

| | |
|--------------|--|
| 팀원 | 김유진 김율아 오민영 |
| 목표 애플리케이션 이름 | 할리갈리 |
| 개발 동기 | 게임 세트 없이 컴퓨터로 할 수 있는 할리 갈리가 현재 없다. 컴퓨터로 할 수 있도록 할리 갈리를 직접 만들게 되었다. 순발력을 길러주고 재미와 더불어 숫자와 친해질 수 있는 기회를 제공한다. |
| 제공할 기능 | 저희는 소프트웨어 상 기능보다는 방법을 알아야하기에 게임 방법을 넣었습니다. 1. 사용자가 인원수를 설정한다. (2명, 3명, 4명) 2. 사용자의 이름과 벨 대신 누를 키를 입력한다. 3. 카드 무늬를 설정한다. 4. 2초마다 카드를 배분한다. 5. 같은 무늬의 카드의 합이 5가 될 경우 각자 자기가 입력한 키를 누른다. 5-1. 카드 무늬의 합이 5의 배수가 아닐 경우 카드 배분을 계속 한다. 5-2. 만약 키를 잘못 누른 경우 자신이 가지고 있는 카드를 상대방에게 준다. 6. 자신 앞에 있는 카드가 모두 없어진 경우 진다. |
| 유즈케이스 다이어그램 | |
| 세부 유즈케이스 | <ul style="list-style-type: none"> * 닉네임 및 버저 선택 개인이 사용할 닉네임을 지정할 수 있는 화면이 나온다. * 카드분배 카드분배가 이루어 진다. 4인용을 선택 할 경우 1인당 14장의 카드를 분배한다. * 게임 시작 카드 분배가 끝나고 게임이 시작된다. * 카드 뒤집기 카드 분배가 끝나고 게임이 시작된다. 1-1. 컴퓨터가 2초 간격으로 각각의 Player카드를 순서대로 한 장 씩 뒤집는다. |

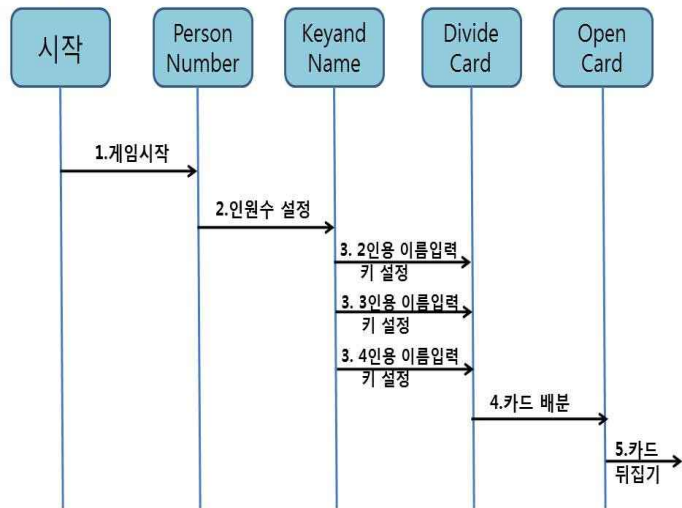
| | |
|-----------------|---|
| | <p>1-2. 한 바퀴가 돌고 벨이 울리지 않았을 경우 오픈 된 카드 위에 그 다음의 카드를 오픈 한다.</p> <p>* 버저 누르기 화면에 오픈 된 카드 중 무늬가 일치한 것의 개수가 5의 배수가 될 경우 버저를 누른다.</p> <p>* 일시 정지 게임 도중 일시 정지를 할 수 있다.</p> <p>* 카드 이동 1-1. 먼저 누른 사람이 오픈 되어진 카드를 모두 갖는다. 1-2. 버저를 잘못 누른 Player는 자신이 소지하고 있는 카드를 나머지 Player에게 한 장씩 나눠준다.</p> <p>* 게임종료 게임을 진행 하면서 Player중 한 사람의 카드가 모두 소진되면 게임은 끝난다</p> <p>* 순위 확인 순위가 공개되는 창이 뜬다. 카드를 많이 소지한 사람 순으로 순위를 정한다.</p> <p>* Replay의 여부 여부를 묻는 팝업 창이 뜬다. 1-1. '예' 선택 시 새로운 게임이 시작된다.(카드분배) 1-2. '아니오'를 선택 할 경우 메인 화면으로 넘어 간다.</p> |
| <p>요구사항 리스트</p> | <p>* 게임 시작 부분 1.인원수 지정 후 닉네임과 함께 자신이 사용 할 Key를 선택 할 수 있습니다.</p> <p>* 게임 진행 부분 1.Player가 소지하고 있는 카드의 장수는 게임창 닉네임 옆에 표기하였습니다. 2.카드를 컴퓨터가 2초 간격으로 자동적으로 오픈하는 방식을 선택하여 Player가 게임에 집중할 수 있도록 하였습니다. 3.Player중 한 사람의 카드가 소진되면 게임을 종료하는 방식으로 구현하였습니다. 4.게임 도중 일시정지가 가능합니다. 5.중복으로 키가 눌릴 경우는 극히 드문 경우지만 그럴 경우 운에 따라 먼저 누른 사람이 점수를 가져가는 방식을 선택했습니다. 6.벨을 잘 못 누를 경우 잘못 누른 Player가 나머지 Player에게 자신의 카드를 한 장씩 줌으로써 카드소진을 촉진하는 방법을 선택했습니다.</p> |

