

OSSP 제안서 발표

<1조 바이오통통(바통)>

2017111762 이희경

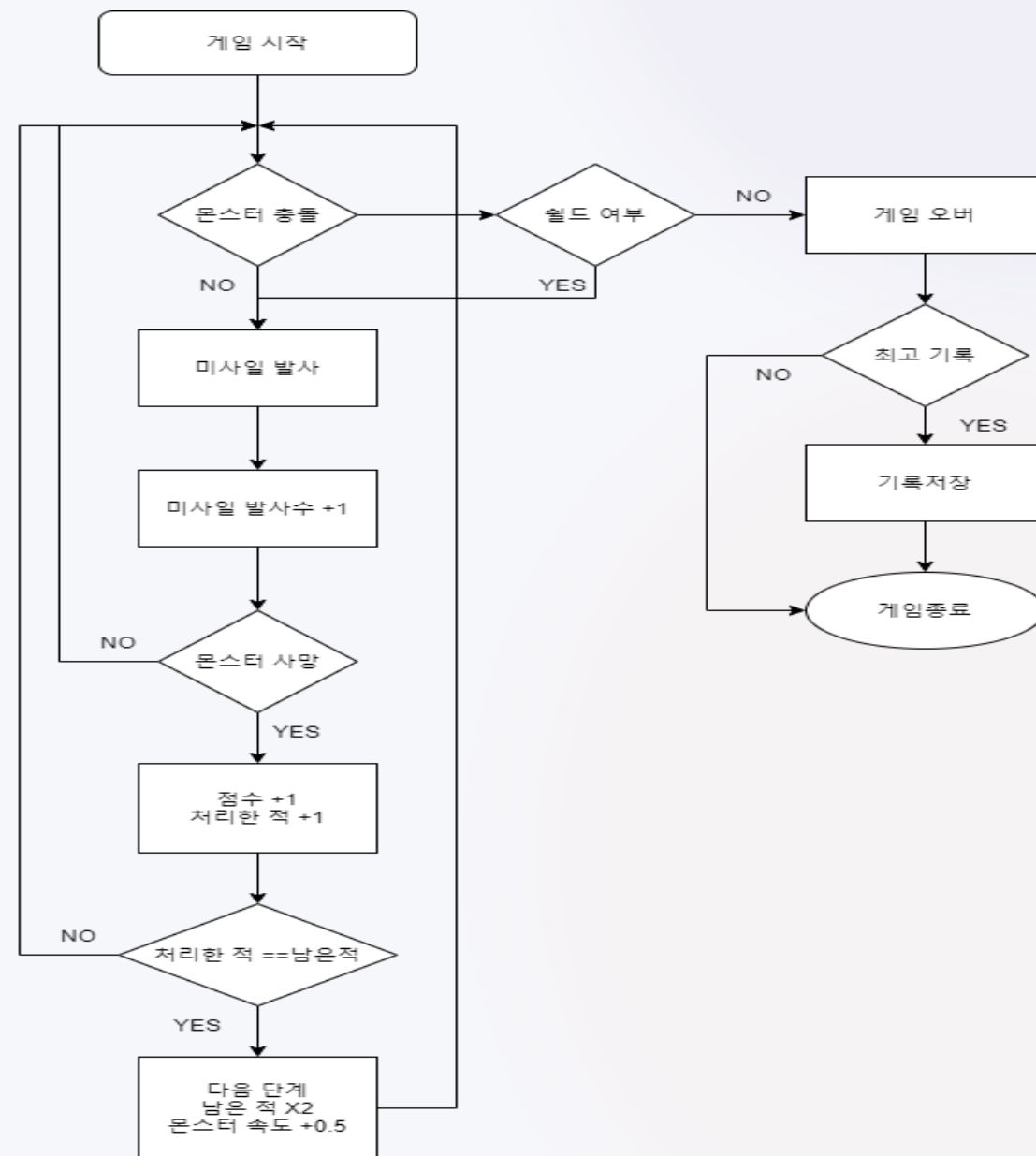
2017112851 노현영

