

# PROJECT ACOMON

## -TEAM CTO-

3조

2017.04.21

신관용, 서종원, 서정효, 배재현, 박윤하

# 목차

1. 프로젝트 개요
2. 역할 분배
3. 추진체계
4. 요구사항 분석
5. 진행 및 예정사항




# 1. 프로젝트 개요

- \* 개발 과제의 요약
  - HTML5(HTML, CSS, JS) + jQuery = **게임**
- \* 개발 과제의 배경
  - (HTML5 + jQuery) = 사용자와 **상호작용**하는 게임
- \* 개발 과제 목표 및 내용
  - **캐릭터**
  - **지도, 지형**
  - **사용자와의 대결**
- \* 개발 과제의 기대효과
  - 프로젝트 **분석**과정 체득
  - **개발 프로세스**에 맞춰 프로젝트를 진행
  - 다양한 **이벤트를 처리**하고 게임을 완성

## 2. 역할 분배

팀	팀 명	팀장	팀원	팀원
1	Map Team	윤하	관용	정효
2	로켓단이다옹	종원	재현	
3	데이터 관리(예정)	(예정)		
4	온라인 지원(예정)	(예정)		

# 3. 추진체계

<input type="checkbox"/> ⓘ 9 Open ✓ 8 Closed	Author ▾	Labels ▾	Projects ▾	Milestones ▾	Assignee ▾	Sort ▾
<input type="checkbox"/> ⓘ 이동관련 - 블럭에 조금만 걸릴시 부드러운 이동구현 <b>mission</b> #27 opened 3 days ago by sinew8706 📍 맵 세부 구현						
<input type="checkbox"/> ⓘ npc생성관련 <b>mission</b> #26 opened 3 days ago by sinew8706 📍 맵 세부 구현						
<input type="checkbox"/> ⓘ 맵 화면과 전투화면 구별해서 키 이벤트 발생시키기 <b>mission</b> #25 opened 4 days ago by llighter 📍 맵 세부 구현						3
<input type="checkbox"/> ⓘ 다이얼로그 구현 및 내부에서 옵션 선택 가능하게 하기 <b>mission</b> #24 opened 4 days ago by llighter 📍 맵 세부 구현						
<input type="checkbox"/> ⓘ 문자 인코딩 방식 통합필요 <b>Notice</b> #15 opened 7 days ago by AnyhuEkil						
<input type="checkbox"/> ⓘ [읽어주세요]이슈 목록 필터링 및 Labels : monologue 가 추가. #11 opened 8 days ago by AnyhuEkil						
<input type="checkbox"/> ⓘ html문서 처리 순서에 대한 토의 및 강의 부탁드립니다. <b>help wanted</b> <b>question</b> #10 opened 8 days ago by AnyhuEkil						
<input type="checkbox"/> ⓘ 맵팀에 요구합니다. <b>help wanted</b> #9 opened 9 days ago by AnyhuEkil						2
<input type="checkbox"/> ⓘ id, class Selector들에는 _jb를 붙일게요~ #1 opened 13 days ago by moneymashi						

# 3. 추진체계 - CON'T

## 세부 구현 및 테스트

📅 Due by April 27, 2017 ⌚ Last updated 1 minute ago

합쳐진 결과물의 세부적인 사항(시나리오, 움직임) 구현 및 테스트

0% complete 0 open 0 closed

[Edit](#) [Close](#) [Delete](#)

## 맵 과 대전 이벤트 연결

📅 Due by April 24, 2017 ⌚ Last updated 2 minutes ago

팀 간에 내용을 종합함

0% complete 0 open 0 closed

[Edit](#) [Close](#) [Delete](#)

## 맵 세부 구현

⚠ Past due by 2 days ⌚ Last updated 3 days ago

SPRITE(동적인 움직임) NPC, 포켓몬 맵에 구현 맵 이동 키 입력에 따른 이동 거리 단축 -> 부드러운 움직임

20% complete 4 open 1 closed

[Edit](#) [Close](#) [Delete](#)

