

# **OSP Stage 2030 <Analyze>**

**Version. 2**

**Project Team**

**T4 Team**

Latest update on:

**2015-04-13**

---

**Team Information**

**박정민 컴퓨터공학부 201111354**

**박준한 컴퓨터공학부 201111356**

**정국빈 컴퓨터공학부 201111384**

## Table of Contents

Activity 2031. Define Essential Use Cases.....	3
Activity 2032. Refine Use Case Diagrams .....	10
Activity 2033. Define Domain Model.....	10
Activity 2034. Refine Glossary .....	11
Activity 2035. Define System Sequence Diagrams .....	11
Activity 2036. Define Operation Contracts.....	16

## Activity 2031. Define Essential Use Cases

Use Case	Parent Mode
Actor	User
Purpose	Parent Mode로 들어간다.
Overview	Parent Mode로 들어가 프로그램에 관한 것을 설정한다.
Type	Primary
Cross References	R1.1, R1.3
Pre-Requisites	N/A
Typical Courses of Events	(A): User / (S): System 1. (A) Parent Mode를 요청 2. (S) 기존 Parent 등록여부 검사 3. (S) Parent의 비밀번호 설정여부 검사 4. (P) 비밀번호를 입력 후 확인 버튼을 누름 5. (S) Parent Mode로 입장
Alternative Courses of Events	2. 등록되어 있지 않다면 바로 Account로 이동
Exceptional Course of Events	4. 틀리면 상태유지

Use Case	Account
Actor	User
Purpose	Parent의 비밀번호 및 Child의 이름을 등록한다.
Overview	Parent Mode나 Child Mode를 선택했을 때, User가 등록되어 있지 않다면 Parent의 비밀번호 및 Child의 이름을 등록한다.
Type	Primary
Cross References	R1.3
Pre-Requisites	N/A
Typical Courses of Events	(P): Parent / (S): System 1. (P) Account를 요청 2. (P) Parent를 비밀번호 입력 3. (P) Child이름을 입력 4. (S) 입력 값을 Parent의 비밀번호와 Child의 이름으로 등록함
Alternative Courses of Events	N/A
Exceptional Course of Events	N/A

Use Case	Send Message
Actor	Parent
Purpose	Child에게 간단한 Message를 보낸다.
Overview	Child가 계속 볼 수 있는 간단한 Message를 설정해 놓는다.
Type	Primary
Cross References	R2.1
Pre-Requisites	Parent Login을 성공해야 한다.
Typical Courses of Events	(P): Parent / (S): System 1. (P) Send Message를 요청 2. (P) 간단한 Text를 설정. 3. (S) Child Mode에서 띄울 메시지를 설정함.
Alternative Courses of Events	N/A
Exceptional Course of Events	1. Text 내용이 없으면 메시지 출력, 상태유지

Use Case	Goal Setting
Actor	Parent
Purpose	Child에게 일정 목표 및 보상을 설정한다.
Overview	Child가 Wordtrain Game을 통해 얻어야 할 일정 Exp를 설정하고 이에 따른 보상을 설정한다.
Type	Primary
Cross References	R2.2
Pre-Requisites	Parent Login을 성공해야 한다.
Typical Courses of Events	(P): Parent / (S): System 1. (P) Goal Setting을 요청 2. (S) 이미 설정한 Goal을 보여줌 3. (S) 새로운 Goal을 설정할 것인지 의사를 물어보는 이벤트 창 출력 4. (P) Goal로 설정할 Level 혹은 Exp와, 그에 따른 보상 설정
Alternative Courses of Events	N/A
Exceptional Course of Events	N/A

Use Case	Check Goal
Actor	Parent
Purpose	Child의 Goal을 달성했나 확인한다,
Overview	Child가 Parent가 설정해 놓았던 Goal의 달성 여부를 확인한다.
Type	Primary
Cross References	R2.3
Pre-Requisites	Parent Login을 성공해야 한다.
Typical Courses of Events	(P): Parent (S): System 1. (P) Check Goal 버튼 클릭 2. (S) 설정했던 Goal이 있는지 검사 3. (S) 설정했던 Goal 출력 4. (S) Child의 점수와 목표치를 보여줌
Alternative Courses of Events	N/A
Exceptional Course of Events	N/A

Use Case	Reset
Actor	Parent
Purpose	모든 정보를 초기화한다.
Overview	Parent를 포함한 Child의 모든 정보 초기화한다.
Type	Primary
Cross References	R2.4
Pre-Requisites	Parent Login을 성공해야 한다.
Typical Courses of Events	(P): Parent / (S): System 1. (P) Reset 요청 2. (S) 실행 할 것인지 확인버튼 출력 3. (P) 확인버튼 클릭 4. (S) 모든 정보 초기화
Alternative Courses of Events	3. 취소하면 Parent Mode로 돌아감
Exceptional Course of Events	N/A

