

OSSP 제안서 발표

<1조 바이오통통(바통)>

2017111762 이희경

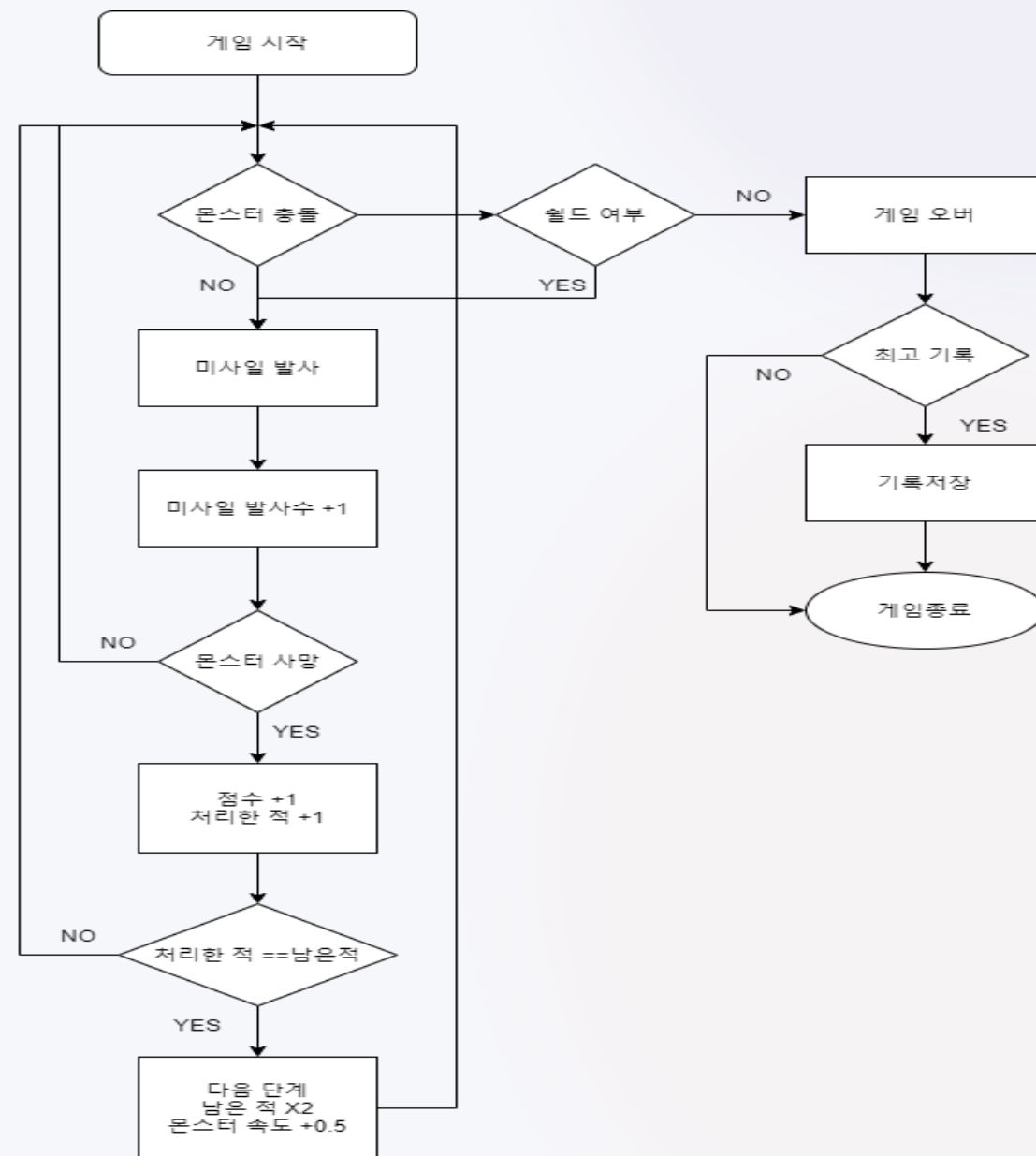
2017112851 노현영

2015110518 안재혁



1

BASE





- 코드 간결
- 기능별로 나누어져 있어 코드분석에 용이
- 일정 목표 달성 시 다음 난이도 존재

S

- 시작 난이도 동일
- 아이템의 종류 적음
- 플레이어 기체 이미지 유일
- 일지정지 기능 X

