게임 개요

* 시장 분석 : 장르가 무엇인지. 동일 장르에서 가장 유명한, 널리 알려진 게임은 무엇인지
* 의도/목표 : 이 게임을 만들어서 플레이하는 사람에게 어떤 재미를 전달하고 싶은지 시장 분석을 통해 도출
* 타깃 사용자 : 누구에게 이 게임을 추천하면 재미있게 할까 생각했을 때 떠오르는 대상을 구체적으로

게임 소개

* 게임컨셉 : 주제, 유저가 느끼게 될 재미를 기존 게임을 기준으로 분석
* 시놉시스 : 게임의 세계관과 설정 그리고 플레이를 짐작 할 수 있는 간략화된 이야기!
* 플레이 방식 : 플레이 화면 UI설명과 게임의 조작법과 플레이 시스템
* (게임의 기본 튜토리얼 구간을 참고하여 튜토리얼에서 게임을 설명하듯 설명 진행, 왜? 이렇게 만들었는지와 그것을 통해서 주는 재미에 대한 부분이 있어야 한다.)

그래픽 레퍼런스

* 게임의 그래픽 풍, 비쥬얼 적인 느낌을 이미지를 첨부하고 글로 설명
* 제안서의 게임에서 중요한 요소들은 반드시 레퍼런스 자료를 넣을 것.

시장 분석 : 장르가 무엇인지. 동일 장르에서 가장 유명한, 널리 알려진 게임은 무엇인지

* 장르 분석을 하며 RPG장르의 한계를 말하면서 퍼즐과 RPG를 융합한 게임을 기획 했었지만 그것은 다른 말로 ‘어드벤처’라는 것을 알았다.
* 퍼즐 요소를 최대한 적게 추가하고 RPG요소에 집중해 어드벤쳐 보다 높은 자유도의 RPG 게임을 기획하는 것을 목표로 했다. 유저가 할 수 있는 최대한의 경험에 집중하기로 했다.
* 동일한 이유로 가벼운 RPG를 기획한 이유는 낮은 비용으로 시장 진입이 원활하기 때문이다.

RPG의 특성상 유저의 경험에 집중하게 된다. 대표적인 예로 MMORPG의 인기가 높은 이유가 30~40대의 과거 경험과 지금 경제적 상황과 맞물려 그 당시에 못사본 아이템을 획득하기 위해 거금을 들여서라도 뽑기를 하게 된다.

* 반면에 10대 20대는 PC게임에 집중하는 경향높다.
* 10대 20대 유저를 타깃으로 하지지만 그렇다고 모바일 유저를 포기하고 PC로 넘어가는 것은 아니다.
* 오히려 10대 20대가 모바일에 더 친숙하기 때문에 PC와 모바일 두 플랫폼 모두 준비할 수 있는 게임을 기획하기로 했다.
* 처음시작은 쉽게 시작하지만 점차 높아지는 조작의 난이도가 높아지는 게임을 10대 20대가 선호하기 때문에 모바일 기기에 적당한 게임난이도를 구상
* 10대 20대의 특징은 캐릭터 상품을 많이 소비한다는 것이다.

표준 템플릿 라이브러리(Standard Template Library)의 약자, 공통적으로 사용하는 자료 구조와 알고리즘에 대한 클래스

* 컨테이너 : 자료를 저장하는 구조
* 반복자 : 컨테이너 안에 저장된 요소들을 순차적으로 처리하기 위한 컴포넌트
* 알고리즘: 알아서

이미 전문가들이 만들어서 테스트를 마친 라이브러리

STL을 사용하면 개발 기간을 단축할 수 있고 버그를 최소화 할 수 있다. (최소한 stl에 버그는 적을 것).

자료형의 추상화

테이블과 해쉬

테이블 : ex) 엑셀

* 맵, key와 value로 한 쌍을 이룸, key 가 데이터를 찾는 수단으로 사용된다.

체이닝구현

그래프 구현 – 행렬 기반 , 노드 기반