Use Case	Child Mode
Actor	User
Purpose	Child Mode로 들어간다.
Overview	Wordtrain Game, Practice, Dictionary등을 이용하기 위해 Child Mode로 들어간다.
Type	Primary
Cross References	R1.2, R1.3
Pre-Requisites	N/A
Typical Courses of Events	(A): User / (S): System 1. (A) Child Mode 요청 2. (S) Child가 등록되어 있는지 검사 3. (S) Child Mode로 들어간다
Alternative Courses of Events	2. Account로 이동
Exceptional Course of Events	N/A

Use Case	Print Message
Actor	N/A
Purpose	Parent가 설정해 놓은 Message를 출력한다.
Overview	Child Mode에서 Child가 Parent가 설정해놓은 Message를 볼 수 있게 해준다.
Type	Primary
Cross References	R3.1
Pre-Requisites	Child Mode를 실행한다
Typical Courses of Events	(S): System 1. (S) Message 설정 여부를 검사 2. (S) Parent가 설정해놓은 Message를 계속 출력
Alternative Courses of Events	N/A
Exceptional Course of Events	N/A

Use Case	Print Goal
Actor	N/A
Purpose	Parent가 설정해 놓은 Goal을 출력한다.
Overview	Child Mode에서 Child가 Parent가 설정해놓은 Goal을 볼 수 있게 해준다.
Type	Primary
Cross References	R3.2
Pre-Requisites	Child Mode를 실행한다.
Typical Courses of Events	(S): System 1. (S) Goal 설정 여부를 검사 2. (S) Parent가 설정해놓은 Goal 및 보상을 계속 출력
Alternative Courses of Events	N/A
Exceptional Course of Events	1. 설정해놓은 Goal이 없을 때 공백을 출력함

Use Case	Print Exp
Actor	N/A
Purpose	Wordtrain Game을 통해 얻은 Exp를 출력한다.
Overview	Wordtrain Game시에 얻은 Exp를 종합해서 출력한다.
Type	Primary
Cross References	R3.3
Pre-Requisites	Child Mode를 실행한다.
Typical Courses of Events	(S): System 1. (S) 현재까지 얻은 총 Exp를 출력
Alternative Courses of Events	N/A
Exceptional Course of Events	1. 얻은 Exp가 없을 시 초기값은 0

Use Case	Next Level
Actor	N/A
Purpose	Child가 얻은 Exp가 일정 구간에 도달하면 단어의 수준이 올라간다.
Overview	Child가 Wordtrain Game에서 얻은 Exp가 일정 수준이 되면 레벨이 올라간다.
Type	Primary
Cross References	R3.4
Pre-Requisites	Child Mode를 실행하고, Child의 점수가 일정 수준에 도달해야 한다.
Typical Courses of Events	(S): System 1. (S) Wordtrain Game이 끝날 때마다 현재 점수를 검사 2. (S) 일정 Exp에 도달하면 Level Up한다.
Alternative Courses of Events	N/A
Exceptional Course of Events	N/A

Use Case	Wordtrain Practice
Actor	Child
Purpose	Wordtrain Game이전에 끝말잇기 방법이나 단어를 학습한다.
Overview	System에서 미리 3개의 단어와 단어에 해당하는 버튼을 제공, 버튼을 선택하면서 끝말잇기를 진행하게 한다.
Type	Primary
Cross References	R3.5, R4.1, R4.2, R4.3, R4.4, R4.6
Pre-Requisites	Child Mode를 실행한다.
Typical Courses of Events	(C): Child / (S): System 1. (C) Wordtrain Practice 요청 2. (S) Print Wordlist로, 하나의 알파벳으로 시작하는 3개의 단어 객체 생성 및 버튼 제공 Exit버튼 제공 3. (C) 원하는 단어버튼을 입력 4. (S) 선택한 단어에 따른 간단한 설명 및 그림과 재생버튼 및 Next버튼을 보여줌 5. (C) 재생버튼을 입력 6. (S) 해당하는 발음 재생 7. (C) Next 버튼 클릭 8. (S) 기존 Word를 단어기록에 추가 9. (S) 전에 단어에 이어지는 단어 기록 3개 출력 후 게임을 이어감
Alternative Courses of Events	5. 재생버튼 클릭 안 할 시 6. 생략
Exceptional Course of Events	N/A