W

- 간단한 게임내용

O

T

- 한국어 X



2

개발환경



편집기



언어



OS



3

추가 기능

① 아이템 추가

<기존 아이템>



폭탄



실드

<추가 아이템>



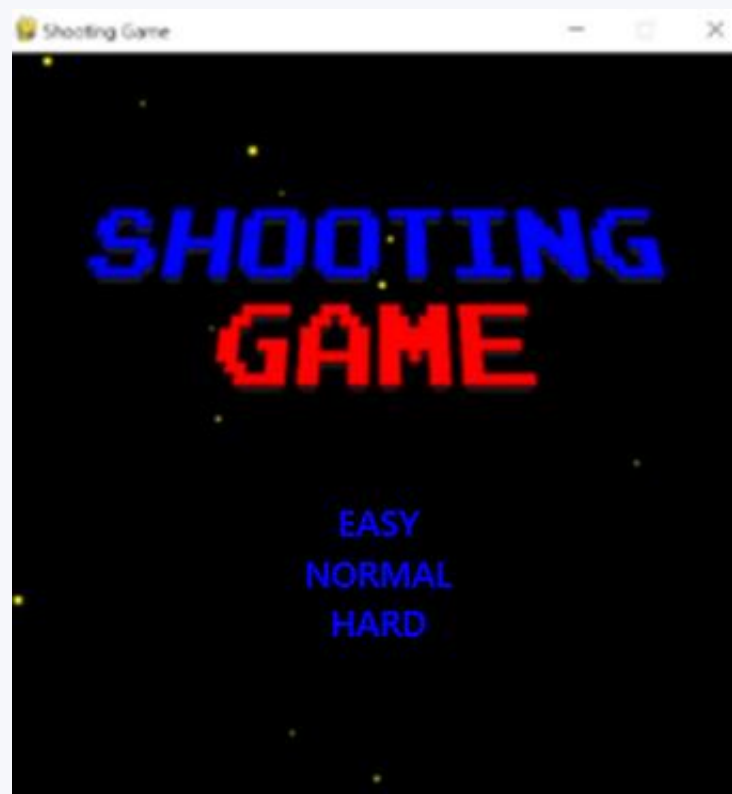
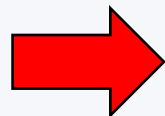
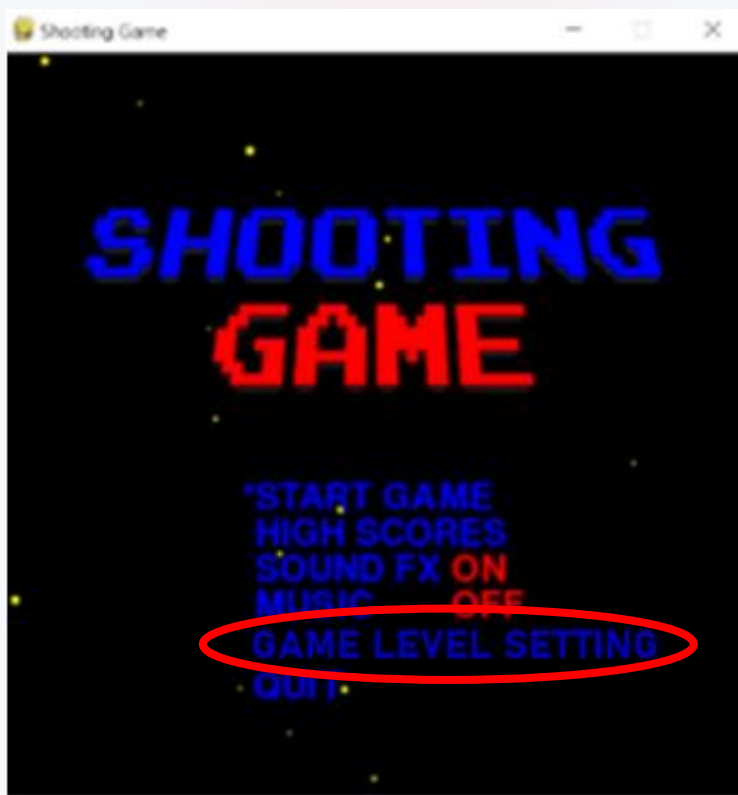
남은 적 절반