## 로켓단 전투 및 화면구현

⚠ Past due by 6 days ⌚ Last updated 3 days ago

100% complete 0 open 2 closed

[Edit](#) [Close](#) [Delete](#)

## 맵 기본 구현

⚠ Past due by 7 days ⌚ Last updated 7 days ago

맵 구현 캐릭터 움직임 구현 캐릭터와 맵과의 상호작용(Collision detection)

100% complete 0 open 2 closed

[Edit](#) [Close](#) [Delete](#)

# 4. 요구사항 - OLD

		신관용	서종원	서정호	배재현	박윤하	합계	우선순위	주제별 우선순위			우선순위
0. 시스템메뉴	0.1 세이브 로드 구축(메모장 로그)	5	3	3	3	5	19	11	1		1.1상태창(장비창,돈,경험치,레벨)	1
	0.2 대전시스템 구축	2	5	4	3	5	19	11	1		2.1 몬스터속성(레벨,기술 등등)	1
	0.3 치트키 구축(맵순간이동)	4	1	1	3	3	12	21	2		4.1.1이동에 따른 화면전환	1
1. 캐릭터(가방)	1.1상태창(장비창,돈,경험치,레벨)	5	5	5	5	5	25	1	1		4.1.2이동에 따른 이벤트활성화	4
	1.2소유포켓몬창(몬스터상태창포함)	3	5	5	5	5	23	5	2		1.2소유포켓몬창(몬스터상태창포함)	5
	1.3소유아이템(전투용,맵용)	4	5	4	5	5	23	5	2		1.3소유아이템(전투용,맵용)	5
	1.4업적	2	1	2	4	3	12	21	4		이동시움직임표현	5
2. 몬스터	2.1 몬스터속성(레벨,기술 등등)	5	5	5	5	5	25	1	1		키조작은 방향키	5
	2.2 몬스터그래픽(전투시??)	3	3	4	4	5	19	11	3		4.2.2 대전화면?	9
	2.3 몬스터 전투	4	3	4	4	5	20	10	2		2.3 몬스터 전투	10
3.이벤트	3.1스토리(미션)	4	3	4	4	4	19	11	1		0.1 세이브 로드 구축(메모장 로그)	11
	3.2서브미션(퀘스트)	2	2	3	2	4	13	19	3		0.2 대전시스템 구축	11
	3.3 상점	3	1	3	3	4	14	17	2		2.2 몬스터그래픽(전투시??)	11
4.맵(전체적인 화면구	4.1전체 맵(미니맵)	4	1	4	4	5	18	15	3		3.1스토리(미션)	11
	4.1.1이동에 따른 화면전환	5	5	5	5	5	25	1	1		4.1전체 맵(미니맵)	15
	4.1.2이동에 따른 이벤트활성화	5	5	5	4	5	24	4	2		4.1.3이동 불가지역.	16
	4.1.3이동 불가지역.	2	4	2	2	5	15	16	4		3.3 상점	17
	4.1.4 순간 화면변화(!)	3	1	2	3	5	14	17	5		4.1.4상황에따른 화면변화(ex)느낌표?	17
4.2특정 맵	4.2.1 비전투지역맵	3	3	1	4	2	13	19	2		3.2서브미션(퀘스트)	19
	4.2.2 대전화면?	3	5	3	5	5	21	9	1		4.2.1 비전투지역맵	19
5. 조작	이동시움직임표현	5	3	5	5	5	23	5	1		0.3 치트키 구축	21
	키조작은 방향키	5	3	5	5	5	23	5	1		1.4업적	21