*게임 종료 부분

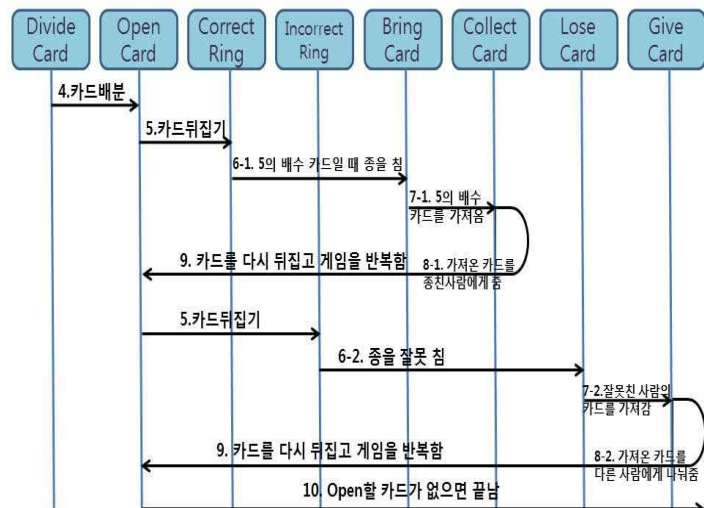
1. 게임 종료 후 카드수가 많은 사람 순으로 등수가 매겨집니다.
2. 게임 종료 후 Player들에게 게임을 또 할지 종료할지에 대한 선택을 묻는 팝업창이 뜬으로서 게임을 이어갈 수 있습니다.
3. 카드의 수가 많은 사람 순으로 등수를 매깁니다.

시퀀스 다이어그램

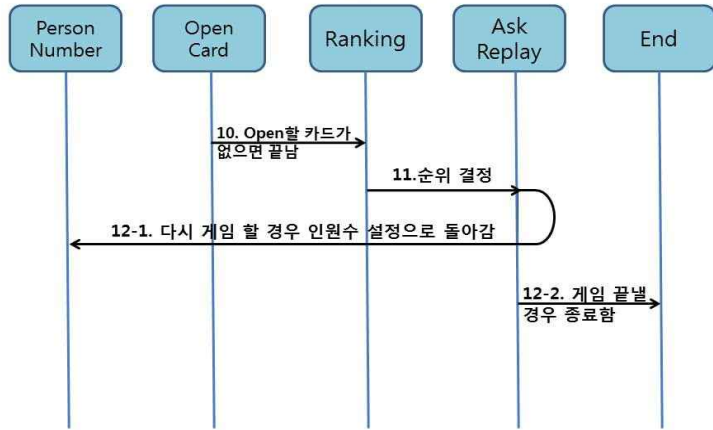
<게임 시작>



<종을 칠 경우>



<카드가 없을 경우 : 종료된 경우>



화면 정의서



2인용

게임 참여 인원수 ?

3인용

4인용

다음

2P

1P 이름 키 설정

2P 이름 키 설정

다음

3P

1P 이름 키 설정

2P 이름 키 설정

3P 이름 키 설정

다음

4P

1P 이름 키 설정

2P 이름 키 설정



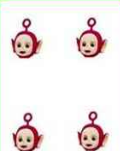
3P 이름 키 설정

4P 이름 키 설정

다음

| | |
|---|---|
| <p>1P 현재보유카드 20장 모은카드 8장</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="background-color: black; color: red; padding: 10px; width: 50px; text-align: center;">back</div> <div style="text-align: center;">  </div> </div> | <p>2P 현재보유카드 36장 STOP 모은카드 21장</p> <p style="text-align: center;">Turn</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="background-color: black; color: red; padding: 10px; width: 50px; text-align: center;">back</div> <div style="text-align: center;">  </div> </div> |
| <p><알림> 1P가 누르셨습니다</p> | |

