

게임 프로젝트 기획서

팀명 : 전진하조

팀원 : 진승혁(팀장), 전동민, 하규승, 조익현

1. 개요

게임명 : Awakening Witch

장르	특징	핵심 구현 내용	기한
슈팅, 생존	소환, 유도	- 메인, 서브 캐릭터 및 몬스터 구현 - 상점 시스템 구현 - 충돌 감지(투사체) - 유도 기능 - 이름, 점수 기록	25/04/07 (금) 09:00

2. 게임 설명

본 게임의 장르는 “슈팅과 생존”이다. 맵 가장자리에서 몬스터가 소환되며, 소환된 몬스터를 잡아 최대한 오래 생존을 하는 것이 관건이다. 몬스터를 잡아 재화를 얻을 수 있으며, 재화는 생존에 도움이 되는 동료를 소환하거나, 주인공 캐릭터를 강화할 수 있다.

3. 조원 별 역할

전동민	진승혁	하규승	조익현
캐릭터 체력 충돌감지	캐릭터 움직임	메인화면 리더보드 시스템	상점 시스템 캐릭터 강화

4. 세부 구현 내용

구현번호	세부 구현 내용	실제 구현 여부
캐릭터 움직임 항목		
1-1	메인 캐릭터의 움직임	
1-2	서브 캐릭터의 움직임	
1-3	몬스터의 움직임	

캐릭터 체력 항목		
2-1	메인 캐릭터의 체력	
2-2	서브 캐릭터의 체력	
2-3	몬스터의 체력	
캐릭터 강화 항목		
3-1	상점 UI 및 동작 개발	
3-2	능력치 상승	
3-3	캐릭터 무기 변경	
충돌감지 항목		
4-1	메인 캐릭터의 공격 -> 몬스터	
4-2	몬스터 -> 메인 캐릭터	
4-3	몬스터의 원거리 투사체 -> 메인 캐릭터	
4-4	서브 캐릭터 <-> 몬스터	
이미지 모션 매칭 항목		
5-1	메인 캐릭터	
5-2	서브 캐릭터	
5-3	몬스터	
5-4	총알, 마법등의 투사체	
리더보드(랭킹) 시스템 항목		
6-1	게임 시작 시 플레이어 이름 입력	
6-2	게임 종료 시 획득 점수, 플레이어 이름 저장	
6-3	리더보드에 상위 5개 기록 출력 및 DB 유지	
메인화면		
7-1	버튼 구현(게임시작, 종료, 랭킹)	

5. 일자 별 작업내용

일자	진행 내용	소요 시간(h)
03/31 (8h)	게임 주제 및 장르 선정	1
	세부 구현 내용 구체화 및 일자 별 작업내용 선정	4
	게임 프로젝트 기획서 작성	2
	파일 및 헤더 구성, 레포지토리 생성	1
04/01 (8h)	객체 이동 관련 기능 구현	3
	충돌 감지 구현	4
	코드 리뷰	1
04/02 (8h)	점수 및 재화 기능 구현	2
	이미지 및 모션 대입	3
	게임 시스템 구현	2
	코드 리뷰	1
04/03 (8h)	게임 테스트 및 기능 추가 구현	8
04/04 (8h)	프로그램 최적화 및 디버깅	5
	발표자료 및 시연영상 제작	3