읽기 및 쓰기 기능 학습

팀원들과의 소통을 통한 협업 능력 강화

게임의 전반적인 흐름 및 설계 구조 학습



게임의 재미를 위해 기존 custom mode를 Time attack mode로 변환

	공통 요구사항
플랫폼	- CLI(Command Line Interface) 기반
구조	- 2차원 배열로 퍼즐 보드 관리 - 퍼즐 데이터는 텍스트 파일에서 불러옴 - 단어와 힌트는 배열로 관리
UI/UX	- 사용자 친화적 인터페이스 - 직관적인 입력창
데이터 관리	- 다양한 종류의 퍼즐을 파일 형태로 저장
게임 종료 조건	- 모든 단어를 맞히거나 시간 종료 시

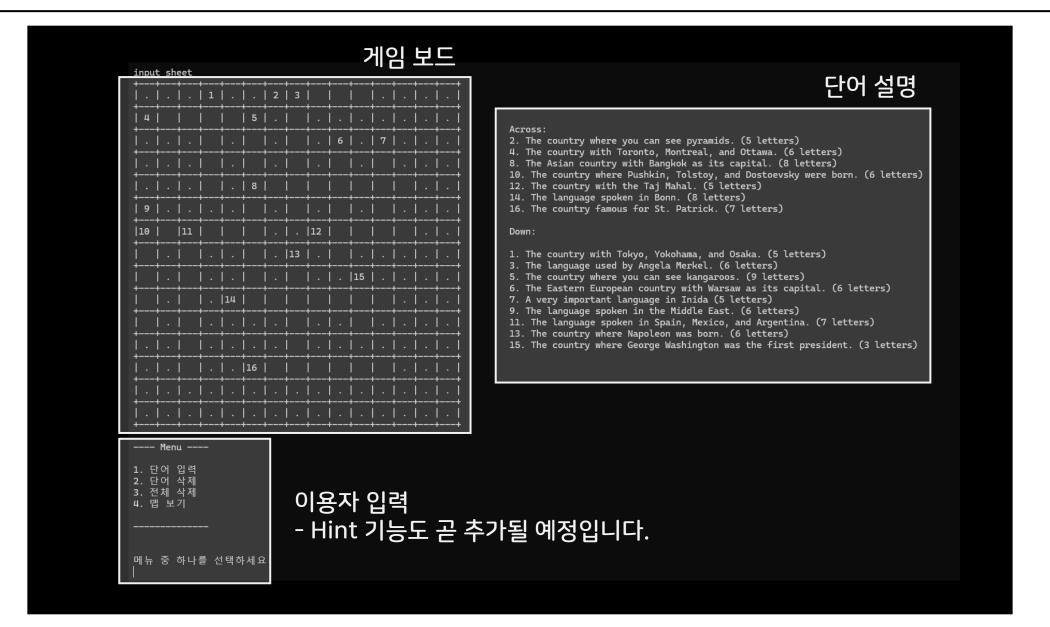
분석 – Play mode & Time Attack mode

Play mode							
플레이 로직	- 제한 시간 없음 - 글자 수가 맞지 않을 경우 입력 거부						
UI/UX	- 좌측에 입력 칸 - 우측에 단어 설명 칸 - 하단에 이용자 입력 칸						
성적 입력	성공한 플레이어들의 이름을 파일에 기록						

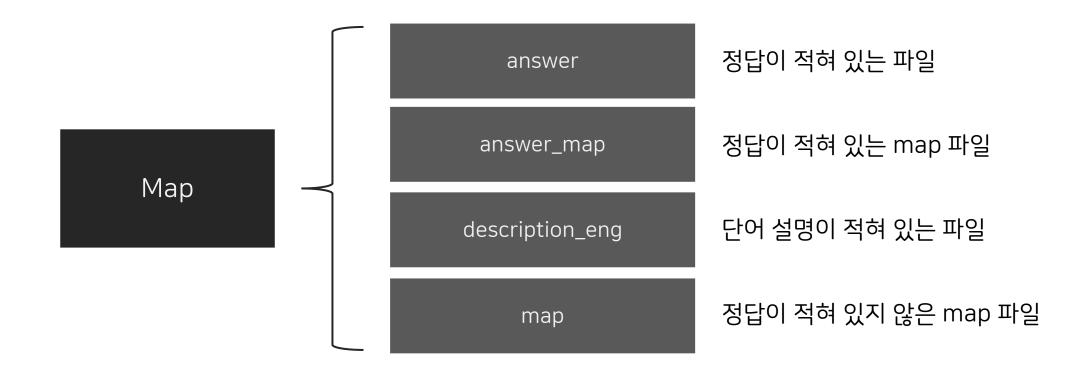
Time Attack mode							
플레이 로직	- 제한 시간 존재 - 글자 입력과 동시에 정답 여부 확인 가능 - 제한 시간 내에 글자를 더 많이 맞힌 플레이어가 더 높은 점수 획득						
UI/UX	- 대략적인 UI는 Play mode와 동일 - 우측 상단에 점수와 시간 표시						
성적 입력	- 게임에 참가한 모든 플레이어들의 이름과 성적을 기록, 이를 바탕으로 순위 결정						

