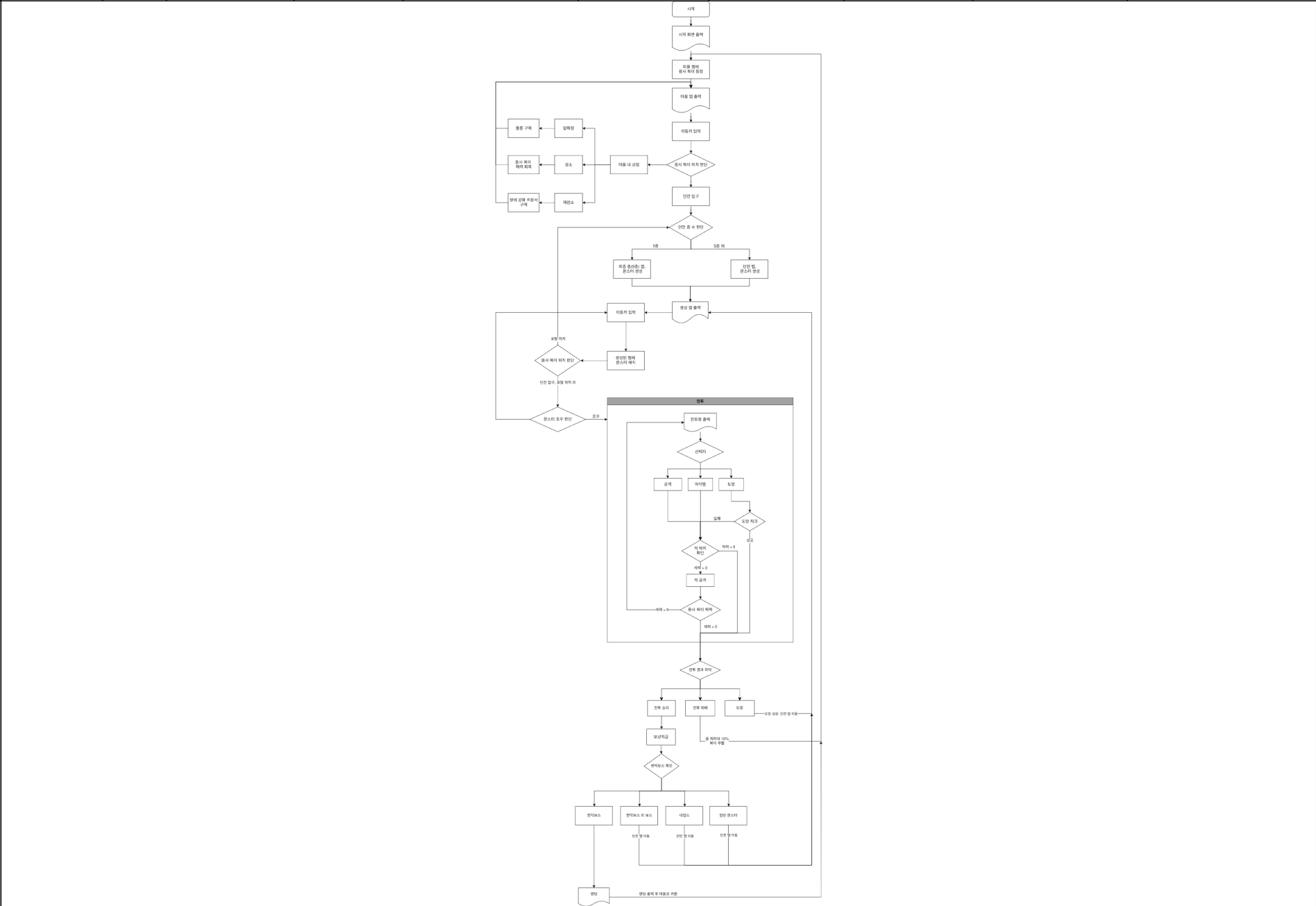


개발 완료 보고서

[illegible]