Use Case	Wordtrain Game
Actor	Child
Purpose	영어단어를 이용해 끝말잇기를 해서 점수를 얻는다.
Overview	영어 단어를 끝말잇기 형식으로 입력해 이어감으로써 목표를 달성할 수 있게 한다.
Type	Primary
Cross References	R3.6, R4.2, R4.3, R4.4, R4.5, R4.6
Pre-Requisites	Child Mode를 실행한다.
Typical Courses of Events	(C): Child / (S): System 1. (C) Wordtrain Game 요청 2. (S) 처음 시작할 알파벳 및 Exit 버튼 제공 3. (C) 알파벳으로 시작하는 단어 입력 후 Next 버튼 입력 4. (S) Check Word로 입력한 단어를 검사 하고 Search로 word객체 생성 5. (S) 간단한 설명 및 그림을 출력 해주고 발음재생 6. (C) 발음버튼을 클릭 7. (S) 해당 발음을 재생 8. (S) 얻은 점수 출력 9. (S) 단어 기록에 현재 Word추가 10. (C) 자신이 입력한 단어에 대해 이어지는 단어 입력 11. (C) 2. 로 돌아가 반복
Alternative Courses of Events	1. Exit 버튼 클릭 시 Child mode로 돌아가면서 경험치를 증가시킴 6. 발음 버튼을 클릭 안 하면 바로 7. 으로 넘어감
Exceptional Course of Events	N/A

Use Case	Dictionary
Actor	Child
Purpose	Child가 원하는 단어를 검색하게 해준다.
Overview	Child가 영어단어를 검색해 그 단어에 해당하는 설명 및 그림, 발음을 제공한다.
Type	Primary
Cross References	R3.7, R4.2, R4.3, R4.4, R4.7
Pre-Requisites	Child Mode를 실행한다.
Typical Courses of Events	(C): Child / (S): System 1. (C) Dictionary요청 2. (C) Child가 원하는 단어를 입력 3. (S) 입력한 단어를 검색해 객체 생성 4. (S) 검색한 단어의 설명 및 그림과 발음 재생버튼 출력 5. (C) 발음 재생버튼 클릭 6. (S) 발음을 재생 7. (S) 2로 돌아감
Alternative Courses of Events	2. Exit버튼 클릭 시 Child mode로 돌아감 5. 재생버튼을 클릭하지 않으면 7. 생략
Exceptional Course of Events	3. 입력한 단어가 없을 시 찾을 수 없다며 메시지 출력 및 상 태유지

Use Case	Print Wordlist
Actor	N/A
Purpose	어떤 알파벳으로 시작하는 단어 3개를 찾는다
Overview	알파벳으로 시작하는 단어 3개를 랜덤 하게 찾아준다.
Type	Primary
Cross References	R4.1, R4.7
Pre-Requisites	Wordtrain Practice실행
Typical Courses of Events	(S): System 1. (S) Wordtrain Practice에서 요청 2. (S) 무작위로 1~26까지 난수생성해 알파벳설정 3. (S) 해당하는 알파벳으로 시작하는 단어검색 4. (S) 검색된 단어의 수를 반환받음. 5. (S) 단어의 수안에서 랜덤하게 3개를 선택해 Word반환
Alternative Courses of Events	N/A
Exceptional Course of Events	3. 입력한 알파벳이 3개미만이면, 3개중 못찾은 단어는 -1로 대체.

Use Case	Explain Word
Actor	N/A
Purpose	단어의 간단한 설명을 출력한다.
Overview	검색한 단어의 간단한 설명을 text로 출력한다.
Type	Primary
Cross References	R4.2
Pre-Requisites	Word객체 생성
Typical Courses of Events	(S): System 1. (S) 생성된 객체의 설명을 출력한다.
Alternative Courses of Events	N/A
Exceptional Course of Events	N/A

Use Case	Print Picture
Actor	N/A
Purpose	단어의 사진을 출력한다.
Overview	검색한 단어의 사진을 출력한다.
Type	Primary
Cross References	R4.3
Pre-Requisites	Word객체 생성
Typical Courses of Events	(S): System 1. (S) 생성된 객체의 사진을 출력한다.
Alternative Courses of Events	N/A
Exceptional Course of Events	N/A

Use Case	Play Sound
Actor	Child
Purpose	단어의 발음을 재생한다.
Overview	검색한 단어의 소리를 재생한다.
Type	Primary
Cross References	R4.4
Pre-Requisites	Word객체 생성
Typical Courses of Events	(C): Child (S): System 1. (C) Play Sound를 요청 2. (S) 생성된 객체의 소리를 재생한다.
Alternative Courses of Events	N/A
Exceptional Course of Events	N/A

