

## 창의코딩 스마트앱 프로젝트 기획서

학과	컴퓨터공학과	앱 이름	나혼자GO
학번	20125107	카테고리	게임
이름	김동영		(ex : 게임, 학습, 도구, 건강, 스포츠, 기타 등)

### 개발 배경 및 목적

과거에 한참 관심을 끌었던 포켓몬GO라는 게임이 있었습니다. 이 게임은 해당 위치를 GPS로 인식하여 주변에 포켓몬이 있을 경우 포켓몬을 잡는 형식의 게임입니다. 이 게임의 가장 큰 단점은 대도시위주로 포켓몬을 잡을 수 있어서 많은 플레이어들에게 아쉬움을 남겼었습니다. 저는 굳이 사용자가 이동을 하지 않더라도 게임을 쉽게 즐길 수 있는 게임을 만들어보고자 이 앱을 개발하게 되었습니다. 가장 큰 목적은 게임을 함으로써 즐거움을 선사할 수 있다는 점이 게임의 주 목적이라고 생각합니다.

### 특징 및 주요 기능

특징	이 게임은 조이스틱과 같은 버튼으로 캐릭터를 이동시켜서 캐릭터를 만났을 경우 그 캐릭터를 포획을 시도하는 게임이며 포획에 성공했을 경우에 수집하는 게임입니다.
주요 기능	조이스틱을 만들기 위해서 해당 부분을 만들 것입니다. 물체와 만났을 시(ImageSprite) 충돌판정을 하여 포획 장면 스크린으로 이동. 해당 캐릭터에게 공을 던져서 맞출 경우 포획 시도. 일정 횟수의 포획시도를 했는데도 실패했을 경우 포획실패. 횟수안에 포획을 성공했을 경우 캐릭터 수집. 수집 캐릭터는 프로그램을 종료하더라도 유지.
유사 앱	포켓몬GO