

단어 블록 깨기

이정훈

기능

1. 영 단어 랜덤 문제 제출 _(4*3)
2. 단어 작성하여 블록 깨기 _ 빈자리 *로 바꾸기
3. 게임 종류 기준 _ 특정키 누르기, 블록 다 깨기
4. 종료 시 게임 시간 보여주기
 - + 특정시간이 지나면 게임강제 종료

구현 계획_CLASS

Class

- 클래스 1개 생성, 이름은 블록 깨기
- 멤버변수
 - 문제가 들어갈 2차원 배열로 선언
 - 제출문제 단어
 - 깨진 블록 cnt
 - 게임을 멈추게 하는 boolean

구현 계획_메서드

생성자 메서드

- 생성자 메서드 1개 생성 이름은 블록 깨기(클래스명과 동일)
- 지역변수
 - 시간체크(시작 값과 종료 값만 확인하면 되므로 따로 메서드 생성X)
 - while문(게임진행 메서드와 현재상태 메서드 반복)

구현 계획_method

정의 method

- 정의 매서드 3개 생성

문제 출제

- 영단어 배열을 문제로 제출될 배열로 저장 (이중for문)

게임 중

- 키보드로 입력한 단어와 배열의 값들 비교 및 *변경 (이중for문 , cnt값주기)

** cnt 변수를 멤버변수에 위치*

- 특정키 클릭 시 종료 (if문 사용 후 생성자 메서드의 while 조건 값 변경)

** booklean flag 변수를 멤버변수에 위치*

현재 배열상태 (빈칸 * 반영된 상태)

결과

```
grape
*      *      *
*      *      house
*      kite   apple
*      table  house
kite
*      *      *
*      *      house
*      *      apple
*      table  house
table
*      *      *
*      *      house
*      *      apple
*      *      house
house
*      *      *
*      *      *
*      *      apple
*      *      *
apple
*      *      *
*      *      *
*      *      *
*      *      *
```

실패47초12개 맞췄습니다.
종료

Cnt 값이 12개 이상이고 30초안에 들어오면 성공

> 결과 값 12개 이상 맞췄지만 47초여서 실패

+ 추가

시간이 지나면 맞추는 것과 상관없이 종료
개발 중...(한 클래스에서 동시 발생이 가능한지)