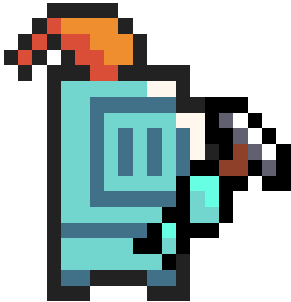
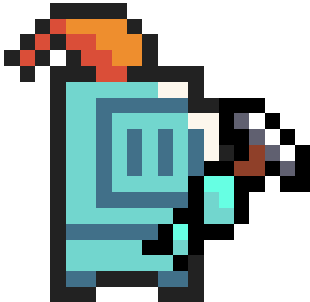


프로젝트 제안서

| | | | |
|------------|---|-----|--|
| 프로젝트명 | Gate Defense | | |
| 팀 이름 | JVNU | 구성원 | 이성주, 염선욱, 남기정 |
| 프로젝트 선정 이유 | ① 게임 개발은 많은 컴퓨터 공학 전공자들의 졸업 후 진로들 중 하나이므로 게임 개발 경험이 진로 결정에 많은 도움이 됨 ② 수업 시간에 배운 자바를 이용해 객체지향 프로그래밍을 실제로 적용해 보기 매우 좋은 예 | | |
| 프로젝트 컨셉 | ① 고전 횡스크롤 게임 슈퍼 마리오 브라더스와 fix it felix를 모티브로 캐릭터들의 상호 작용 위주의 게임 진행 방식을 채택해 객체 간의 상호작용 구현 ② 키보드를 이용한 간단한 조작방식(이동, 점프, 공격)으로 조종하는 게임 ③ 디펜스 게임 장르의 재미를 최대한 살리는 게임 ④ 스테이지를 클리어 할 때마다 성취감을 얻을 수 있는 게임 | | |
| 게임진행 방식 | ① 막지 못하면 몬스터가 나오는 차원문이 주기적으로 발생 ② 특수한 갑옷을 입은 주인공만이 발생하는 차원문을 차단 할 수 있음 ③ 각 차원문이 생성하는데 걸리는 시간안에 주인공이 차원문을 차단해야함 ④ 스테이지 별 제한 시간 내 생성된 모든 차원문 차단 완료시 스테이지 클리어 | | |
| 게임 요소 | ① 스테이지 별 맵 구성 및 디자인 변화 Ex) Stage 1 : 1층, Stage 4 : 2층, Stage 7 : 3층 ② 스테이지 별 차원문 생성 시간 감소 ③ 스테이지 별 제한 시간 증가 ④ 최종 스테이지 보스전 | | |
| 주인공 (기사) |  | |  |
| | ① 차원문을 통해 현실 세계로 넘어오는 몬스터를 막기 위해 특수한 갑옷을 입고 차원문을 막는 기사(주인공) ② 추가적인 캐릭터와 맵 작업 중 | | |

| | |
|-------------|--|
| 예상되는 문제점 | <ul style="list-style-type: none"> ① UI/UX 디자인 경험 부족 ② 추가적인 캐릭터 구상 및 작업에 많은 시간 할애 예상 ③ 다양한 캐릭터들의 상호작용이 존재해야 하기 때문에 정교한 코딩 필요 ④ 각 캐릭터마다 특정 상호 작용시의 애니메이션 필요 ⑤ 각 객체들의 상호작용에 예상하지 못한 버그들이 많을 것으로 예상 ⑥ 자바 라이브러리의 높은 이해도 필요 |
| 해결 노력 | <ul style="list-style-type: none"> ① 프로젝트를 진행하면서 예상되는 문제들을 미리 파악해서 예방 ② 캐릭터 생성에 너무 많은 시간을 할애하지 않기 위해 이미 개발된 오픈 소스들을 참조해 시간 단축 ③ 게임에서 발생할 버그 수정을 위해 완성 기한보다 빨리 프로젝트를 완성 시키고 주변 사람들에게 QA를 진행해 예기치 못한 버그를 찾고 수정 |