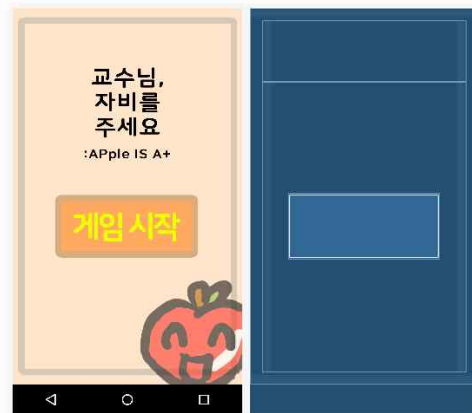


교수님, 자비를 주세요 : APple IS APlus (가제)	
작품 소개	
<p>1. 주요기능(서비스) 설명</p> <ul style="list-style-type: none"> - 스테이지 형식의 게임으로 진행한다. - 방탈출 게임과 같이 약간의 스릴이 있으며 주황색의 따스한 UI로 편안한 게임 <p>2. 타겟 고객 설명</p> <ul style="list-style-type: none"> - 재학 혹은 휴학 중인 대학생들을 주 타겟으로 삼고 게임 조작이 어렵지 않아 중고등학생들과 20, 30대층도 무난히 즐길 수 있도록 한다. <p>3. 특징, 장점 설명</p> <ul style="list-style-type: none"> - 하나하나의 스테이지 안에 미니 게임도 숨겨있는 재미를 주어 이용률을 높인다. - 대학생들이 공감할 수 있는 스토리텔링을 통해 지루하지 않게 게임을 진행하고 투박하지만 귀여운 UI를 보여준다. <p>4. 게임 이야기 소개</p> <ul style="list-style-type: none"> - 대학생인 애플이, 학교생활보다 노는 것을 더 좋아한 학생이다. 어느 학기 뒤늦게 성적표는 보니 전부 C다. 정신을 차리자고 결심한 애플이는 학교를 성실히 다니기로 하지만 성실히 학교 생활하는 방법을 몰라 사용자가 각 단계별로 학교수업, 과제 시 일어날 수 있는 일들 속에서 방법을 찾아주는 게임이다. (하지만 미니게임도 있고 반전도 있는 게임) 	
작품 개요	
개발목적	지쳐있는 대학생들에게 게임을 통해 잠깐의 일탈을 제공하고 곳곳에 숨어있는 반전과 공감할 수 있는 부분으로 재미를 준다.
개발방법	<ul style="list-style-type: none"> - 각 스테이지 별로 구성을 설계하고 스토리라인에 맞게 이야기와 게임을 구현한다. - AVD를 이용하여 컴퓨터에서 구현 후 가상 머신을 이용한다.