3

추가 기능

② 시작 난이도 설정



<난이도 별 차이점>

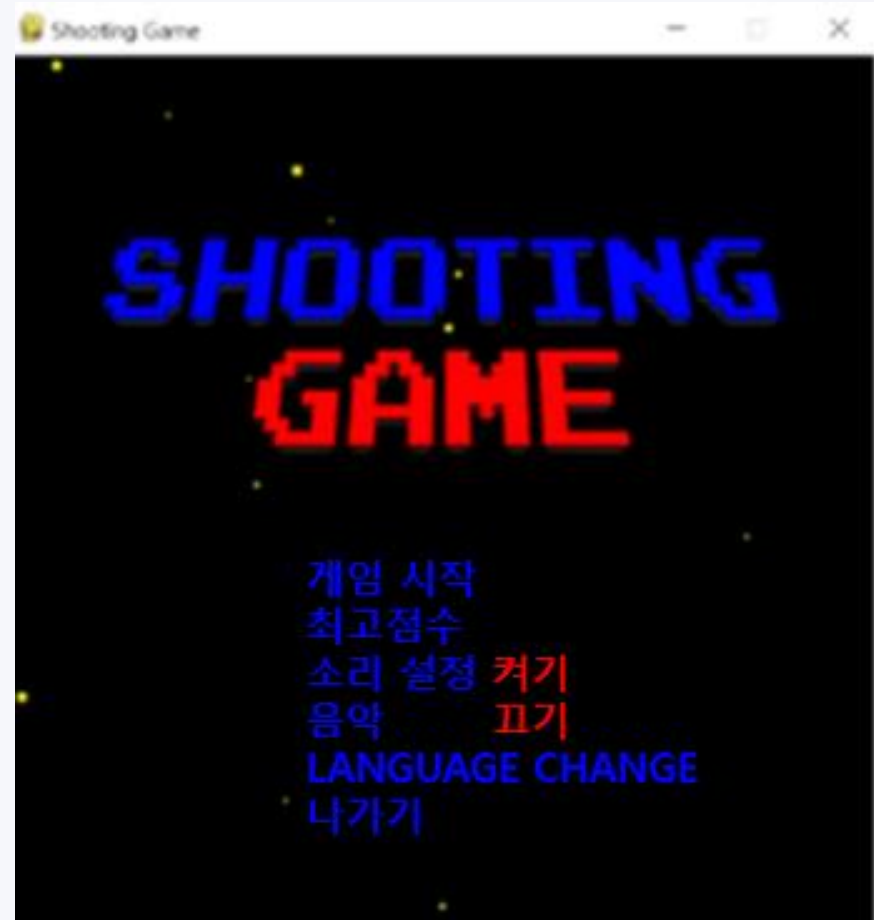
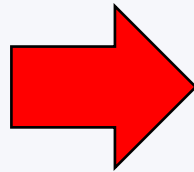
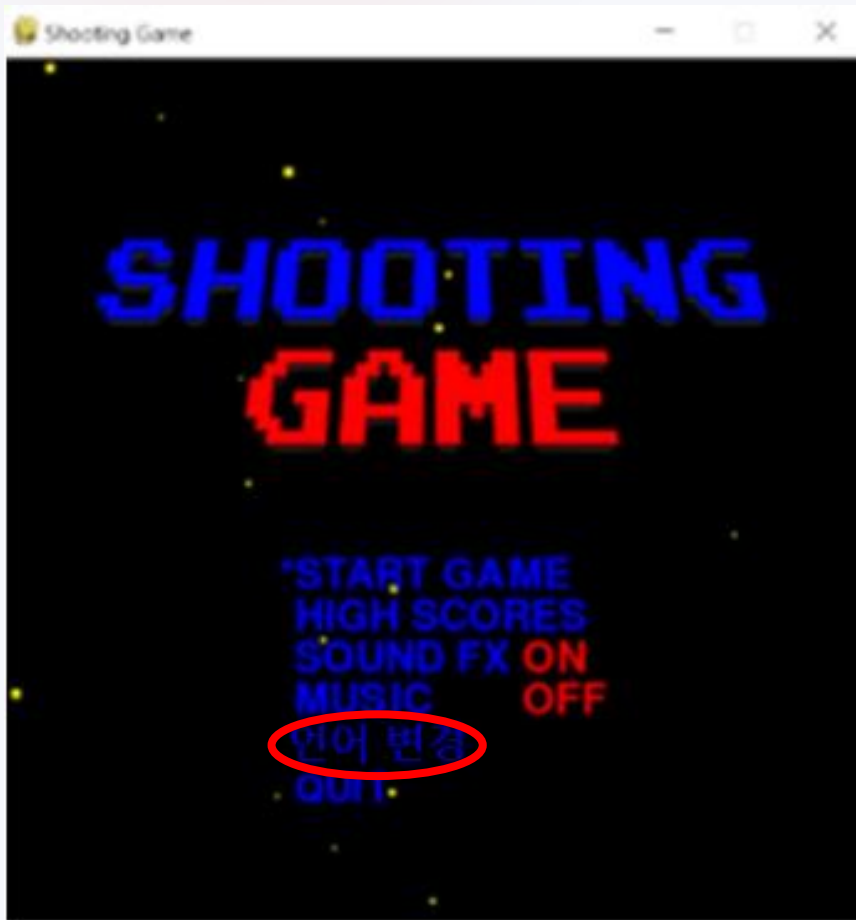
- 라이프 수
- 시작 시 폭탄 아이템 수
- 아이템 드랍 시간
- 몬스터 이동속도 증가율