Time Attack mode를 위한 점수판과 타이머 게임 주제 게임 보드 단어 설명 15 x 15칸의 보드 Across/Down 이용자 입력 칸

설계 – 현재 진행 상태



설계 - map별 필요 파일 설계



설계 – 현재 진행 상태

총 5개의 map 제작 answer.txt 2024-11-14 오후 4:50 텍스트 문서 1 KB Animals 2024-11-28 오후 10:00 File folder 텍스트 문서 answer_map.txt 2024-11-14 오후 4:47 2 KB Capital 2024-11-28 오후 10:00 File folder 텍스트 문서 description_eng.txt 1 KB 2024-11-14 오후 4:48 Countries&Languages 2024-11-14 오후 8:23 File folder map.txt Food 2024-11-28 오후 10:00 File folder 텍스트 문서 2 KB 2024-11-14 오후 4:48 Jobs

answer.txt

- JAPAN
- 2. EGYPT
- GERMAN
- CANADA
- AUSTRALIA
- 6. POLAND
- 7. HINDI
- THAILAND
- 9. ARABIC
- 10. RUSSIA
- 11. SPANISH
- 12. INDIA
- 13. FRANCE
- 14. JAPANESE
- 15. USA
- 16. IRELAND

answer_map.txt

File folder

2024-11-28 오후 10:09

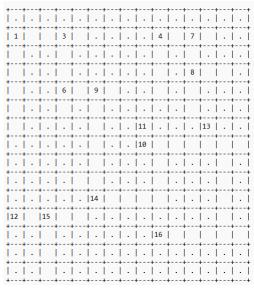
											++
											. . .
											++
											++
											. . .
1.1.1		N		Т	Н	Α	I	L	Α	N	. . .
A .		.	.	R	١.	N		A	.	D	
R U	S	S	I	Α			I	N	D	I	A . .
A .	Р	.	.	L	١.	F		D
B .	Α	.	.	I	١.	R		.	U	.	
I .	N	i . i	J	Α	Р	A	N	E	S	E	. . .
C .	I	١. ا	.	.	١.	N		.	Α
1.1.1	S		.	.		C		1.1
1.1.1	Н	i . i		I	R	E	L	A	N	D	. . .
1.1.1			.	.		.		1.1
1.1.1		i . i				.		i . i	

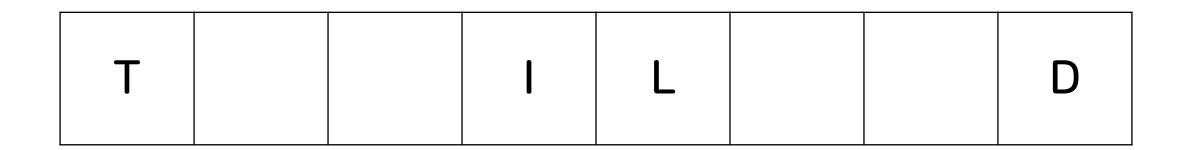
description_eng.txt

- 2. The country where you can see pyramids. (5 letters)
- 4. The country with Toronto, Montreal, and Ottawa. (6 letters)
- 8. The Asian country with Bangkok as its capital. (8 letters) 10. The country where Pushkin, Tolstoy, and Dostoevsky were born. (6 letters)
- 12. The country with the Taj Mahal. (5 letters)
- 14. The language spoken in Bonn. (8 letters)
- 16. The country famous for St. Patrick. (7 letters)