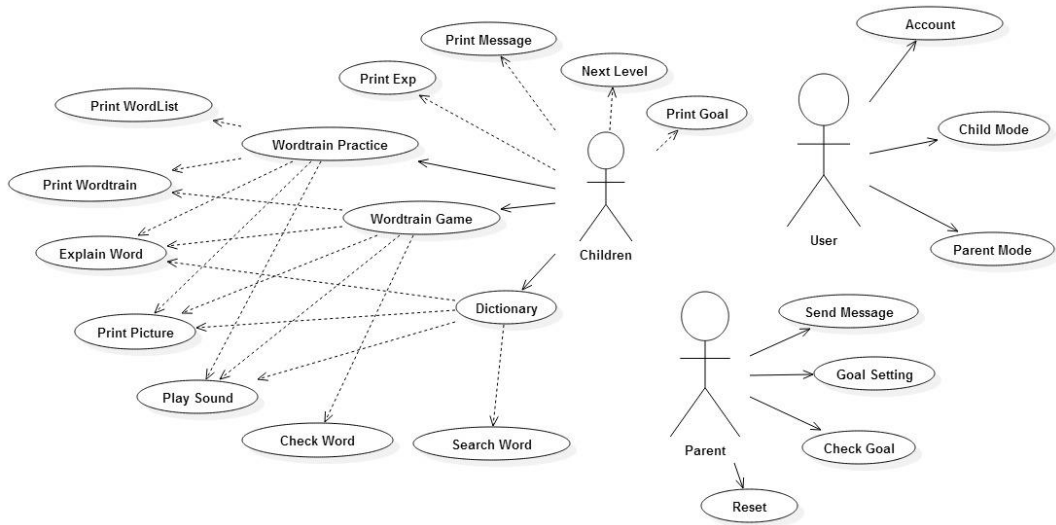


Use Case	Print Wordtrain
Actor	N/A
Purpose	Child가 입력했던 끝말잇기를 보여준다.
Overview	Child가 입력했던 Word3개를 연결해 출력한다.
Type	Primary
Cross References	R4.5
Pre-Requisites	Wordtrain Game, Wordtrain Practice 실행
Typical Courses of Events	(S) System 1. (S)입력한 Word를 Wordtrain에 추가함 2. (S)총 3개의 Word를 출력
Alternative Courses of Events	N/A
Exceptional Course of Events	N/A

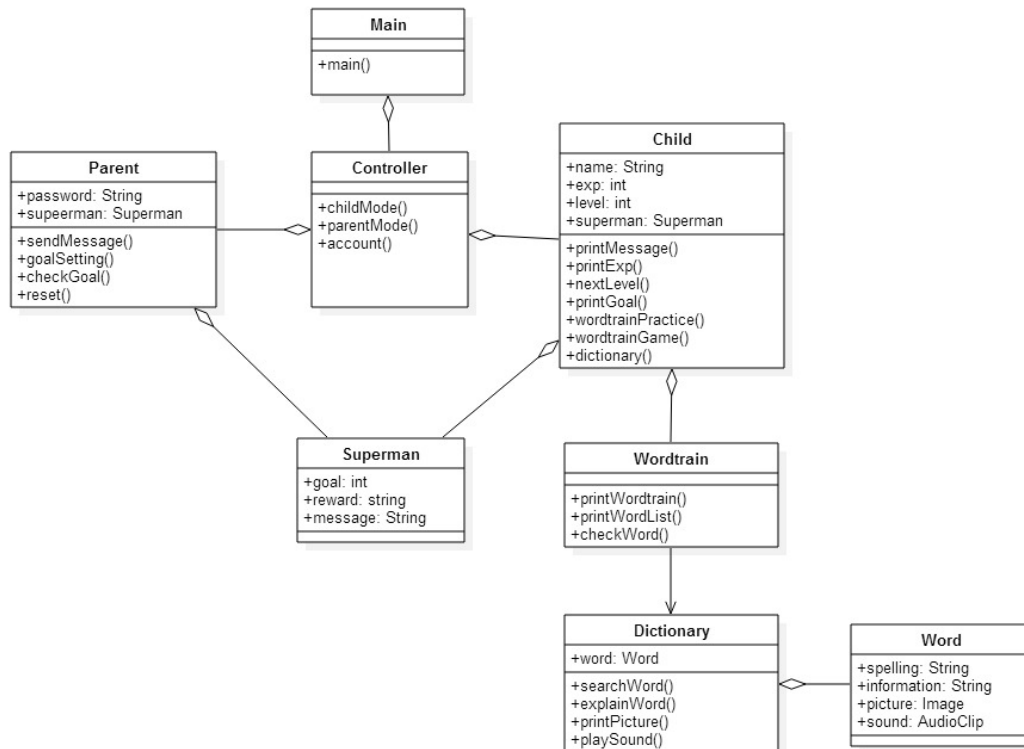
Use Case	Check Word
Actor	N/A
Purpose	끝말잇기가 이어지는지 확인한다.
Overview	주어진 단어 두 개로 끝말잇기가 이어지는지 확인한다.
Type	Primary
Cross References	R4.6
Pre-Requisites	Word객체 생성
Typical Courses of Events	(S): System 1. (S) 현재 Word의 마지막 알파벳과, 입력한 단어의 첫 알파벳의 일치 여부 확인 2. (S) 일치 여부 결과반환
Alternative Courses of Events	N/A
Exceptional Course of Events	N/A

