제안서초안

무히려좋아

목차(KICK NECK)

1. **BASES**

I . 선정 게임 정보

게임 이름 : Shooting game

사용 언어 : python

추가 모듈 : pygame

II. 선정 이유

* 기존에 많이 알려져 있는 Shooting game을 강점과 기회를 기반으로 약점과 위협에 대해 충분히 해결 가능하다고 판단해 결정했다.
* 아이디어 선정에 있어 가장 재밌고 기발한 아이디어가 나온 게임으로 많은 부분을 개선시키고 흥미를 끌 수 있을 거라고 생각했다.

III. 선정 게임에 대한 SWOT 분석

- Strength

* + 많이 알려진 게임이기 때문에 게임 사용자의 이해도가 높아 게임 실행, 조작 등에 어려움이 없다.
  + 팀에게 가장 익숙한 언어인 python을 기반으로 된 게임이다.

- Weakness

* + 기능과 모드, 인터페이스 등이 단순하다.
  + 다양한 재밌는 게임 등으로 인한 사용자의 접근이 저조하다.

- Opportunity

* 게임에 관련된 많은 오픈소스코드가 있다.
* 개선할 수 있는 부분이 많다.
* 코드 실력을 향상시킬 수 있는 기회이다.

- Threat

* 단순함으로 인한 지겨움을 유발할 수 있다.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Opportunities | Threats |
| Strengths | 많이 알려진 게임이므로 관련 python 오픈소스코드를 통해 조금 더 쉽게 개발이 가능하다. | 이해도가 높아 쉽게 사용할 수 있지만 그만큼 지겨움도 유발할 수 있다. |
| Weaknesses | 단순한 기능과 모드, 인터페이스 등을 여러 관련 코드들을 통해 추가시키고 업그레이드 할 수 있다. | 단순하고 더 재밌는 게임이 많이 개발되어 있어 지겨움을 유발한다. |

1. 개발환경

언어 : Python

편집기 : VS code, Atom etc..

OS : UBUNTU

**3. DETAILS**

I. 스토리 부여

- 게임에 다양한 스토리를 부여함으로써 게임 사용자의 흥미를 유발한다.

II. 모드 추가

- 스테이지 기능 추가

스테이지 기능을 추가해 사용자에게 스테이지를 통과해 나아가는 쾌감을 준다.

-

III. 인터페이스 향상

- 상황에 맞는 사운드 추가

게임 상황에 맞는 사운드를 추가해

- 메뉴 추가

메뉴를 사용함으로써 사용자가 원하는 스테이지,캐릭터 등을 선택할 수 있게 한다.

- 콤보 기능 추가

콤보 기능으로 점수산정 방식을 달리해 점수를 부여한다.

- 보스 등장

스토리 마지막에 보스를 등장시켜 스테이지를 클리어 할 수 있다는 사실을 인지시킨다.

IV. 인디자인 개선

- 배경 개선

스토리별 배경을 따로 추가해 사용자의 몰입도를 증가시킨다.

- 캐릭터 추가

사람들이 알 수 있는 캐릭터를 등장시켜 재미요소를 더한다.

-

V. 디테일 개선에 따른 기대효과

1. 스토리 생성에 따른 몰입효과

스토리를 만들어 사용자에 대한 몰입효과를 더욱 증가시킨다.

2. 재미

기존에 게임에는 없던 재미요소를 추가해 흥미를 유발한다.

**4. Algorithm Structure**

**기존 : 실행 -> 메인화면 -> 게임 진행 -> 게임 오버 -> 종료**

**목표 : 실행 ->**

**5.** 프로젝트일정

I . 프로젝트 일정

II. 역할 분담

**- 고세열 : 기존 코드 이해,**

**- 박병현 : 기존 코드 이해,**

**- 임채균 : 기존 코드 이해,**