제안서초안

무히려좋아

목차

1. **BASES**

I . 선정 게임 정보

II. 선정 이유

III. 선정 게임에 대한 SWOT 분석

**2.** 개발환경

**3. DETAILS**

I. 스토리 부여

II. 모드 추가

III. 인터페이스 향상

IV. 인디자인 개선

V. 디테일 개선에 따른 기대효과

1. 스토리 생성에 따른 몰입효과

2. 현실성이 부여된 재미효과

**4. Algorithm Structure**

**5.** 프로젝트일정

I . 프로젝트 일정

II. 역할 분담

**BASES**

I . 선정 게임 정보

<https://github.com/Sagarsawant224/Racing-game>

<https://github.com/pygame/pygame>

사용언어 python

모듈 pygame

II. 선정 이유

게임을 만드는데 실생활과 적용시켜 현실성있는 게임을 만들고 그로 인해 재미까지 더해줄 뿐만아니라 다수의 공감까지 얻을 수 있는 스트레스 해소용 게임을 오픈소스를 활용하여 만들어보고 싶었음

III. base source 선정 게임에 대한 SWOT 분석

**Strength**

* **메소드화된 기능들로인해 코드의 구성이 잘 짜여져있음**
* **레이싱게임에 필요한 필수적인 그리고 기본적인 기능은 잘 구성되어있음**
* **Pygame모듈을 사용하여 비교적 수월하게 구현가능함**
* **진입장벽이 매우 낮은 게임이라 사용자 입장에서 적응하기 쉬움**

**Weakness**

* **장애물과의 충돌판정이 아쉬움**
* **그저 장애물만 피하면 되기때문에 게임이 너무 단순하여 쉽게 흥미가 떨어짐**
* **이미지가 너무 단조로워 변칙적인 상황이 발생하지 않음**
* **난이도 선택 및 변경이없기때문에 추가 기능 구현이 필요함**

**Opportunity**

* **장애물이 내려오고 차가 달리는 기본적인 틀(오픈소스)이 있기 때문에 우리가 원하는대로 바꾸기에 수월함**
* **자동차게임 과 슈팅게임은 오픈소스가 많이 존재하여 우리가 원하는 대로 두 게임의 원하는 기능을 오픈소스에서 참고하기 쉬움**

**Threat**

* **슈팅게임과 자동차게임의 기능이 합쳐짐으로 인해 게임의 적응도가 떨어질 수 있음**

IIII. 선정 게임에 대한 SWOT 분석

**2.** 개발환경

**언어 : python**

**IDE : VisualStudio Code**

**OS : Mac OS, Ubuntu**

**Version : pygame(2.0.1)**

1. **DETAILS**

I. 스토리 부여

현실반영게임으로 재미요소가 추가된 스토리가 부여됨

II. 모드 추가

개개인에게 맞는 난이도 설정을 위해 사용자가 직접 난이도를 선택하여 게임을 즐길 수 있도록 함.

테마

1. 사막 탈출 모드
2. 도심 탈출모드
3. 동국대학교 탈출모드(졸업)
4. 밀림탈출 모드

III. 인터페이스 향상

1. 사운드 추가
2. 난이도 선택 GUI 추가
3. 모드 선택 GUI 추가
4. 장애물 속도 및 개수 수정
5. 화면 전체를 이동할 수 있는 움직임으로 변경

IV. 인디자인 개선

V. 디테일 개선에 따른 기대효과

1. 스토리 생성에 따른 몰입 효과
2. 현실성이 부여된 재미로 중독을 유발시킴
3. 화면 전체를 이동하게 하여 유연한 움직임으로 어려운 난이도를 깰 수 있도록 도움을 줌
4. 사운드가 추가되어 더 박진감 넘치는 그리고 더더욱 현실성 있는 게임을 할 수 있도록 함

**4. Algorithm Structure**

………….?? 뭘 적어야할까요?

**5.** 프로젝트일정

I . 프로젝트 일정

Pygame 모듈 이해

이미지 전환

시작 페이지 생성

난이도 변화 기능 추가

현실과 연관된 공감할만한 모드 구성 및 기능 구현

점수 및 랭킹 조회 기능 구현

오류개선

II. 역할 분담

코드 작성

이미지 만들기

이미지 수집하기

Pygame에 해당하는 오픈소스 수집하기

오류 개선하기

게임에서 현실을 반영하기위한 아이디어 구상

보고서작성

Ppt 작성

더 나은 알고리즘 탐색