Use Case	Search Word
Actor	Child
Purpose	입력한 단어를 검색한다.
Overview	입력한 단어를 검색해 존재한다면 해당하는 Word객체를 생성한다.
Type	Primary
Cross References	R4.7
Pre-Requisites	Wordtrain, Dictionary 실행
Typical Courses of Events	(C): Child (S): System 1. (C) 원하는 단어에 대해 Search Word요청 2. (S) 원하는 단어의 파일 검색 3. (S) Word객체를 생성해, 이름, 설명, 이미지, 발음 등을 할당한다
Alternative Courses of Events	2. 단어가 존재 하지 않는다면, -1반환.
Exceptional Course of Events	N/A

## Activity 2032. Refine Use Case Diagrams



## Activity 2033. Define Domain Model



## Activity 2034. Refine Glossary

Term	Category	Description	Remarks
Parent	class	부모의 정보와 기능들을 가지고 있다.	
Child	class	아이의 정보와 기능들을 가지고 있다.	
Controller	class	Parent와 Child를 가지고 전체적인 기능들을 컨트롤한다.	
Superman	class	부모가 아이에게 전달할 메시지와 목표, 보상을 가지고 있다.	
Word	class	단어의 정보들을 가지고 있다.	
Dictionary	class	단어 검색에 관한 기능들을 가지고 있다.	
Wordtrain	class	Dictionary를 상속 받아 끝말잇기 관련 기능들을 구현한다.	

Term	Category	Description	Remarks
name	attribute	child의 이름	
password	attribute	parent가 parentMode로 들어가기 위한 비밀번호	
exp	attribute	level을 결정하는 경험치	
level	attribute	단어의 수준을 결정하는 레벨	
goal	attribute	child가 달성해야 하는 목표 parent가 설정한다.	
reward	attribute	goal을 달성했을 때의 보상 parent가 설정한다.	
message	attribute	parent가 child에게 남기는 짧은 메시지	
spelling	attribute	word의 철자	
information	attribute	word의 뜻	
picture	attribute	word의 사진	
sound	attribute	word의 소리	

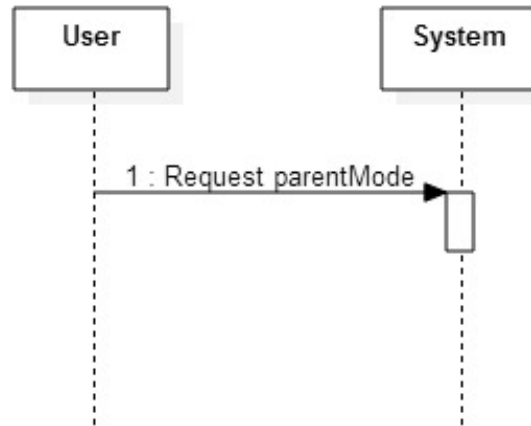
## Activity 2035. Define System Sequence Diagram

Use Case	Name of Actor-Activated Event
Parent Mode	Request parentMode
Account	Request accounting Parent & Child
Send Message	Request sending Message
Goal Setting	Request setting Goal
Check Goal	Request checking Goal & Reward
Reset	Request resetting Parent & Child & Superman
Child Mode	Request childMode
Wordtrain practice	Request practicing Wordtrain
Wordtrain Game	Request playing Wordtrain
Dictionary	Request searching Dictionary
Play Sound	Request playing sound
Search Word	Request Searching Word

Use Case :

1. Parent Mode

- 1) 사용자가 Parent Mode 를 요청한다
- 2) 기존 등록 여부를 검사
- 3) 사용자가 비밀번호를 입력
- 4) Parent Mode로 입장



Use Case :

