

요 구 분 석 서

분 류	요구 분석 내용	
	발생 조건 세부 분류	세 부 내 용
유 지	이 름	- 입력 받기
	초기 값	- 레벨 : 1, 경험치 : 0, 최대 경험치 : 30000으로 시작
턴	단계	- 총 5번 반복 - 경험치 : -3500 ~ +3500 랜덤 발생 - 한 단계가 끝날 때 마다 획득 경험치 출력
	이벤트	- 5번의 단계가 끝나면 진행 - 경험치 : (현재 턴에서 획득한 총 경험치) * (1.0 ~ 5.0)배 랜덤 상승 - 현재 경험치, 레벨, 최대 경험치 출력
다음 턴 진 행	y 입력	- 다음 턴으로 이동
	n 입력	- 게임 종료
레 벨	레벨 업	- 현재 경험치가 최대 경험치보다 많거나 같은 경우 - 현재 경험치 : 현재 경험치 - 최대경험치 - 최대 경험치 : 최대경험치 * (1.8 ~ 2.5 랜덤) - 레벨 증가
	레벨 다운	- 현재 경험치가 0 보다 작은 경우 - 최대 경험치 : 최대경험치 / (1.8 ~ 2.5 랜덤) - 현재 경험치 : 0 - 레벨 감소
엔 디ング	클리어	레벨 : 99 인 경우
	배드 엔딩	레벨 : 0 인 경우