


## 창의코딩 스마트앱 프로젝트 기획서

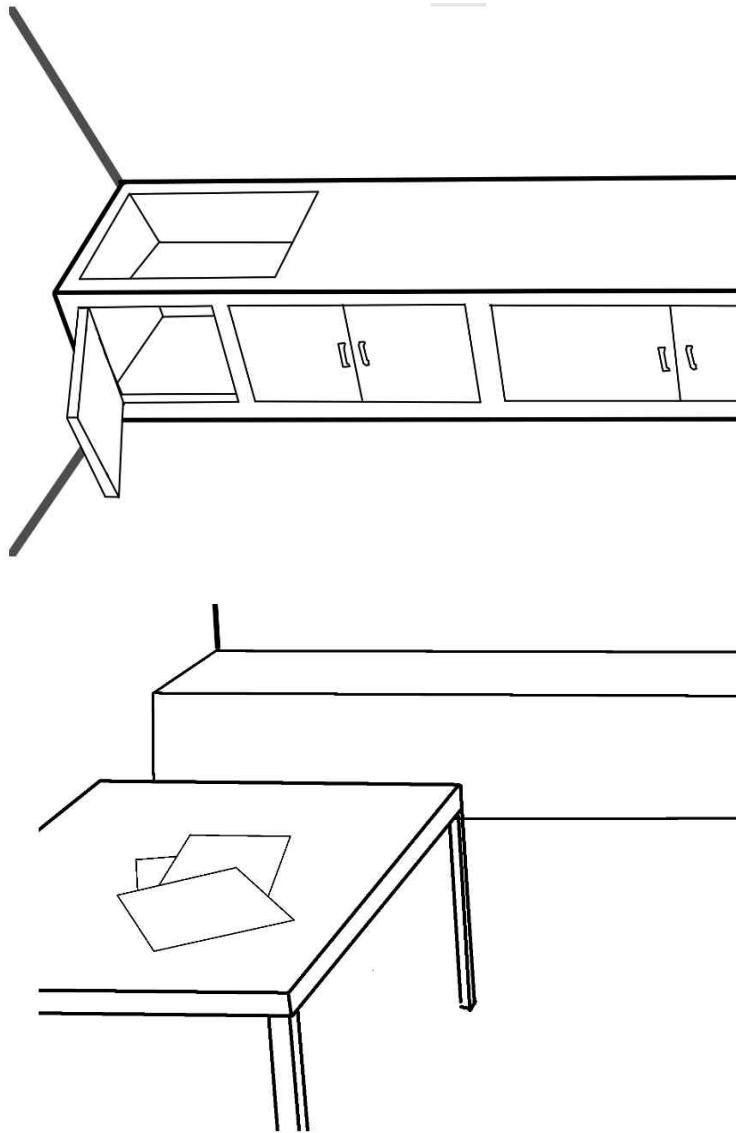
학과	사학과	앱 이름	
학번	20171060	카테고리	게임
이름	오예진		(ex : 게임, 학습, 도구, 건강, 스포츠, 기타 등)

### 개발 배경 및 목적

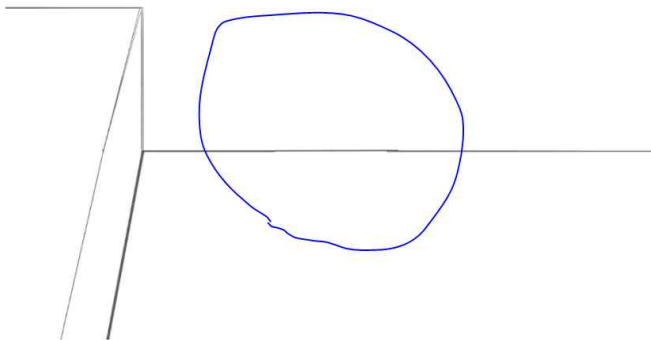
제작자의 흥미도를 따져봤을 때 억지로 무언가를 지어내는 것보다 다른 사람들도 즐길 수 있는 게임을 만들어보고자 함.

### 특징 및 주요 기능

특징	제작자가 직접 그린 그림으로 만듦. 전문적이지 않아 그림이 빠듯한 경우가 많을 것.
주요 기능	터치 액션과 캔버스에 이미지 스프라이트를 넣어 만들 것이다. 캔버스에 올려놓은 이미지 스프라이트를 클릭하는 것으로 할 것이다.
유사 앱	러스티레이크 시리즈 큐브 이스케이프 시리즈 방탈출: Doors&Rooms
화면 설계	 <p>1. 오프닝 화면 클릭하면 시작하는 것으로 (예시)</p>



2. 이런 식의 방의 형태를 그린다. (직접 그린 것)





3. 여기에 쥐 그림 이미지 스프라이트로 넣는다.