2. Account

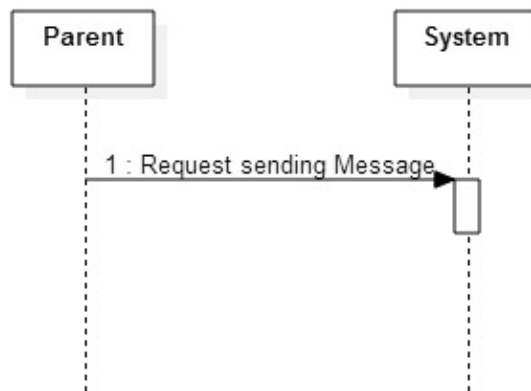
- 1) Account를 요청
- 2) Parent의 비밀번호 설정
- 3) Child의 이름 설정
- 4) 설정한 비밀번호와 이름을 등록



Use Case :

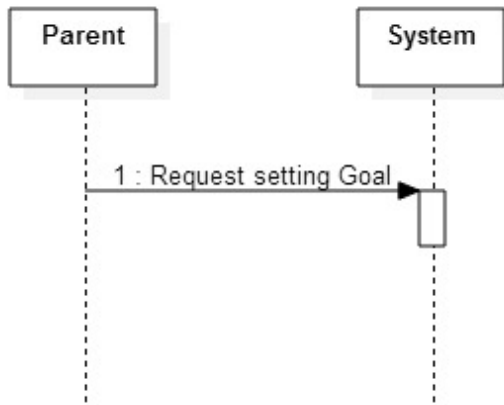
3. Send Message

- 1) Parent가 메시지를 입력.
- 2) Child mode의 메시지 설정.



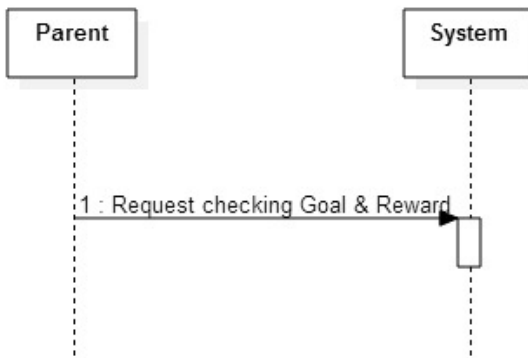
Use Case :  
4. Goal Setting

- 1) Parent가 설정여부를 결정.
- 2) 목표(level, exp) 와 보상을 설정.



Use Case :  
5. Check Goal

- 1) 설정했던 목표를 출력
- 2) Child의 점수와 목표를 출력



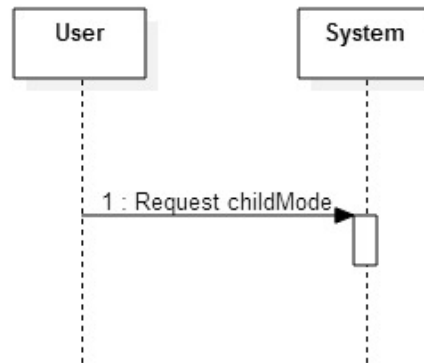
Use Case :  
6. Reset

- 1) 초기화 버튼을 클릭
- 2) 초기화 확인버튼 클릭
- 3) 모든 정보 초기화



Use Case :  
7. Child Mode

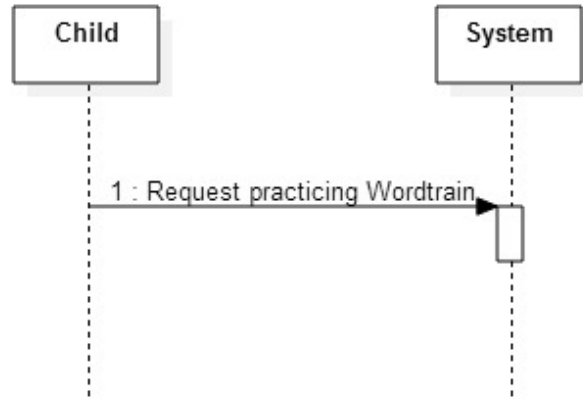
- 1) 사용자가 Child Mode를 클릭
- 2) Child Mode로 들어간다.