| 요구분석서 | | 유형 | 분류 | 설명 | | |
|----------|--|----------------------|---------------|----------------|---|--|
| | | | | 발생조건/ 세부분류 | 세부내용 | |
| | | 첫 화면 | 게임 시작화면 | 출력화면 | 게임 내용 출력 | |
| | | | | 마을 맵 (시작 맵) | 말하는 섬 마을에서 용사 복이 게임시작 | |
| | | 게임 화면 | 유저(캐릭터) 생성 | 화면구성 | Hp : 100, 골드 : 300, 장비 : 1티어 | |
| | | | | | 맵 상에서 '특수문자'로 표시 | |
| | | | 맵 | 화면구성 | 51*51 사이즈의 마을맵, 던전1층~5층 총 6개의 맵으로 구성 (던전 5층은 보스맵) | |
| | | | | | 맵 끝 좌표값[50][50]에 던전 포탈 위치 | |
| | | | | | ' i '키 입력 시 아이템 창 출력 | |
| | | | 마을 npc | 판도라 (갑화상) | 1티어 장비, 1티어 빨간물약, 마을 이동주문서 판매 | |
| | | | | | 성직자 (성소) | 유저의 체력 100% 회복(무료) |
| | | | | | 드워프 (제련소) | 장비강화주문서 판매 |
| | | | 몬스터 | 몬스터 | 1층 : 오크전사, 2층 : 좀비, 3층 : 구울, 4층 : 해골 5층 : 스파토이 - 층 판단 후 몬스터 생성 (각각 체력, 공격력 ,보상 다름) | |
| | | | | | 용사들 | LMS.3차 반 이름 가진 용사들이 모든 층에 나옴 - 이름 판단 후 전투 승리 시 보상 지급 |
| | | | | | 보스 | 5층 : 바포메트(보스) 20%확률 등장 이동넉(쥘 보스) 10%확률 등장 류홍걸(쥘막 보스) 5%확률 등장 |
| | | | 전투 | 행동 입력 | 전투 상태창에 싸우기, 아이템, 도망 중 1가지 선택 가능 | |
| | | | | 전투 실패 | 복이 hp 0 이하 : - Hp 10% 만 남기고 마을로 부활 | |
| | | | | 전투 승리 | 몬스터 hp 0 이하 : 보상 지급 해당 층 던전으로 복귀 | |
| | | | | | 쥘막 보스 hp 0 이하 : - 5%확률 용사들 발생 - 보상 지급 - 엔딩화면 출력 - 마을로 복귀 | |
| | | | | 아 이 템 | 아이템 창 | 장비 |
| 소모성 아이템 | | | | | | 물약, 엘릭서 |
| 순간이동 주문서 | | | | | | 위치 저장 및 저장된 위치로 이동(7개 위치 저장 가능) |
| 마을이동 주문서 | | 마을 판도라 상점 앞으로 이동(고정) | | | | |
| 종료 화면 | | 종료 | 게임 종료 | [ESC]키 입력 시 종료 | | |