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>



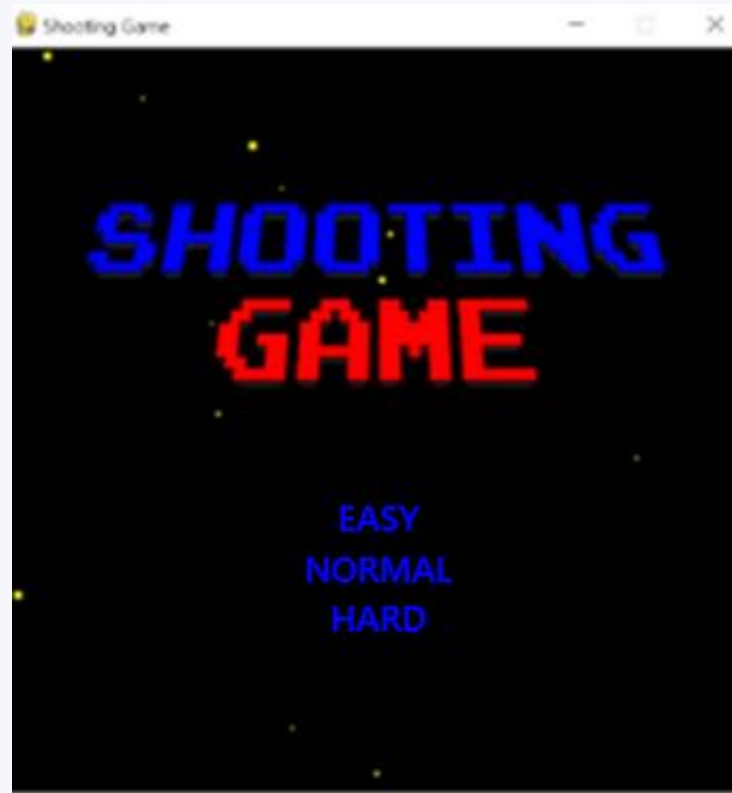
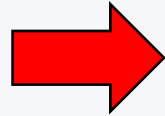
남은 적 절반



