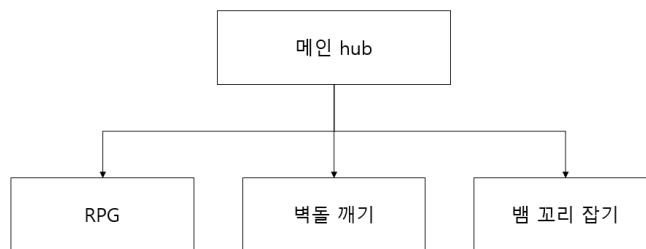


C++ 프로젝트

프로젝트 명 : 게이밍 허브 (Gaming Hub)

주제 : 간단한 게임들을 콘솔에서 쉽고 빠르게 즐길수 있도록 제작한 C++ 프로젝트

프로그램 구조도



화면 구성

1. 게임 선택 화면

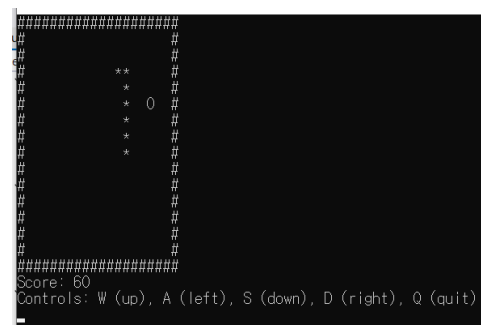
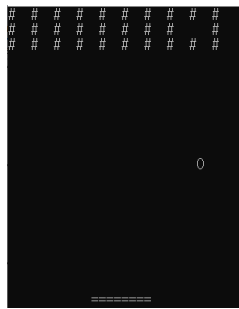
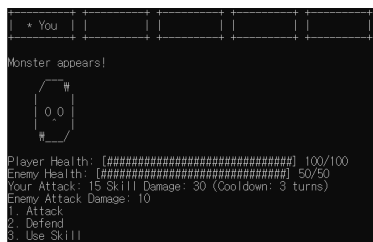
```
=== Game Hub ===
1. RPG Game
2. 벽돌깨기
3. 뱀꼬리잡기
4. Exit
Choose a game: _
```

2. 게임 화면

1. RPG 게임 : 다섯개의 방, 몬스터, 본인과 적의 체력의 시각적 표현 및 공격력 등의 정보 표기

휴식지대, 전투, 보상선택, 보스룸 등 상황에 따라 상이한 구성

2. 벽돌깨기 : 벽돌, 하단의 바와 공의 이동, 벽돌 소멸 표현
3. 뱀꼬리 잡기 : 뱀의 이동, 사과 무작위 재배치, 점수 표현
4. 공통적으로 게임 도중 q를 누를경우 메인 허브 페이지로 이동



RPG게임 상세

1. 맨 처음에 난이도를선택 : 시작 체력과 공격력, 몬스터들의 공격력이 난이도에 따라 변동 됨.
2. 총 5개의 방이 있으며, 1) 적과의 전투 2) 휴식 3)마지막의 보스. 세가지 이벤트 발생
3. 적과의 전투가 진행되면, 매 턴 사용가능한 공격/방어와 쿨타임이 존재하는 스킬 사용가능.
4. 승리했다면, 체력을 회복할지, 본인의 공격력을 증가시킬지, 다음방으로 가는 대신 2개 방을 넘어갈지 결정.
5. 패배했다면, 처음 화면으로 복귀.
6. 휴식 장소에서는, 자신의 체력을 대량으로 회복할지, 스킬의 쿨타임을 영구적으로 감소시킬지 결정.
7. 마지막의 보스에게서 승리시 처음으로 돌아가게되, 첫 페이지의 '난이도 선택' 항목 바로 옆에 별표가 생성됨