결과물

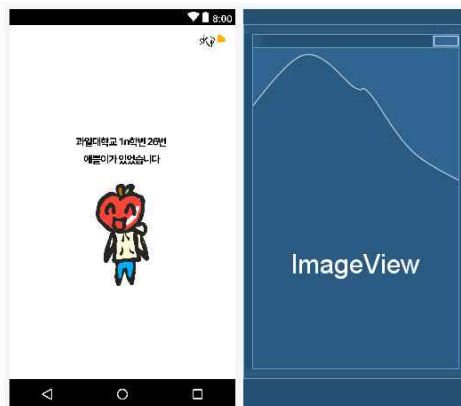


```
<LinearLayout
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_weight="1">

    <TextView
        android:id="@+id/textView"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content" />
</LinearLayout>

<LinearLayout
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_weight="4"
    android:gravity="center"
    android:padding="20dp">

    <Button
        android:id="@+id/BtnStart"
        android:layout_width="237dp"
        android:layout_height="105dp"
        android:background="@drawable/a_btn" />
</LinearLayout>
```



```
<LinearLayout
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="65px"
    android:orientation="horizontal"
    android:gravity="right">

    <LinearLayout
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="match_parent"
        android:gravity="right"
        android:layout_weight="1">

        <Button
            android:id="@+id/BtnSkip"
            android:layout_width="125px"
            android:layout_height="65px"
            android:background="@drawable/b_skip" />
    </LinearLayout>
</LinearLayout>

<ViewFlipper
    android:id="@+id/VfIntro"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent">

    <LinearLayout
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="600dp"
        android:background="@drawable/b_a"
        android:orientation="vertical" />

    <LinearLayout
        android:layout_width="match_parent" />
```



```
<TableLayout
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="377dp"
    android:layout_weight="1"
    android:padding="25dp">

    <TableRow
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="match_parent"
        android:layout_weight="1">

        <Button
            android:layout_width="wrap_content"
            android:layout_height="wrap_content"
            android:layout_weight="1"
            android:background="@drawable/c_c" />

        <ImageView
            android:layout_width="wrap_content"
            android:layout_height="wrap_content"
            android:layout_weight="1"
            android:background="@drawable/c_b" />

        <ImageView
            android:layout_width="wrap_content"
            android:layout_height="wrap_content"
            android:layout_weight="1"
            android:background="@drawable/c_b" />
    </TableRow>

    <TableRow
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="match_parent"
        android:layout_weight="1">
```

개발환경

1. JAVA SDK – JAVA SE Development kit(JDK) 7

경	2. Android SDK 3. SQL DB 10 4. Photoshop 등
프로젝트 기획방법 및 수행 절차	
기획방법	1. 스토리라인 구축, 각 스테이지 게임 구성 - 주요 아이템의 동작 원리 - 그 외의 배경 블록의 배치 2. 설계 3. 디자인 - 블록 및 배경 디자인 4. 구현 5. 테스트 - 스테이지 이동과 저장 - 미니게임 활용성 및 작동
문제점	메인화면 게임 시작 버튼 클릭시 인트로 이야기 화면으로 넘어가게 되는데 첫 화면은 잘 등장하는 반면 다음 이미지뷰 들이 나오지 않는 현상 발생
해결방안	코드상의 오류는 없어 아직 찾지 못했지만 꼭 해결하겠습니다.
작품 기대효과 및 응용가능분야	

기대효과	어이없고 재미를 주는 이야기를 통해 소소한 재미로 쉽게 게임을 즐길 수 있도록 한다.
응용분야	PC게임으로 구현
IA(Information Architecture)	
<pre>graph LR; A[메인화면] --- B[인트로 스토리]; B --- C[게임정보]; B --- D[스테이지 1]; D --- E[스테이지 2]; E --- F[...]; F --- G[스테이지 9]; G --- H[에필로그 스토리]</pre>	
사용클래스/메소드 정리	

```

public class MainActivity extends AppCompatActivity {
    Button btnStart;
    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_main);

        btnStart = (Button) findViewById(R.id.BtnStart);

        btnStart.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
            @Override
            public void onClick(View v) {
                Intent intent = new Intent(getApplicationContext(), IntroActivity.class);
                startActivity(intent);
            }
        });
    }
}

```

✓ 메인화면 자바로 게임시작 버튼을 클릭 시 인트로 화면으로 넘어가게 함

```

public class IntroActivity extends Activity {

    Button btnSkip;
    ViewFlipper vIntro;

    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_intro);

        btnSkip = (Button) findViewById(R.id.BtnSkip);

        vIntro = (ViewFlipper) findViewById(R.id.vfIntro);

        vIntro.setFlipInterval(3000);
        vIntro.isAutoStart();

        btnSkip.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
            @Override
            public void onClick(View v) {
                Intent intentS = new Intent(getApplicationContext(), StepActivity.class);
                startActivity(intentS);
            }
        });
    }
}

```

✓ 인트로 스토리를 뷰플리퍼를 이용하고 자동으로 시작되게끔 하였다.

✓ 스킵버튼을 클릭시 게임의 스테이지 단계를 볼 수 있는 화면으로 이동하게 하였다.