순서도



| | | | |
|---------|--|--|-----------------------------|
| 코드 설명 | void init_equip(struct equipments *init); | | 장비 초기화하는 함수 |
| | void init_item(struct items * init); | | 아이템 초기화하는 함수 |
| | void init_user(struct user *init1, struct items init2, struct equipments init3); | | 유저 초기화하는 함수 |
| | void init_enemy_named(struct enemy *init1, struct user init2); | | 네임드 몬스터 초기화하는 함수 |
| | void make_vil(struct map *vil1, struct user info); | | 마을맵 생성하는 함수 |
| | void show_vil(struct map vil1, struct user info); | | 마을 맵을 출력하는 함수 |
| | void mop_gen(struct map *m, struct user info); | | 몹 생성 함수 |
| | void make_dungeon(struct map *m, struct user info); | | 맵 만드는 함수 |
| | void show_dungeon(struct map *m, struct user info); | | 맵 출력함수 |
| | void smelter(struct user *init1); | | 제련소가 실행되는 함수 |
| | void normal(struct enemys *init1, struct user info); | | 일반몬스터가 생성되는 함수 |
| | void sanctum(struct user *effet); | | 성소가 실행되는 함수 |
| | void init_enemys(struct enemys *init0, struct user info); | | 몬스터 전체 초기화하는 함수 |
| | void pandora(struct items i, struct equipments e, struct user *u); | | 상점(판도라)이 실행되는 함수 |
| | char movement(void); | | 이동 키 입력 함수 |
| | char replace_movement(char move, struct map *map, struct user *user, struct items i, struct equipments e); | | 입력 키 처리 함수 및 만난 몬스터 리턴 |
| | int judge_monster (char M); | | 입력 키 처리 함수에서 만난 몬스터 판단하는 함수 |
| | void up_and_down(struct user *info); | | 던전 입구와 출구 시 유저 정보 변경을 하는 함수 |
| | void remember_fyx(struct user *info); | | 순간이동 스크롤을 위한 위치 저장 함수하는 함수 |
| | int normal_battle(struct enemys info,struct user *init1, int result, char jm); | | 전투, 일반몬스터 함수 |
| | void normal_vic_reward(struct enemys info, struct user *init1, char jm); | | 보상, 일반몬스터 함수 |
| | void init_boss (struct enemys *init, struct user info); | | 보스 몬스터 초기화 함수 |
| | int boss_battle(struct enemys info,struct user *init1, int result, char jm); | | 전투, 보스몬스터 함수 |
| | void boss_vic_reward(struct enemys info, struct user *init1, char jm); | | 보상, 보스 몬스터 함수 |
| | void elixir(struct user *init1, struct equipments info); | | 엘릭서 함수 |
| | void enchant(struct user *init1, struct equipments info); | | 인첸트 함수 |
| | int count_have(struct user *info); | | 인벤토리의 장비 숫자를 파악하는 함수 |
| | void dis_equip(struct user *info, struct equipments e); | | 장비창 함수 |
| | int battle_logic(struct user * user, struct enemys enemys, char jm, int battle_result); | | 전투로직(종합,전투,보상) 함수 |
| | int named_battle(struct enemys info, struct user *init1, int result, char jm); | | 전투, 네임드몬스터 함수 |
| | void named_vic_reward(struct enemys info, struct user *init1, char jm); | | 보상, 네임드몬스터 함수 |
| 프로젝트 후기 | 황은비 | <p>프로젝트 시작 전 LinEZ 프로그램 내용을 보고 양이 방대하다는 게 어렵듯이 느껴졌으나 직접 해보니 생각보다 더 많아서 시간적 압박감이 느껴졌습니다 . 파트를 배분할 때에도 맵, 전투, 아이템 로직으로 분할한 게 아니라 3명 모두 한 파트의 조각을 다 해보고자 하는 욕심이 있어서 그렇게 진행하게 되었습니다 .</p> <p>장점은 취합 시 전체 로직 파악이 쉬웠다는 것이고 단점은 시간이 많이 소요됐다는 점 입니다 .</p> <p>하지만 팀원들 모두 의지와 욕심이 많아 따로 스터디 시간도 가지고 잠을 줄여가며 한 결과, 기한 내에 무사히 프로그램을 만들 수 있었습니다 .</p> <p>제가 말았던 파트 중 코드가 완벽하지 않은 부분도 꽤 있었는데 팀원들의 도움을 받아 해결할 수 있었고 스스로의 부족함을 알게 된 것 같습니다 .</p> <p>자괴감도 종종 들었으나 이번 프로젝트를 계기로 더 성장할 수 있었습니다 .</p> <p>취합하는 과정에서 예상했던 것보다 더 많은 오류가 발생했는데 고쳐나가는 과정 역시 많은 공부가 되었습니다 .</p> <p>오류 수정 전 파일이 남아있으니 혼자서 수정해보며 좀 더 공부를 해보고자 합니다 .</p> <p>무엇보다 승수 오빠는 로직 이해도가 높아 전체적으로 잘 이끌어주었고 시온이도 묵묵히 담당 파트를 잘 해주어서 모두에게 감사한 마음입니다 .</p> | |
| | 김승수 | <p>공부하고자 하는 의지가 강한 팀원들과 함께한 즐거운 프로젝트였습니다 .</p> <p>프로젝트를 진행하기전 프로젝트에 필요한 c언어 문법이 무엇인지 팀스터디를 진행한 것이 매우 효과적이었다고 생각합니다 .</p> <p>업무를 배정할 때는 각자 수업시간에 배운 문법을 한번씩은 꼭 써보고 싶어했고 전 프로젝트와 성격이 유사한 파트는 피하려 했습니다 .</p> <p>그래서 프로젝트의 진행도는 비교적 느려지고 코드취합과정에서도 예로사항이 있었지만, 배운 공부를 충분히 활용해 볼 수 있었던 시간이었습니다 .</p> <p>다만, malloc함수에 미리 겁을 집어먹고 사용을 기피하여 오히려 코드가 더 복잡해지고 시간이 더 오래걸렸다는 생각이 듭니다 .</p> <p>이후 휴식시간을 주신 주말 간에 만들어본 코드를 다듬고, 다음주를 준비하는 시간을 갖고자 합니다 .</p> | |
| | 유시온 | <p>이번 프로젝트를 시작하면서 배운 것을 활용해야 한다는 생각에 할 수 있을까라는 생각이 들었지만 이번 기회에 확실하게 배워가자는 마음에 업무 분담을 한 분야를 쪼개서 분담을 하게 되었습니다 .</p> <p>c언어를 잘 활용할 수 있었다면 수월하게 진행이 되었겠지만 그렇지 못하다 보니 공부할 시간이 필요했습니다 .</p> <p>시간이 필요하여 진행이 더뎠지만 프로젝트를 끝내기 위해 새벽까지 팀원들은 진행하였고 그래서 더 많이 배울 수 있었습니다 .</p> <p>항상 잘 사용하지 못하거나 어려운 부분이 있으면 쓰지 않고 쉬운 방법으로 돌아갔었는데 다음 프로젝트에서는 공부를 더 해서 피하지 않고 해보는 방향으로 진행해 보고 싶습니다 .</p> <p>같이 고생해 준 팀원에게 너무나 감사합니다 .</p> | |