

소개



- 컴퓨터로 하는 **TRPG**
- 세 명의 플레이어가 한 턱씩 돌아가며 플레이
- 모든 행동에 능력치에 비례하는 확률 적용

기능

- 최대 **3**명이 함께 플레이 할 수 있는 게임 서버
- 턴 시스템
- 능력치에 비례하는 확률 알고리즘
- **3D** 육각형 타일맵
- 캐릭터 및 몬스터의 행동(이동, 공격, 스킬)에 따른 애니메이션
- 던전과 보상 시스템
- 로그인(인증 서버)

아키텍처

클라이언트

로그인 /
회원가입

로그인

HTTP



Photon
Cloud

로비 서버

룸 생성 / 참가

나가기

게임 서버

플레이어 준비

게임
플레이

Local Player Properties 저장

Remote Player Properties 갱신

정보 갱신

플레이어
정보

몬스터
정보

Player Data 저장

Game Data 불러오기

Character Stat 불러오기

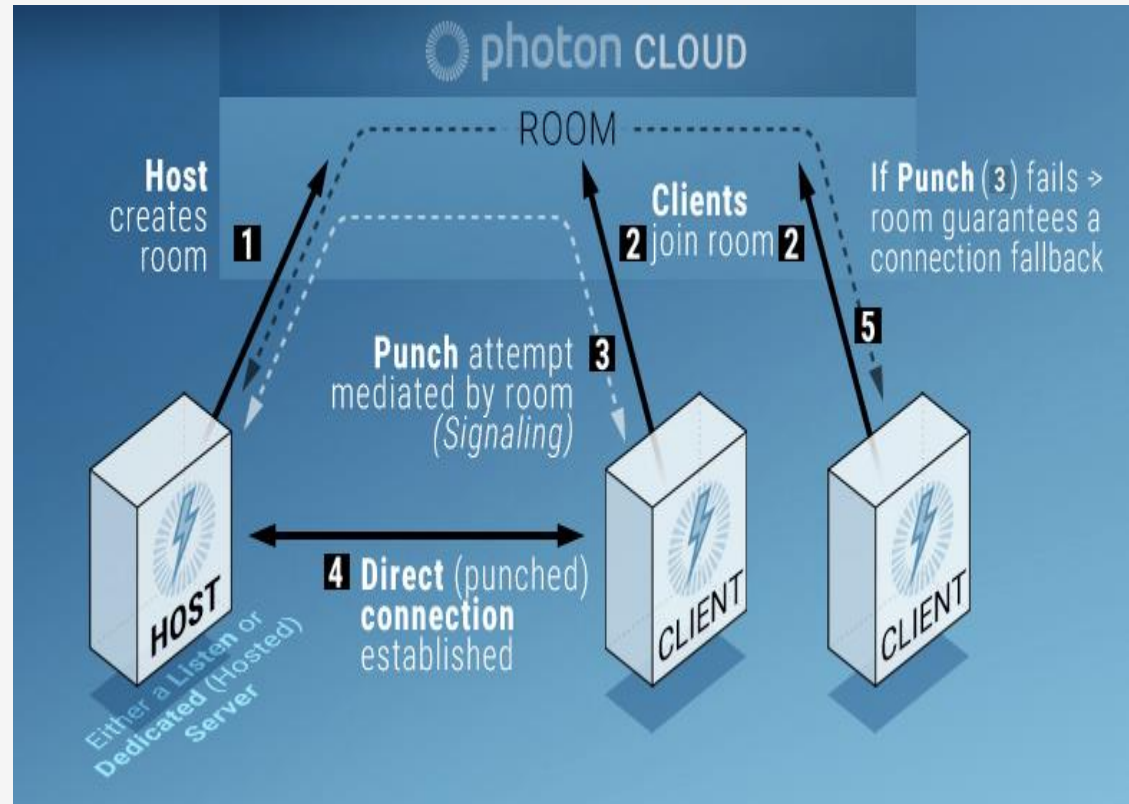
Realtime
Database



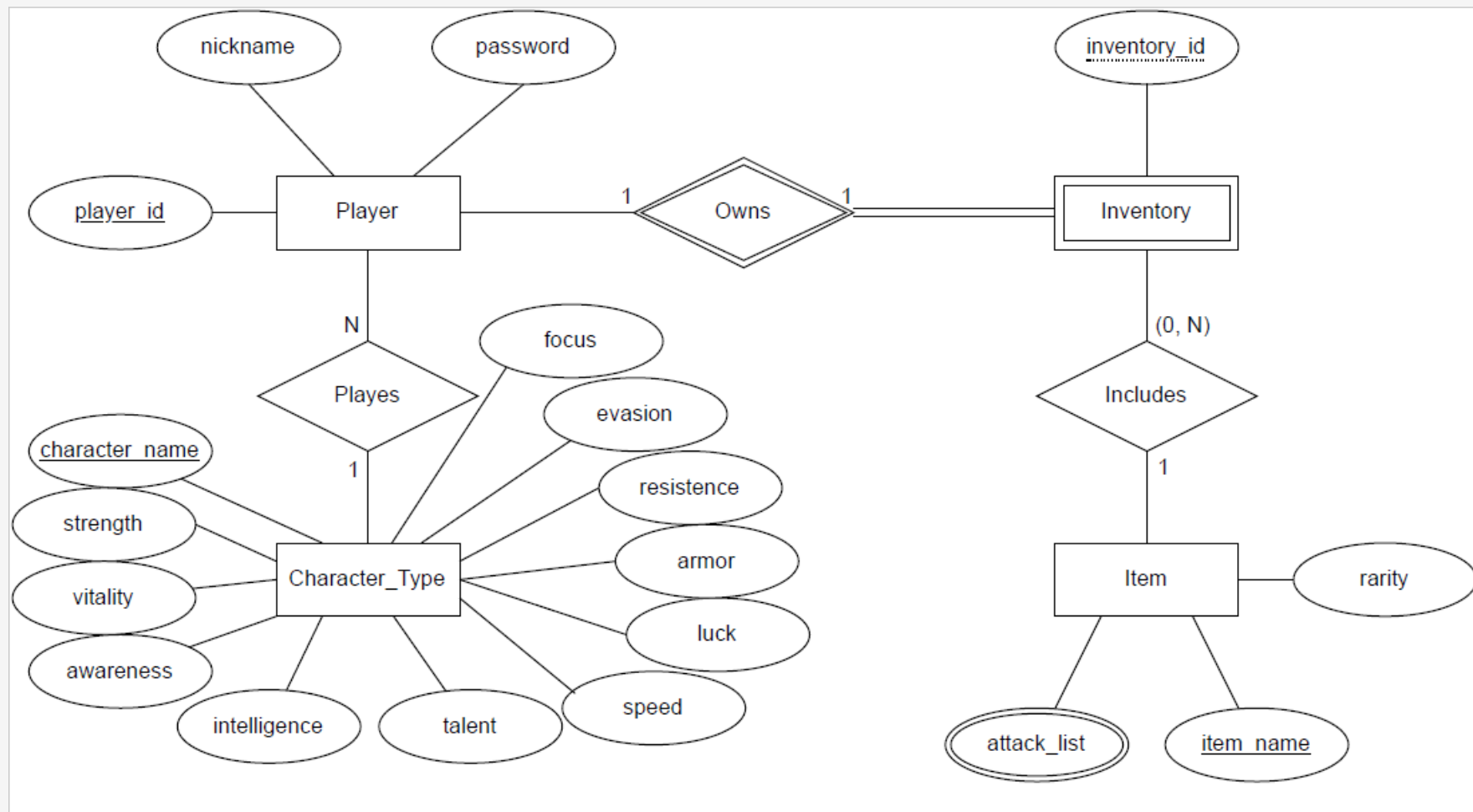
Firebase



아키텍처



DB 구조



DB 구조

Player	
PK	<u>player id</u> int NOT NULL
	<u>id</u> char(10) NOT NULL
	Password char(20) NOT NULL
	Nickname char(10) NOT NULL
FK	<u>Character id</u> int

Have	
FK	<u>player id</u> int
FK	<u>Item id</u> int
	Count int



Item	
PK	<u>Item id</u> int NOT NULL
	<u>Item name</u> char(10) NOT NULL
	Rarity char(10) NOT NULL
	Attack list

Character Type	
PK	<u>Character id</u> int NOT NULL
	<u>Character name</u> char(20) NOT NULL
	Strength Vitality Intelligence Awareness Talent Speed Luck Armor Resistance Evasion focus

업무 분담

클라이언트

김승호 조수현

- 전투: 김승호
- 타일맵: 조수현
- 확률 알고리즘: 김승호, 조수현

개발 진척에 따라 추후 결정
- 던전, 보상, 상점(option)

서버

송수영 이승현

- 로그인, 타일맵: 송수영
- 전투씬(던전): 이승현

개발 진척에 따라 추후 결정
- 상점(option)