



JAVA Team Project

방혜영 / 이호은 / 이형진 / 임연수 / 하미르

INDEX

- 주제 소개
- 현황 & 문제점 분석
- 해결방안 제시
- 기대효과
- 프로그램 개요
- 업무 분담 및 추진 일정



[실시간 배틀 로얄 게임]



현황&문제점 분석

- 핸드폰이나 PC로도 비슷한 게임은 존재
- 키보드나 마우스로만 조작
- > 좀 더 실감나는 조작 방법은 없을까?



해결방안 제시

- 직접 핸드폰을 흔들어 공격하자!
 - › 전투 발생 시 더 많이 흔들 쪽이 승리하게 하자
- Ex) 명중률, 공격력 증가



기대효과

- 보다 실감나는 게임 조작
- 독창성 있는 게임 방식



BREAK TIME

- 쉬는 시간에 무기로 배틀 로얄을 벌인다.
- Java로 플레이
- 전투 발생 시에는 핸드폰을 흔든 횟수로 대결



BREAK TIME



User



게임 UI표시
[JAVA AWT/swing]



가속도 센서 사용
>흔든 횟수 측정

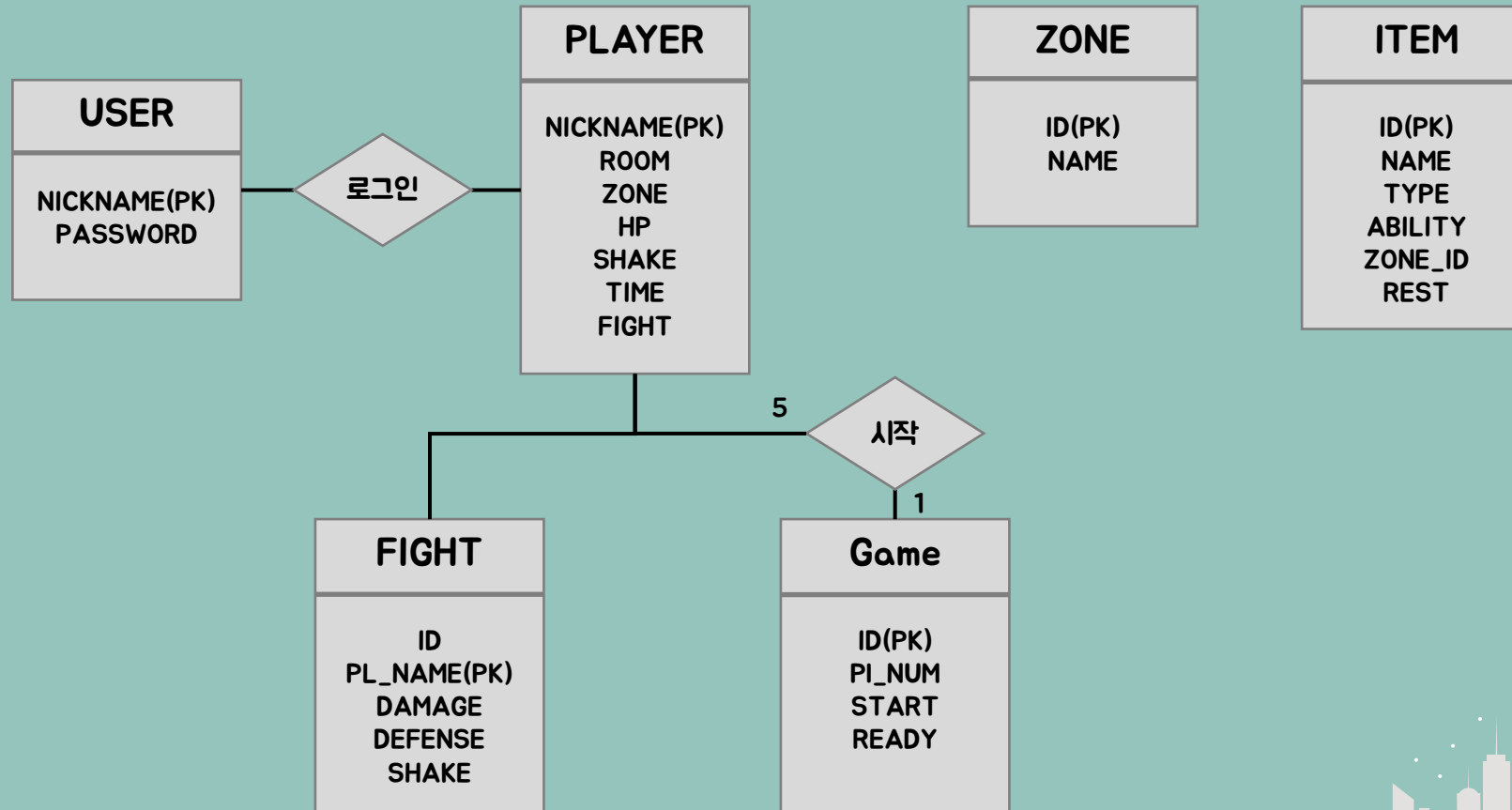
Host 서버
mySQL



데이터베이스 사용
정보 참조, 수정

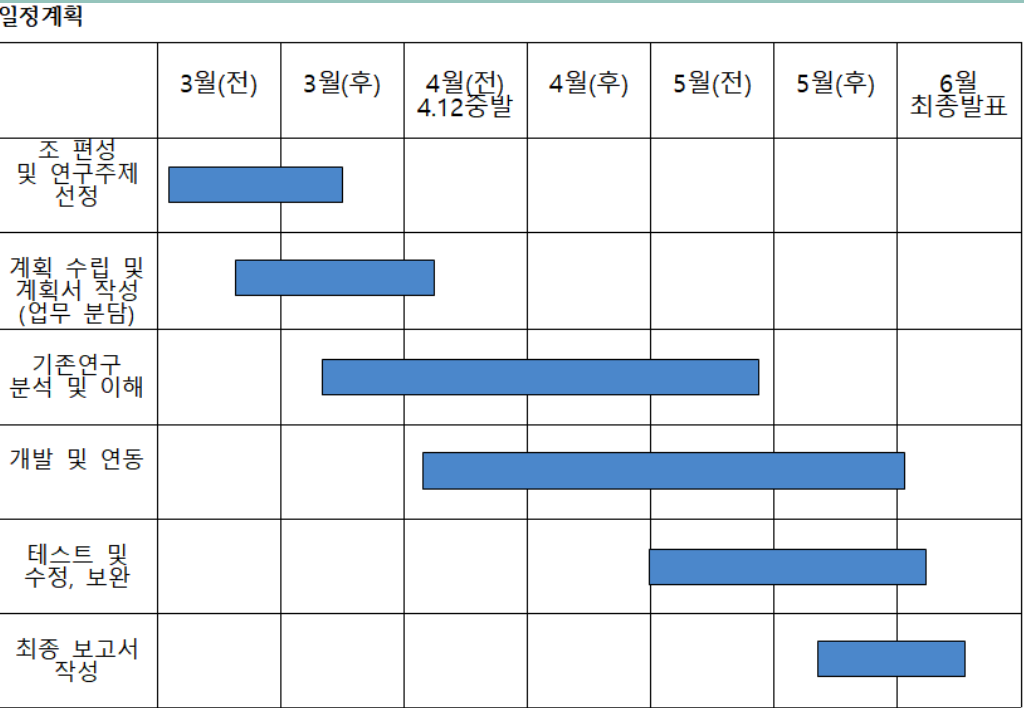


BREAK TIME



업무 분담 및 추진 일정

방혜영	이형진	이호은	임연수	하미르
클래스 설계 UI 구성	서버 생성 게임 개발	DB 관리 게임 개발	게임 개발 아이템 관리 자료 작성	모바일 앱 개발 (PHP 사용)



