

창의코딩 스마트앱

프로젝트 기획서

학과	콘텐츠 IT	앱 이름	포켓 게임즈
학번	20135118		
이름	김진혁	카테고리	게임

개발 배경 및 목적

춘천에서 본가인 집으로 가기까지 걸리는 시간이 지루해서 게임을 하는데, 주로 시간 때우기용 게임을 이용합니다. 그러는 와중에 창의 코딩 스마트 앱이라는 수업에서 앱 개발 프로젝트를 하게 되는데, 지루했던 시간을 내가 만든 게임으로 보내면 좋을 거 같다는 생각 때문에 만들게 되었습니다.

특징 및 주요기능

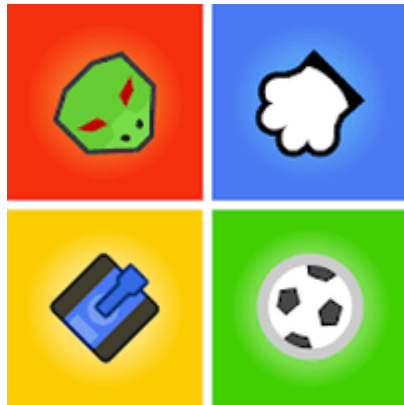
특징	가볍게 즐길 수 있는 게임으로 구성되어있으며, 랭킹 시스템을 통해서 자기 자신의 기록을 뛰어넘기 위해 노력하게 만드는 것이 목적입니다. 기존 발표에서 UI 제작을 한다고 말했는데, 짧은 기간 안에 포토샵으로 UI 제작하는 방법을 제대로 익히지 못해서 인터넷에서 UI 이미지를 사용해야 할 거 같습니다.
주요 기능	<ul style="list-style-type: none">- 4가지 게임 구현 (테트리스, 총알 빙하기, 오목, 똥 피하기)- Tiny DB(다른 DB 이용할 수도 있음)를 통한 랭킹 시스템- 여러 개의 Screen을 이용하여 화면을 전환- 오목의 경우는 2P로 진행되며 승패만 알려줍니다.
유사 앱	<ul style="list-style-type: none">- 2~4 미니 게임하기- 액션퍼즐 타운

화면
설계

초기화면예시 (미니게임천국5 초기화면)



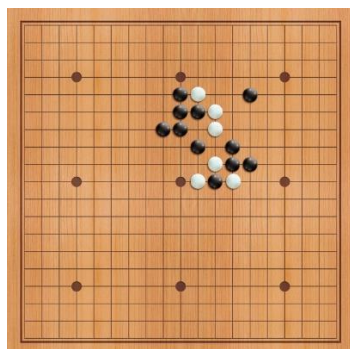
게임 고르는 화면 (2~4 미니게임하기)



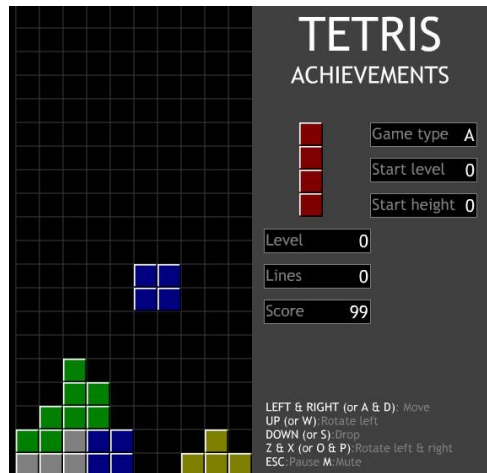
- 이미지 부분을 클릭하면 해당 게임으로 넘어갑니다.
- 랭킹 시스템은 게임이 종료된 후 나오게 구현합니다.

게임 화면 예시

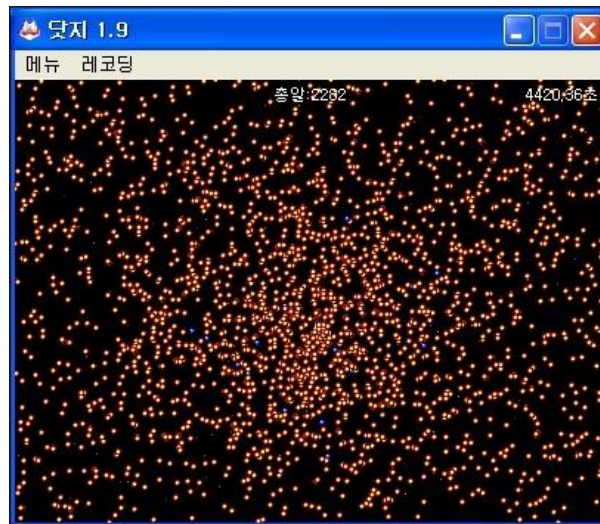
-오목



-테트리스



-총알 피하기



-똥 피하기