| | |
|---|--|
| <p>1P 보유 카드 18장 모은 카드 16장</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="background-color: black; color: red; padding: 10px; width: 50px; text-align: center;">back</div> <div style="text-align: center;">  </div> </div> | <p>2P 보유 카드 20장 모은 카드 2장</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="background-color: black; color: red; padding: 10px; width: 50px; text-align: center;">back</div> <div style="text-align: center;">  </div> </div> |
| <p>3P 보유 카드 18장 모은 카드 7장</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="background-color: black; color: red; padding: 10px; width: 50px; text-align: center;">back</div> <div style="text-align: center;">  </div> </div> | <p style="text-align: center;"><알림> 3P이 누르셨습니다!</p> <p style="text-align: right; background-color: black; color: red; padding: 2px;">STOP</p> |

| | |
|---|---|
| <p>1P 보유카드 10장 모은카드 0장</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="background-color: black; color: red; padding: 10px; width: 50px; text-align: center;">back</div> <div style="text-align: center;">  </div> </div> | <p>2P 보유카드 8장 모은카드 4장</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="background-color: black; color: red; padding: 10px; width: 50px; text-align: center;">back</div> <div style="text-align: center;">  </div> </div> |
| <p><알림> 4P가 잘못 누르셨습니다.</p> | |
| <p>3P</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="background-color: black; color: red; padding: 10px; width: 50px; text-align: center;">back</div> <div style="text-align: center;">  </div> </div> <p>보유카드 20장 모은카드 18장</p> | <p>4P</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="background-color: black; color: red; padding: 10px; width: 50px; text-align: center;">back</div> <div style="text-align: center;">  </div> </div> <p>보유카드 18장 모은카드 7장</p> <p style="text-align: center; background-color: black; color: red; padding: 2px;">STOP</p> |

최종 순위

| 순위 | 유저 | 보유카드 | 모은카드 |
|----|-----|------|------|
| 1 | 홍길동 | 4 | 20 |
| 2 | 변로로 | 2 | 17 |
| 3 | 권지용 | 2 | 15 |
| 4 | 박근혜 | 0 | 14 |

다음

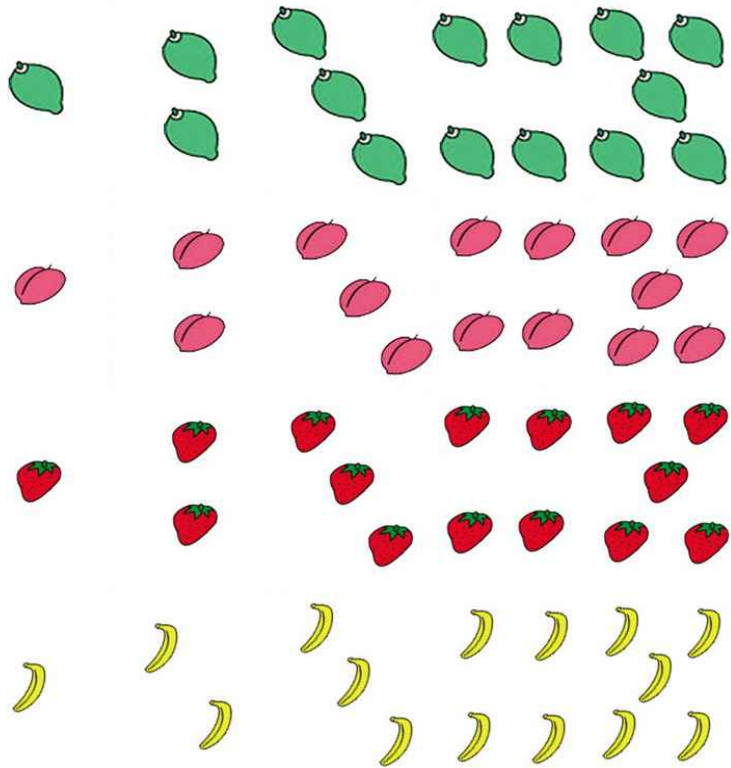
다시 게임 하시겠습니까?

