

프로젝트 수행 계획서

Version	1.0
작성일자	161103
작성자	2426이다정

〈 개정 이력 〉

[illegible]

1. 프로젝트 개요

1.1. 프로젝트 명

맨홀의 저편

1.2 프로젝트 설명

reboot를 주제로 기획된 고전 RPG 게임입니다.

너무 오래된 게임이라 오류가 마구 발생해, 게임 진행에까지 영향을 주는 요소가 되었고, 이 영향을 주는 요소를 “reboot”라고 부릅니다. “reboot” 지점을 무사히 빠져가나 보스를 잡는 것이 이 게임의 목표이며, “reboot” 상태에 걸리게 되면, 자비없이 게임 처음으로 돌아가게 됩니다:)

1.3. 프로젝트 기간

161028 ~ 161113

1.4. 프로젝트 목적

- 1) 새로운 장르의 게임에 도전해 본다 (고전 RPG)
- 2) 혼자서 완성도 높은 게임을 완성해 본다
- 3) 만든 게임을 대회에 출품한다

2. 프로젝트 범위

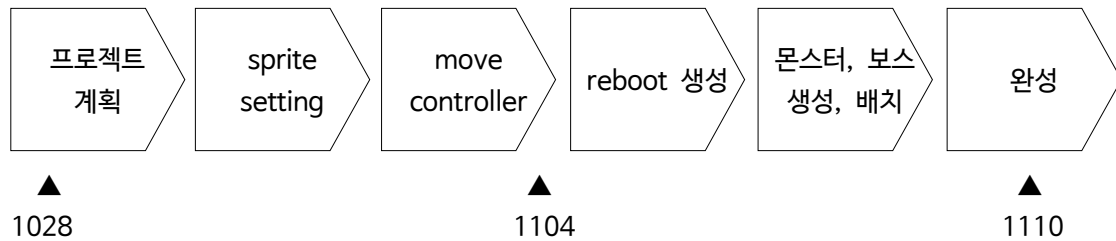
* 1028~1030 사이에 기획, 디자인, 음악 요소가 다 완성되었음.

* 그래서 개발과 테스트만 진행함.

구분	구현 범위	설명
개발	최적화1_sprite setting	개발에 최적화 될 수 있도록, sprite 이미지를 재배치한다.
	최적화2_move controller	자연스러운 움직임, 점프, 공격 모션을 위해서 열심히 수정한다.
	reboot 생성	게임의 핵심 요소인 reboot를 생성한다.
	몬스터&보스 생성, 재배치	reboot에 맞게 몬스터와 보스를 생성하고 재배치한다.
	매끄러운 연결	스테이지와 스테이지 사이의 연결, 동작과 동작 사이의 연결이 매끄러운지 확인한다.
	코드 정리	코드를 분석하여, 최대한 효율적인 코드를 짠다.
테스트	게임 최적화	게임을 분석하여, 최대한 최적화 시킨다.
	시연 및 피드백	친구들에게 시연해보고, 피드백을 받는다.

3. 프로젝트 추진 절차

3.1. 프로젝트 추진 절차



3.2 세부 Task

구분	단계	세부 Task	작업 예상일	예상 산출물
맨홀의 저편	개발	최적화1_sprite setting	10/28~11/1	코드와 이미지파일
		최적화2_move controller	10/28~	코드
		reboot 생성	10/28~	코드, 캡처
		몬스터&보스 생성, 재배치	10/28~	코드, 캡처
		매끄러운 연결	10/28~	코드
	테스트	게임 최적화	10/28 ~	완성본
		시연 및 피드백		완성본, 사진(?)

4. 프로젝트 추진 일정

단계	세부 Task	10 28	10 29	10 30	10 31	11 01	11 02	11 03	11 04	11 05	11 06	11 07	11 08	11 09	11 10	11 11	11 12	11 13
개발	sprite setting																	
	move controller																	
	reboot																	
	monster																	
	flow																	
테스트	최적화																	
	시연 및 피드백																	