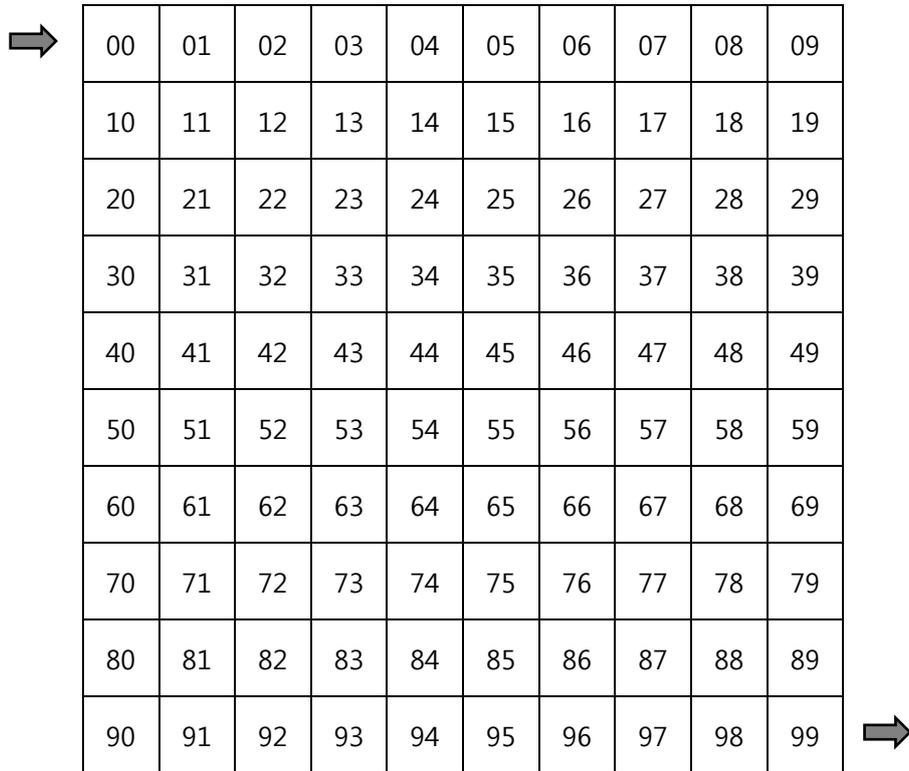


미로 탈출 게임



00	01	02	03	04	05	06	07	08	09
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

기본 개념

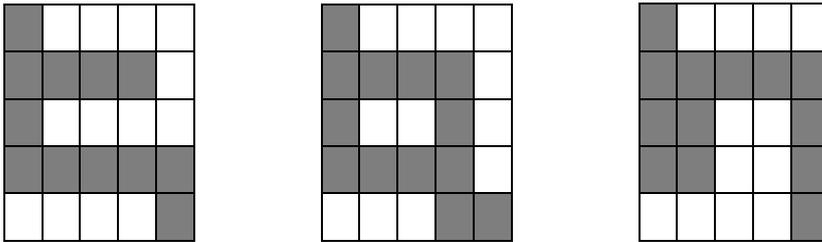
10 * 10 개의 방이 준비되어 있고 상하좌우 각 방 사이가 문으로 연결되어 있는 미로가 있다.

00번 방에서 시작하여 한 번에 한 방씩 이동하며 이동이 실패할 경우 상대방에게 턴이 넘어간다. 먼저 99번 방에 도착하여 미로를 탈출하는 쪽이 승리하는 게임이다.

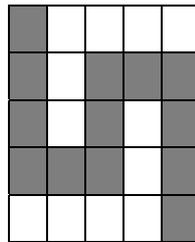
요구사항

- 게임을 시작하면 컴퓨터는 자동으로 미로를 생성한다.
- 컴퓨터의 미로 생성이 끝나면 사용자로부터 미로의 경로를 입력 받는다.
- 생성할 수 있는 미로의 경로는 기본적으로 외길이다. 길이 여러 갈래로 나뉘거나, 루프를 돌거나, 인접하는 경우 등의 잘못된 경로를 만들어내는 입력에 대한 처리가 있어야 한다.

ex) 잘못된 미로



ex) 올바른 미로



- 컴퓨터와 사용자의 미로 생성이 끝나면, 사용자부터 미로 찾기를 시작한다.
주변의 방 번호 중 하나를 입력 받아 앞으로 나아가되, 잘못된 입력(현재위치가 00인데 99를 입력한 경우, 100과 같은 존재하지 않는 방 번호를 입력한 경우 등)에 대한 처리가 있어야 한다.

- 미로 찾기 중간에 게임을 종료할 수 있는 입력이 존재(방 번호 입력에서 -1을 입력하면 게임 종료 등) 해야 한다. 그리고 이를 사용자가 알기 쉽게 출력해주어야 한다.

ex) 메시지 : 이동할 방 번호를 입력하세요.(종료를 원하면 -1)>

- 미로 찾기를 진행하던 도중 길이 아닌 방을 입력하면 틀렸다는 메시지를 출력하고 컴퓨터의 턴으로 넘어간다.

ex) 메시지 : 실패! 01번 방으로 연결된 문은 잠겨있습니다. 컴퓨터의 턴으로 넘어갑니다...

- 사용자와 동일한 방법으로 컴퓨터도 미로 찾기를 시작한다. 컴퓨터가 시도하는 방 번호를 사용자가 알기 쉽게 출력해주어야 한다.

ex) 메시지 : 컴퓨터 00에서 01 입력.. 성공! 다음 방을 입력합니다...

- 먼저 99번 방에 도착한 쪽이 승리하게 되며 승/패 수를 저장하고 다시 한 번 게임을 플레이를 할지에 대한 여부를 묻는다.