

<결과보고서>

20246692김동현, 20245102김수찬, 20242953서준혁

1. S/W웨어 개발 배경 및 목적

강의시간 중 프로그래밍에서 했던 클래스 기반 턴제 게임에서 영감을 받아 더욱 심화된 내용을 탐구하기 위해 턴제 로그라이크 게임을 제작함

2. 구현 결과물

구현한 기능

1. 직업 선택(난이도 선택)

```
직업을 선택하세요 1.워리어 2.마법사 3.광전사  
원하는 직업의 번호를 입력해 주세요 :
```

2. 웨이브

```
모든 몬스터를 물리쳤습니다! 웨이브 1 클리어!  
다음 웨이브로 진행하시겠습니까? (y/n): y  
  
===== 웨이브 2 시작 =====
```

3. 스킬 선택

```
def use_skill(self, skill_name, target):  
    skill_cost = {"혈참": 10 * self.level, "광폭화": 10 * self.level, "회복": 0 * self.level}  
    if skill_name in self.skills:  
        if self.hp >= skill_cost[skill_name]:  
            self.hp -= skill_cost[skill_name]  
            print(f'{self.name}가 {skill_name} 스킬을 사용합니다! (체력: {self.hp}/{self.max_hp})')  
            if skill_name == "혈참":  
                damage = self.hp // 5  
                target.hp -= damage  
                self.hp -= damage // 2  
                print(f'[{target.name}] {damage}의 피해를 입었습니다!')  
            elif skill_name == "회복":  
                self.hp += 10  
                print(f'[{self.name}] 마음을 가라 앉히고 체력을 10 회복. 현재 체력: {self.hp}')  
            elif skill_name == "광폭화":  
                damage = self.physic_pow * 2  
                target.hp -= damage  
                print(f'[{target.name}] {damage}의 피해! 추가 행동 가능!')  
        else:  
            print(f"체력 부족! {skill_name} 스킬 사용 실패. (필요 체력: {skill_cost[skill_name]})")  
    else:  
        print(f"[{self.name}] 배우지 않은 스킬입니다: {skill_name}")
```

Ex)광전사 스킬 리스트

4. 보스(+히든보스)

```
Monster('고블린 킹', 30 * wave, 50 * wave, exp_reward=40 * wave)
Monster('오크 킹', 60 * wave, 40 * wave, exp_reward=50 * wave)
Monster('Professor', 6666, 666, exp_reward=50 * wave)
```

5. 레벨 및 경험치

```
[워리어] 경험치 40 획득! (현재 경험치: 85/50)

축하합니다! 워리어 레벨 업!
현재 레벨: 2, 체력: 125, 공격력: 15, 마나: 40/40

[스킬 선택] 새 스킬을 배울 수 있습니다!
1. 강타
2. 방어 자세
3. 속공
배우고 싶은 스킬 번호를 입력하세요: █
```

6. 행동 선택 (일반 공격, 스킬, 회피 + 마법)

```
===== 플레이어 턴 =====

< 행동 선택 >
1. 물리 공격
2. 스킬 사용
3. 회피 시도
수행할 행동 번호를 입력하세요: █

< 대상 선택 >
1. 고블린 (HP: 5)
2. 오크 (HP: 10)
3. 오거 (HP: 20)
공격할 대상 번호를 입력하세요: █
```

7. 몬스터의 랜덤 행동(공격, 회복, 턴 넘기기)

```
===== 몬스터 턴 =====
고블린 체력 회복! 현재 체력: 11

[전투 로그] 고블린 체력을 10 회복했습니다.
오크가 워리어를 15의 물리 공격력으로 공격했습니다.

[전투 로그] 오크이(가) 워리어를 공격하여 15 피해를 입혔습니다!
오거 체력 회복! 현재 체력: 11

[전투 로그] 오거 체력을 10 회복했습니다.
```

3. 참고 자료

<https://velog.io/@thddnjstjr/TIL2021-12-22>

4. github링크

<https://github.com/Jun2-1221/turnbased-RPG>