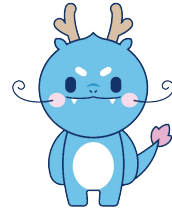


프로젝트 제안서

: <통학러 푸앙이> 게임 제작



4조(심현지, 조서영, 진다혜, 홍순일)

0. 프로젝트 요약

: 파이썬의 pygame 라이브러리와 우리학교 마스코트 '푸앙이'를 활용한 캐주얼 게임 제작

1. 게임 소개

: 간단한 장애물 피하기 게임으로, 스페이스바, 좌우 방향키만을 사용하는 단순한 구조의 게임인 '점핑 팝', '똥 피하기', '길 건너기' 등의 게임을 모티브로 한다.

- 우리학교의 마스코트인 '푸앙이'를 주인공 캐릭터로 한다.
- 화면 상단에서 각 라운드마다 서로 다른 장애물이 내려오고, 이를 좌우 방향키만을 사용하여 캐릭터를 조작해 장애물을 피해야 한다.
- 게임 캐릭터는 화면 하단에서 좌우 방향키를 이용한 좌우 이동만 가능하다.

2. 게임 스토리

: 통학을 하는 '푸앙이'가 1교시 수업에 늦지 않게 정문에서 원형관 강의실까지 무사히 도착하게 하라!

○ Intro.

늦잠을 자서 셔틀버스를 놓친 푸앙이, 급히 고속버스를 타고 학교로 향한다.

정문 정류장에 내리니 시간은 9시 20분. 10분 안에 원형관에 도착하기 위해 달리기 시작하는 푸앙이.

● Round 1 - 은행을 피해 정문 오르막길을 올라라!

- 실패 엔딩 : 은행을 밟은 푸앙이는 우울해져서 뛰어갈 기력을 잃고 만다.

● Round 2 - 동물들(고니, 오리, 고양이, 개)을 피해 원형관에 도착하라!

- 실패 엔딩 : 동물과 부딪힌 푸앙이는 동물들에 둘러싸여 한발짝도 움직일 수 없게 된다.

● Round 3 - 사람들을 피해 빠르게 계단을 올라가 원형관 6층에 도착하라!

- 실패 엔딩 : 계단을 오르내리던 사람과 부딪힌 푸앙이는 인파에 갇혀 더이상 전진하지 못한다.

○ Outro.

강의실 문을 열자 때마침 푸앙이의 이름을 부르는 교수님. 푸앙이는 수업에 늦지 않았다!

3. 프로젝트 협업 계획

(1) '노션'의 사용

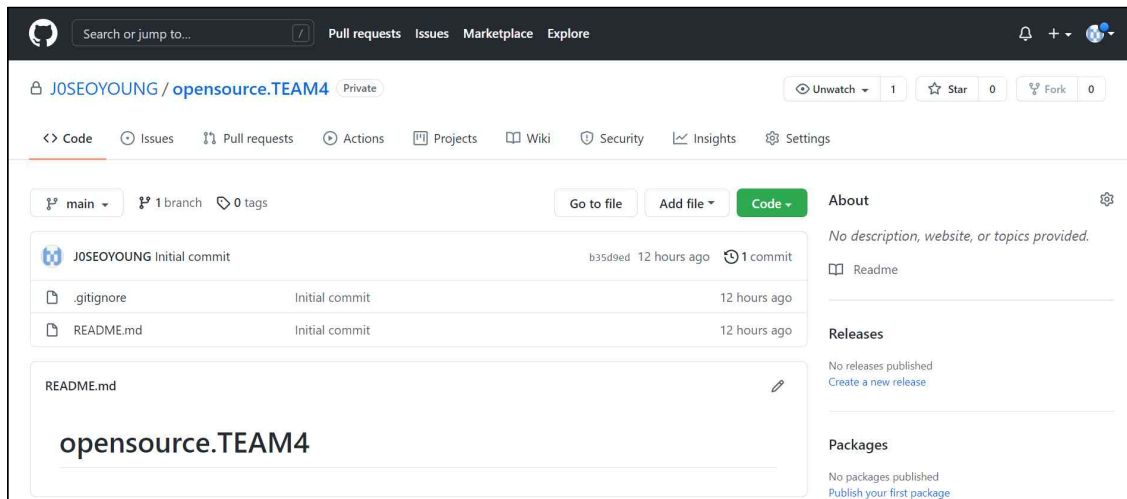
(<https://www.notion.so/47a4035f553945c487217c0b0488591f?v=e45280403d1d47cab7d6f02d57ee5338>)

: 노션의 팀 문서를 활용하여 프로젝트 일정 및 진행 상황을 문서화할 예정이며, 프로젝트 진행을 위한 Python 및 Pygame 관련 공동 학습 내용을 문서화하여 아카이빙할 예정.



(2) '깃허브'의 사용 (<https://github.com/J0SEOYOUNG/opensource.TEAM4>)

: 팀용 레파지토리를 생성해 공동으로 프로젝트 코드를 관리한다.



4. 예정된 프로젝트 논의 사항

- 구체적인 개발 일정
- 구체적인 게임 인터페이스의 확정
- 게임 내 그래픽 요소의 제작을 어떻게 진행할 것인지에 대한 논의

5. 참고 이미지



그림 1. '점핑 팝' 게임 실행 화면



그림 2. '똥 피하기' 게임 실행 화면

그림 3. '길 건너기' 게임 예시



그림 4. 우리학교 마스코드 '푸앙' 이미지