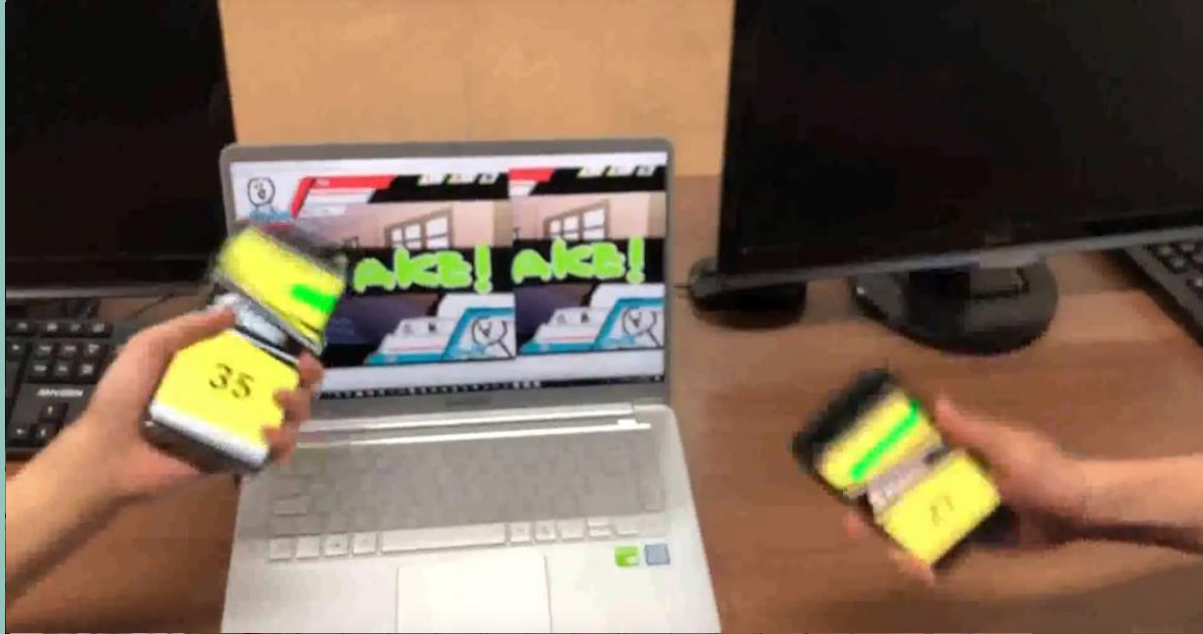
로그인



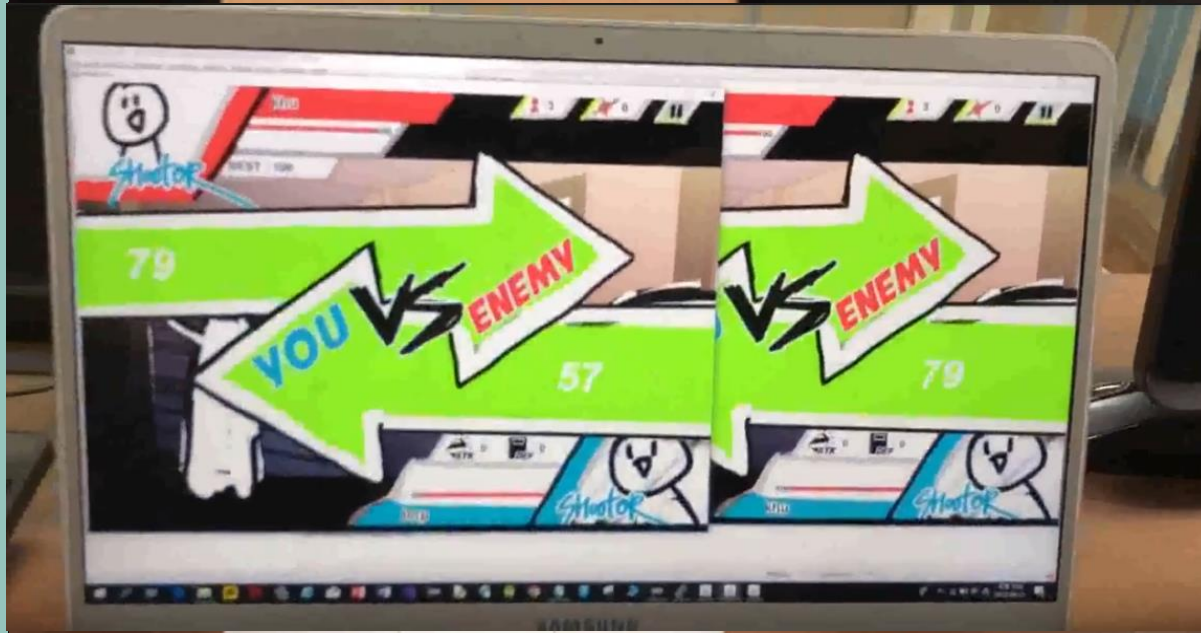
상대 유저 탐색



대전



경기 결과



소스코드 :

<https://github.com/HyungjinLee/BreakTime>



THANK YOU!

For Your Listening