Use Case :

### 8. Wordtrain Practice

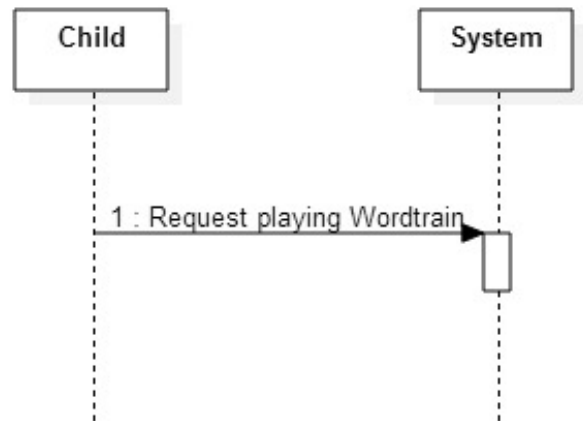
- 1) Print WordList로 알파벳으로 시작하는 3개의 단어 버튼 출력
- 2) 원하는 단어 버튼 선택
- 3) 단어의 의미와 그림 및 재생버튼 출력
- 4) 재생버튼 클릭해 단어의 발음을 재생
- 5) 다음버튼을 클릭해 선택한 단어를 기록에 추가
- 6) 처음으로 돌아간다.



Use Case :

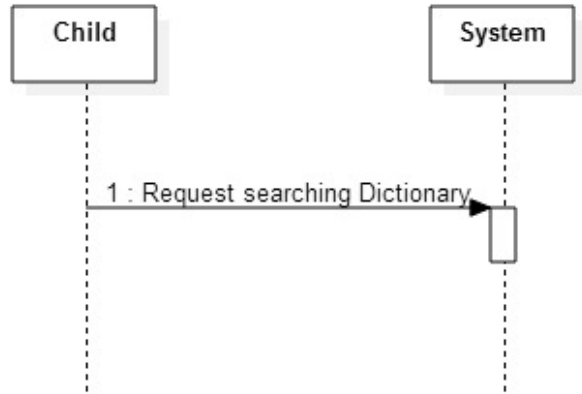
### 9. Wordtrain Game

- 1) 랜덤으로 알파벳을 하나 지정한다
- 2) 해당 알파벳으로 시작하는 단어 입력
- 3) Next버튼을 클릭
- 4) Check Word로 입력한 단어가 존재하는지 검사
- 5) 단어의 간단한 설명 및 그림 출력
- 6) 발음버튼을 클릭해 발음을 재생
- 7) 얻은 점수를 출력
- 8) 단어기록에 입력한 단어 추가
- 9) 입력한 단어의 마지막 알파벳으로 지정하고 반복



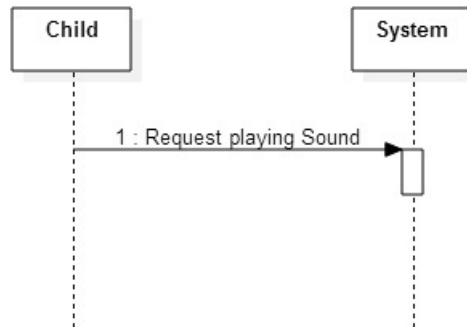
Use Case :  
10. Dictionary

- 1) Child가 원하는 단어를 입력
- 2) 입력한 단어를 Search Word
- 3) 검색한 단어의 설명, 그림 출력
- 4) 발음 재생버튼 클릭해 해당하는 발음 재생
- 5) 1)로 돌아가 새로운 단어 입력



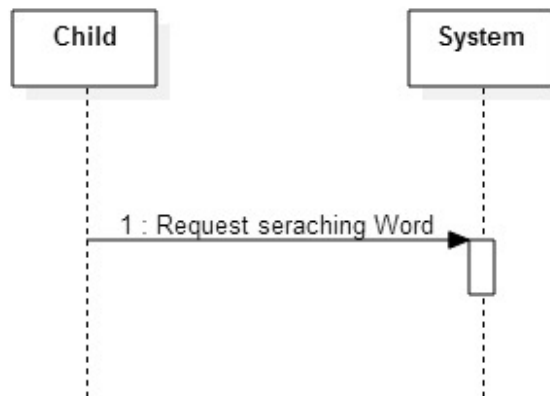
Use Case :  
11. Play Sound

- 1) 사용자가 발음 버튼을 클릭
- 2) 해당하는 발음을 재생



Use Case :  
11. Search Word

- 1) 원하는 단어에 대해 Search Word
- 2) 원하는 단어의 파일을 검색
- 3) 해당하는 파일을 읽어 Word객체를 생성
- 4) 설명, 이미지파일, 발음 파일등을 할당



## Activity 2036. Define Operation Contracts

Use Case	Name of Actor-Activated Event	System Operations
Parent Mode	Request parentMode	parentMode()
Account	Request accounting Parent & Child	account()
Send Message	Request sending Message	sendMessage()
Goal Setting	Request setting Goal	goalSetting()
Check Goal	Request checking Goal & Reward	checkGoal()
Reset	Request resetting Parent & Child & Superman	reset()
Child Mode	Request childMode	childMode()
Wordtrain practice	Request practicing Wordtrain	wordtrainPractice()
Wordtrain Game	Request playing Wordtrain	wordtrainGame()
Dictionary	Request open Dictionary	dictionary()
Play Sound	Request playing sound	playSound()
Search Word	Request Searching Word	searchWord()