3

추가 기능

② 시작 난이도 설정



<난이도 별 차이점>

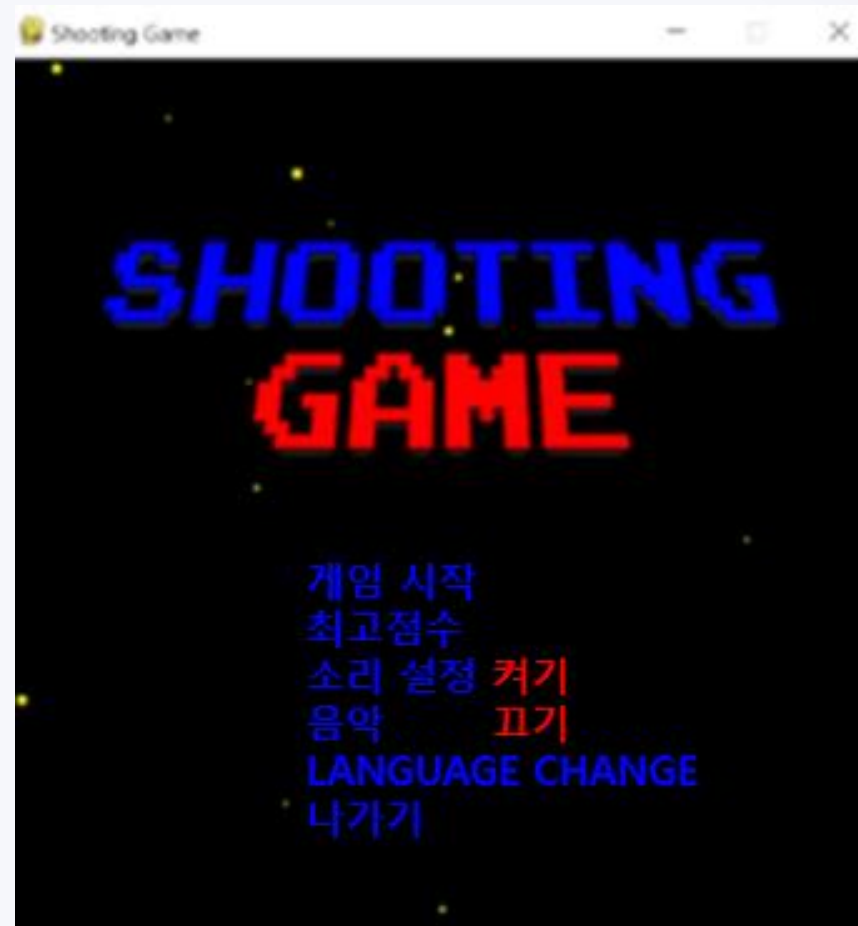
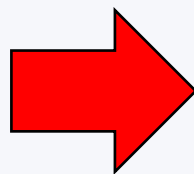
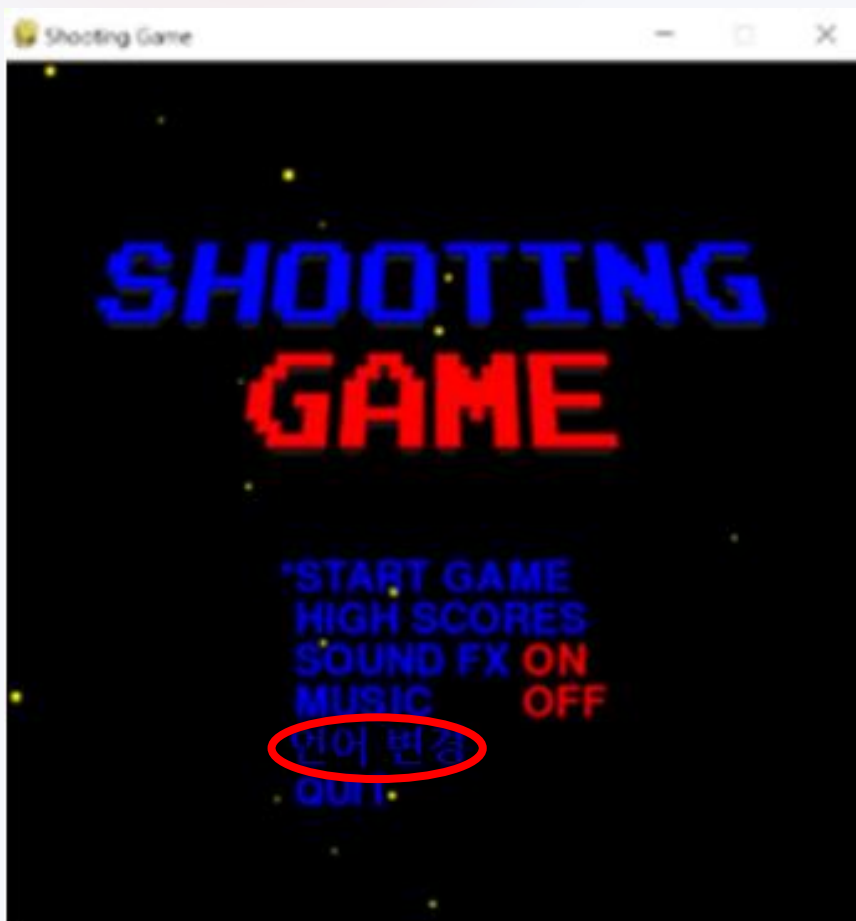
- 라이프 수
- 시작 시 폭탄 아이템 수
- 아이템 드랍 시간
- 몬스터 이동속도 증가율