- 1. The country with Tokyo, Yokohama, and Osaka. (5 letters)
- 3. The language used by Angela Merkel. (6 letters)
- 5. The country where you can see kangaroos. (9 letters)
- 6. The Eastern European country with Warsaw as its capital. (6 letters)
- 7. A very important language in Inida (5 letters)
- 9. The language spoken in the Middle East. (6 letters)
- 11. The language spoken in Spain, Mexico, and Argentina. (7 letters)
- 13. The country where Napoleon was born. (6 letters)
- 15. The country where George Washington was the first president. (3 letters)

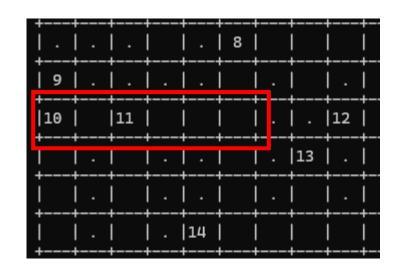
map.txt

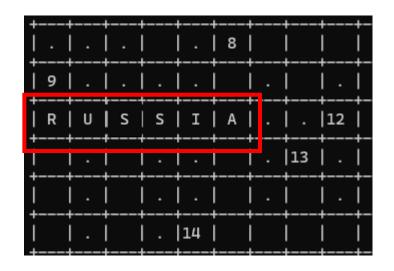




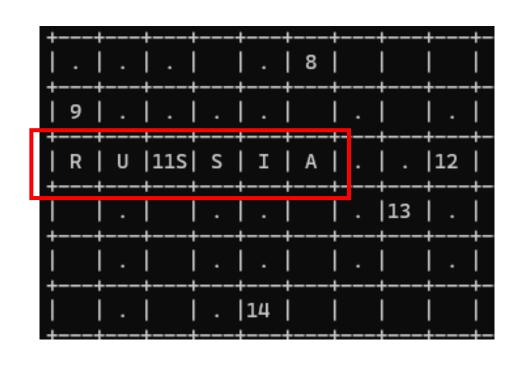
Hint 기능은 해당 글자 길이의 절반의 글자들을 공개하는 형태로 설계 중입니다.

프로젝트 추진 간 이슈





10번 가로로 "RUSSIA"가 들어가야 하는 상황에서 "RUSSIA"가 입력 될 시 기존에 있던 숫자인 11이 가려져 플레이어가 11번을 찾을 수 없는 상황이 문제가 되었습니다.





숫자와 문자가 한 칸에 같이 있을 수 있게끔 하여 문자를 입력하여도 숫자를 볼 수 있게끔 하였습니다. 또한 Menu에 "맵 보기"라는 설정을 만들어 두어 초기 map을 볼 수 있게 하였습니다.

프로젝트 추진 간 이슈 및 해결 과정

- JAPAN
- EGYPT
- GERMAN
- CANADA
- AUSTRALIA
- POLAND
- 7. HINDI
- 8. THAILAND
- ARABIC
- RUSSTA
- 11. SPANISH
- 12. INDIA
- 13. FRANCE
- JAPANESE
- 15. USA
- 16. IRELAND

```
void loadAnswers(char answers[NUM_OF_WORDS + 1][15], const char* mapDir) {
FILE* fs:
const char fullPath[MAX_DIR_LENGTH];
snprintf(fullPath, sizeof(fullPath), "%sanswer.txt", mapDir);
fs = fopen(fullPath, "r");
if (fs == NULL) {
    printf("Failed to read map file\n");
char str[1000];
int idx = 1;
while (fgets(str, sizeof(str), fs) != NULL && idx <= NUM_OF_WORDS) {
    char* start_of_word = strchr(str, ' ') + 1; // 첫 번째 공백 이후의 단어 시작 위치
    if (start_of_word != NULL) {
        // 끝의 개행 문자 제거
        start_of_word[strcspn(start_of_word, "\n")] = '\0'; // strcspn(): 문자열에서 다른
        // 단어를 answers 배열에 저장
        strcpy(answers[idx++], start_of_word);
fclose(fs);
```

문자열로 이루어진 정답들을 문자열 배열에 저장해야 했는데 이를 위해 strchr과 strcspn과 같은 문자열 전용 함수들을 사용하여 파싱 후 저장하였습니다.

일정 계획 중간 점검

	Week 1		Week 2		Week 3	Week 4	Week 5
Play mode							
Time Attack mode							
Hint function							
Play&Feedback							

Play mode 개발이 생각보다 빨리 끝나 Time Attack mode와 Hint 기능 개발 작업들이 일찍 시작되었습니다.

감사합니다