Name	parentMode()
Responsibilities	Parent Mode를 시작
Type	System
Cross References	System function: R1.1 , R1.3 Use case: Parent Mode, Account
Notes	
Exceptions	Parent.txt에 정보가 존재하지 않는다면, account()실행
Output	N/A
Pre-Conditions	N/A
Post-Conditions	새로운 Parent 객체 생성

Name	account()
Responsibilities	Parent와 Child를 새로 등록
Type	System
Cross References	System function: R1.3 Use case: Account
Notes	
Exceptions	N/A
Output	Parent.txt, Child.txt 갱신
Pre-Conditions	parentMode(), childMode() 실행
Post-Conditions	Parent.password 설정 Child.name 설정



Name	sendMessage()
Responsibilities	Child에게 보여줄 Message를 설정
Type	System
Cross References	System functions: R2.1 Use case: Send Message
Notes	
Exceptions	N/A
Output	Message.txt 갱신
Pre-Conditions	parentMode() 실행
Post-Conditions	Superman.message 설정

Name	goalSetting()
Responsibilities	Child가 도달해야 할 goal 및 reward 설정
Type	System
Cross References	System functions: R2.2 Use case: Goal Setting
Notes	
Exceptions	N/A
Output	Goal.txt, Reward.txt 갱신
Pre-Conditions	parentMode() 실행
Post-Conditions	Child.goal 설정 Superman.reward 설정

Name	checkGoal()
Responsibilities	Child의 Goal 달성 여부 확인
Type	System
Cross References	System functions: R2.3 Use case: Check Goal
Notes	
Exceptions	N/A
Output	N/A
Pre-Conditions	parentMode() 실행
Post-Conditions	Superman.goal 출력

Name	reset()
Responsibilities	모든 정보 초기화
Type	System
Cross References	System functions: R2.4 Use case: Reset
Notes	
Exceptions	N/A
Output	Parent.txt, Child.txt, Superman.txt 초기화
Pre-Conditions	parentMode() 실행
Post-Conditions	Parent 초기화 Child 초기화 Superman 초기화

Name	childMode()
Responsibilities	Child Mode를 시작
Type	System
Cross References	System functions: R1.2, R1.3 Use case: Child Mode, Account
Notes	
Exceptions	Child.txt에 정보가 존재하지 않는다면, account()실행
Output	N/A
Pre-Conditions	N/A
Post-Conditions	새로운 Child 객체 생성

Name	wordtrainPractice()
Responsibilities	Wordtrain 연습
Type	System
Cross References	System functions: R3.5, R4.1, R4.2, R4.3, R4.4, R4.5 Use case: Wordtrain Practice, Print WordList, Explain Word, Print Picture, Play Sound, Print Wordtrain
Notes	
Exceptions	N/A
Output	N/A
Pre-Conditions	childMode() 실행
Post-Conditions	N/A

Name	wordtrainGame()
Responsibilities	Wordtrain Game 시작
Type	System
Cross References	System functions: R3.6, R4.2, R4.3, R4.4, R4.5, R4.6, R4.7 Use case: Wordtrain Game, Explain Word, Print Picture, Play Sound, Print Wordtrain, Check Word
Notes	
Exceptions	N/A
Output	Child.txt 갱신
Pre-Conditions	childMode() 실행
Post-Conditions	Child.exp가 맞춘 단어에 비례해 증가

Name	dictionary()
Responsibilities	Word를 검색
Type	System
Cross References	System functions: R3.7, R4.2, R4.3, R4.4, R4.5, R4.6, R4.7 Use case: Dictionary, Explain Word, Print Picture, Play Sound, Print Wordtrain, Check Word
Notes	
Exceptions	N/A
Output	N/A
Pre-Conditions	childMode() 실행
Post-Conditions	N/A

Name	playSound()
Responsibilities	Word의 소리 출력
Type	System
Cross References	System functions: R4.4 Use case: Play Sound
Notes	
Exceptions	N/A
Output	N/A
Pre-Conditions	wordtrainPractice(), wordtrainGame(), dictionary() 실행
Post-Conditions	소리 재생

Name	searchWord()
Responsibilities	Word 검색
Type	System
Cross References	System functions: R4.7 Use case: Search Word
Notes	
Exceptions	N/A
Output	N/A
Pre-Conditions	wordtrainGame(), dictionary() 실행
Post-Conditions	Word 객체 생성