예

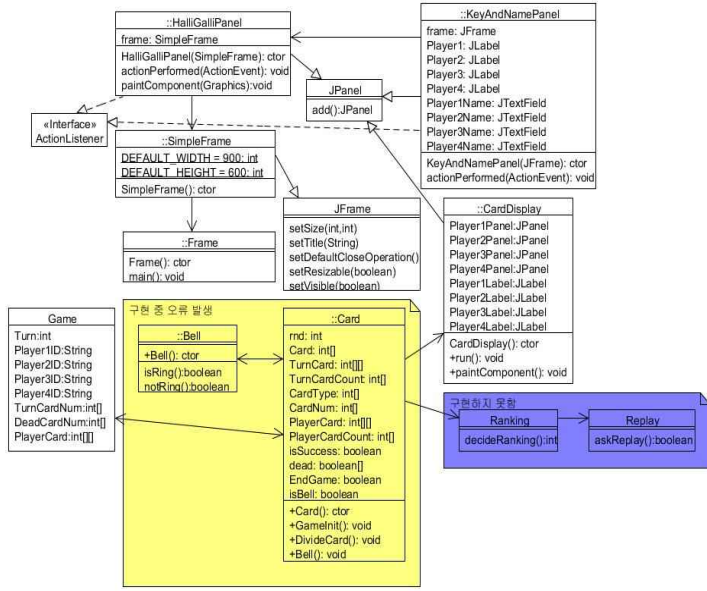
아니오

감사합니다

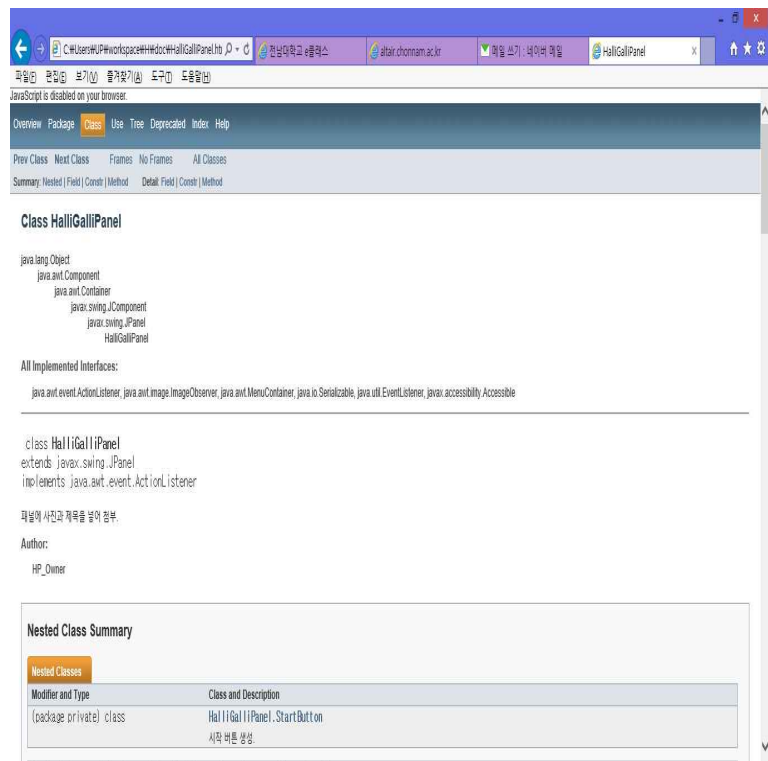
back



클래스 다이어그램



API 매뉴얼(Javadoc
 사용) 초기페이지
 스크린샷



| | |
|---------------------------|--|
| <p>팀원 간 작업 분배 계획 및 결과</p> | <p>GUI : 민영 Key Event : 유진 Ranking : 율아 Card : 같이 게임의 전체적인 부분을 디자인하는 GUI는 대체로 구현하였으나 카드를 분배하여 배열에 넣고 이 카드들을 이미지로 꺼내어 놓는 데에서 어려움을 많이 겪었습니다.</p> |
| <p>Tracibility Test</p> | <p>* 게임 시작 부분 1.인원수 지정 후 닉네임과 함께 자신이 사용 할 Key를 선택할 수 있습니다. - 닉네임만 설정하도록 함.</p> <p>* 게임 진행 부분 1.Player가 소지하고 있는 카드의 장수는 게임창 닉네임 옆에 표기하였습니다. - 플레이어 닉네임 옆에 표시하려고 함. 2.카드는 컴퓨터가 2초 간격으로 자동적으로 오픈하는 방식을 선택하여 Player가 게임에 집중할 수 있도록 하였습니다. - 스프레드를 통하여 구현하려고 하였으나 어려움을 겪음. 3.Player중 한 사람의 카드가 소진되면 게임을 종료하는 방식으로 구현하였습니다. - 게임 종료 조건 4.게임 도중 일시정지가 가능합니다. - 실현하지 못함 5.중복으로 키가 눌릴 경우는 극히 드문 경우지만 그럴 경우 운에 따라 먼저 누른 사람이 점수를 가져가는 방식을 선택했습니다. - key event를 처리할 때 가장 마지막 key가 입력받아짐. 6.벨을 잘 못 누를 경우 잘못 누른 Player가 나머지 Player에게 자신의 카드를 한 장씩 줌으로써 카드소진을 촉진하는 방법을 선택했습니다.</p> <p>*게임 종료 부분 // 구현하지 못함 1.게임 종료 후 카드수가 많은 사람 순으로 등수가 매겨집니다. 2.게임종료 후 Player들에게 게임을 또 할지 종료할지에 대한 선택을 묻는 팝업창이 뜸으로서 게임을 이어갈 수 있습니다. 3.카드의 수가 많은 사람 순으로 등수를 매깁니다.</p> |