**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 적용해보기 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 차단할 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   1. 스테이지 별 차원문 생성 시간 감소 2. 스테이지 별 제한 시간 증가 3. 최종 스테이지 보스전 | | | | |
| 주인공  (기사) | 차트이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명 | | | | 차트이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명 |
| 1. 차원문을 통해 현실 세계로 넘어오는 몬스터를 막기 위해 특수한 갑옷을 입고 차원문을 막는 기사(주인공) 2. 추가적인 캐릭터와 맵 작업 중 | | | | |

|  |  |
| --- | --- |
| 예상되는 문제점 | 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 | 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 완성시키고 주변 사람들에게 QA를 진행해 예기치 못한 버그를 찾고 수정 |