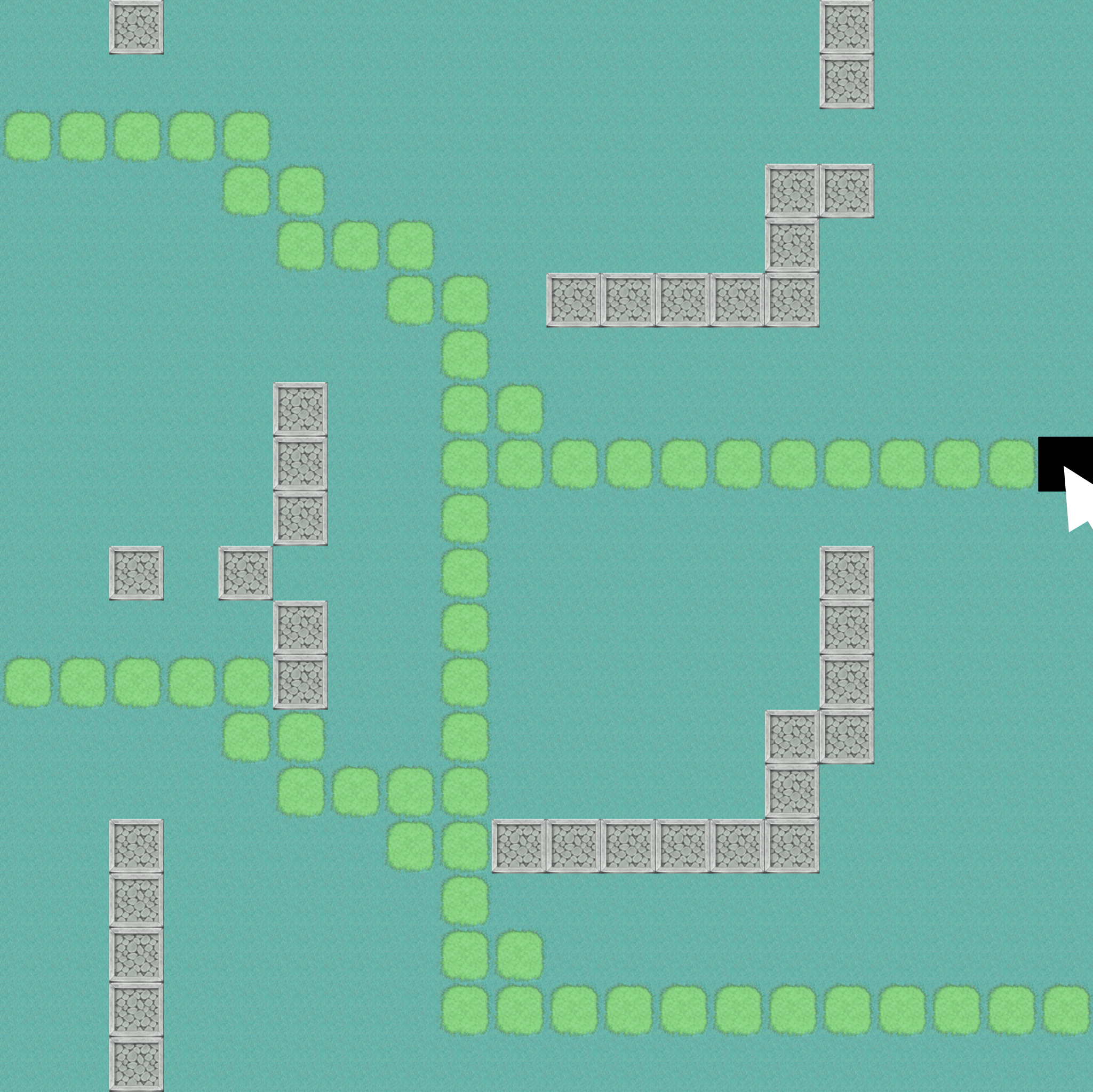
## 5. 진행 및 예정사항





# 맵(장애물)





전체 맵 구성  
(임시)

맵 이동



상대hp

DIV(몬)

대전 화면  
구성(임시)

H1(몬)

자기hp

전투-----커서

몬스터

아이템

도망치기

감사합니다.

Github repository

Contact us : 배재현(외교 담당)