3

추가 기능

③ 언어 변경





3

추가 기능

④ 일시정지 기능

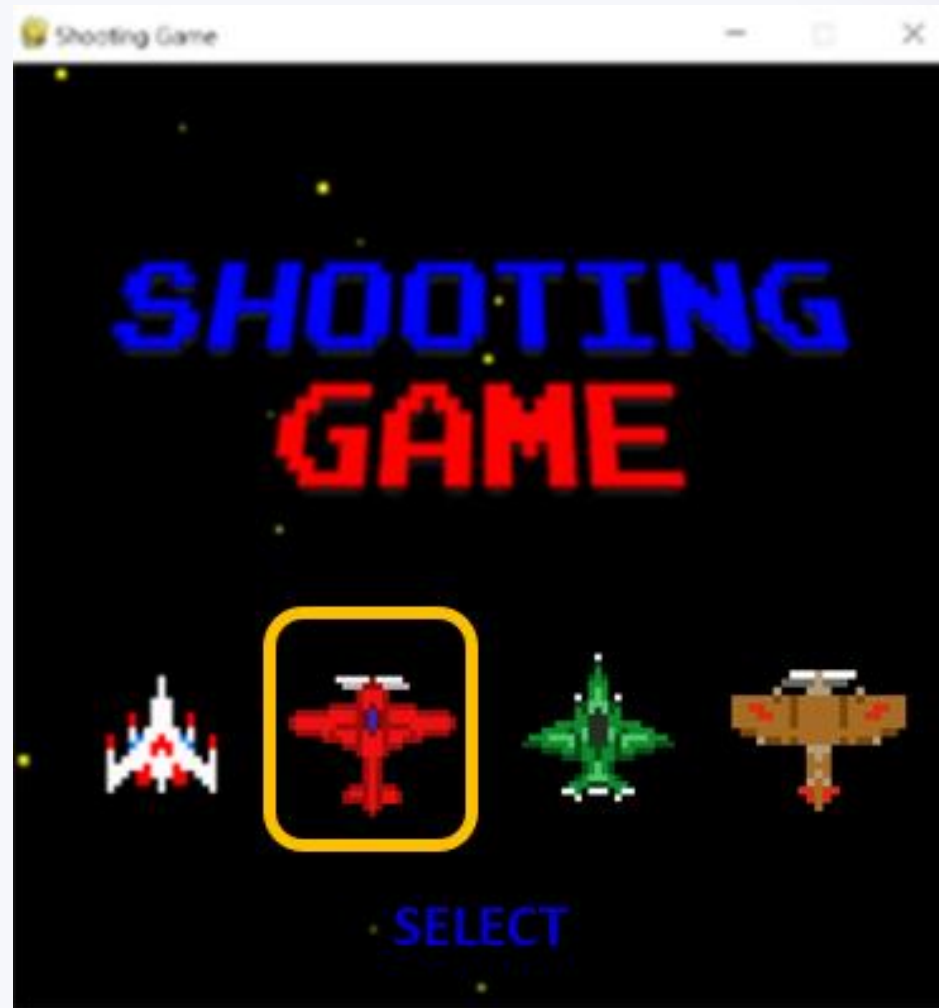




3

추가 기능

⑤ 코인추가 및 기체 이미지 다양화





⑥ 공격 유지 기능 추가

- 공격 키 꺾 누를 시 공격 유지

⑦ 게임창 크기 조절

⑧ 게임기록 업로드 서버 구축



게임성
증대

- 아이템 추가
- 난이도 선택
- 기체 이미지

접근성
상승

- 언어선택

편의성
상승

- 일시정지 기능
- 공격유지 기능
- 게임창 크기 조절

	9주차	10주차	11주차	12주차	13주차	14주차	15주차		
오픈소스 코드 분석									재혁
기체, 아이템 디자인									희경
공격유지기능									현영
일시정지 기능									공동
언어변경									
아이템(적 절반) 추가									
게임창 크기 조절									
시작 난이도 설정									
코인 추가									
기체 이미지 적용									
게임기록 서버 업로드									
디버깅									

감사합니다