3

추가 기능

③ 언어 변경





3

추가 기능

④ 일시정지 기능

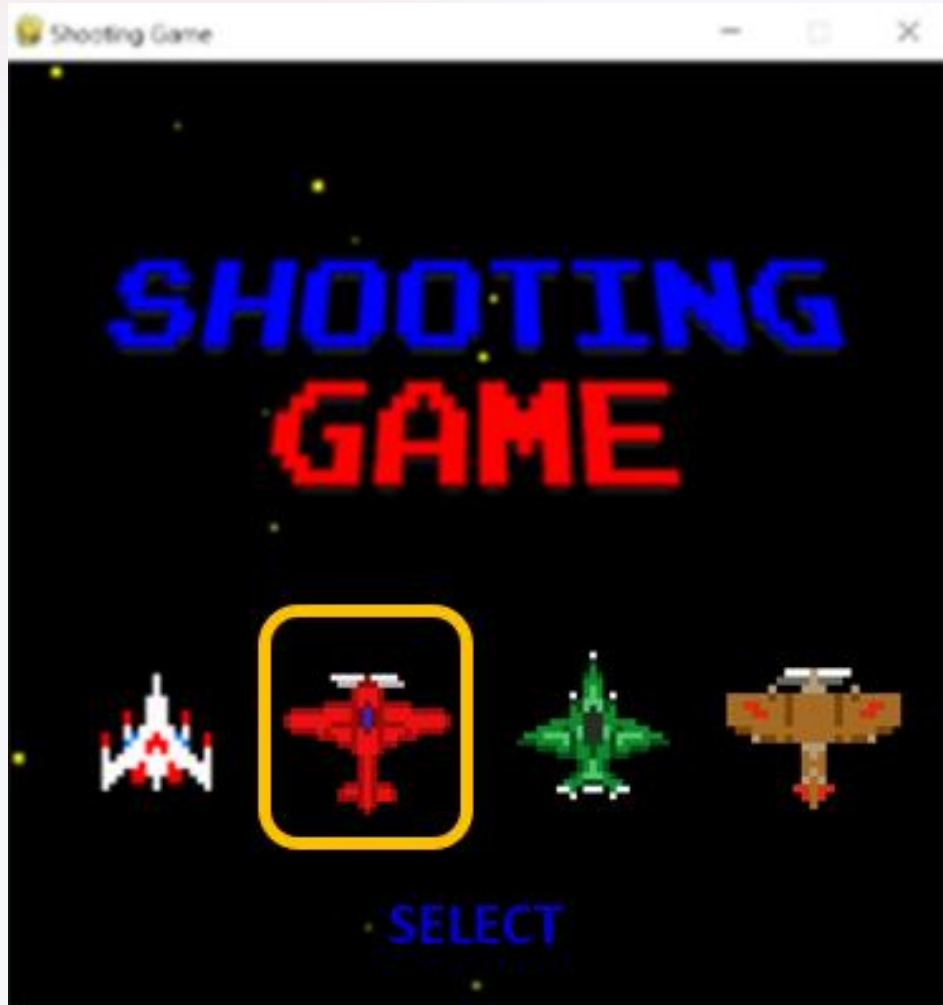




3

추가 기능

⑤ 플레이어 기체 이미지 다양화





⑥ 공격 유지 기능 추가

- 공격 키 꺾 누를 시 공격 유지



게임성
증대

- 아이템 추가
- 난이도 선택
- 기체 이미지

접근성
상승

- 언어선택

편의성
상승

- 일시정지 기능
- 공격유지 기능

	9주차	10주차	11주차	12주차	13주차	14주차	15주차
→ 오픈소스 코드 분석							
→ 기체 ,아이템 디자인							
→ 시작 난이도 설정							
→ 언어 변경							
→ 일시정지 기능							
→ 아이템 추가							
→ 기체 이미지 적용							
→ 공격유지 기능							
→ 마무리 및 발표준비							

감사합니다