

Open Source Programming Project Proposal / Milestone

4조

김세민, 문수완, 이종화, 조민혜

- 프로젝트(게임)명

A+을 찾아서

- 프로젝트의 내용

저희는 간단한 퍼즐 게임을 제작하려고 합니다.

쫓아오는 위협(F학점 등)이나 방해물들을 헤쳐나가고 미로에서 키보드로 조작할 수 있는 플레이어블 캐릭터(예공 재학생들)로 탈출하는 게 대략적인 게임의 내용입니다.

각각 하나하나의 미로마다 고유한 특징을 가진 방해물들이 존재하며, 그런 방해물들의 패턴을 유저가 파악하게 함으로써 다회차 플레이를 권장하는 게임을 제작할 것입니다.

- 프로젝트의 기획/역할

주로 쓰일 컴퓨터 언어는 Python이며, turtle 라이브러리를 사용하여 마우스 방향으로 움직이는 플레이어블 캐릭터를 코딩할 것입니다.

- 맵, UI 디자인, 모션 담당
- 사운드(SE, BGM) 담당
- 게임의 스토리보드 구성 담당
- 전체적인 코딩의 최적화 담당

- 프로젝트 내 구현할 기능

길을 막는 방해요소를 클릭, 혹은 연타하여 파괴하는 기능

미로를 탈출하는데 걸리는 시간을 측정해 빠르게 클리어하면 할수록 추가 점수를 부여하는 기능

횡스크롤 게임과 유사하게 진행하지 않으면 뒤에서 밀려오는 요소에게 잡히는 기능 등

- 프로젝트 제안서 초안에서 추가할 내용

‘메이드 인 와리오’에서 영감을 받음,
원형관의 비밀번호 풀이를 위해 3개의 다른 중앙대학교 안성캠퍼스
건물(중앙도서관, 교수연구관, 기숙사)에서 번호를 하나씩 알아낸 후 최종 목표인
원형관에 진입. 중앙도서관, 교수연구관, 기숙사를 한명 씩 맡기로 하였음.

- 1차 마일스톤 (전체적인 맵 구성)

정문-원형관(전체적인 맵)을 구현하고, 각 건물에 들어갈 때 미니게임 맵이 펼쳐질
또 다른 맵이 열리는 기능 구현.

- 2차 마일스톤 (미니게임 구현)

전체적인 맵 (원형관) 구현 : 문수완, 조민혜
건물 하나 (기숙사) 미니게임 구현 : 김세민, 이종화

각자 건물 하나씩 맡아서 어느정도 구현 후 실행까지를 목표로 두었음.