윈도우 프로그래밍 기말프로젝트

들고 튀어라

어수혁 2017180021

임해인 2017184028

2018. 05. 03.

목차

[Chapter 1. 요약 문서 3](#_Toc513518485)

[기획 컨셉 3](#_Toc513518486)

[프로젝트 설정 요약 3](#_Toc513518487)

[Chapter 2. 게임 소개 4](#_Toc513518488)

[챕터 요약 4](#_Toc513518489)

[기본 설명 5](#_Toc513518490)

[게임 모드 6](#_Toc513518491)

[Chapter 3. 시스템 7](#_Toc513518492)

[챕터 요약 7](#_Toc513518493)

[SCENE 순서도 8](#_Toc513518494)

[SCENE 설명 9](#_Toc513518495)

[대기화면 9](#_Toc513518496)

[메인로비 9](#_Toc513518497)

[설명 9](#_Toc513518498)

[모드선택 10](#_Toc513518499)

[캐릭터선택 10](#_Toc513518500)

[게임플레이 10](#_Toc513518501)

[팝업 UI 10](#_Toc513518502)

[결과 창 10](#_Toc513518503)

[UI 순서도 11](#_Toc513518504)

[UI 설명 12](#_Toc513518505)

[컨트롤 13](#_Toc513518506)

[캐릭터 동작 14](#_Toc513518507)

[승리판정 15](#_Toc513518508)

[승리판정 프로세스 요약 15](#_Toc513518509)

[Chapter 4. 레벨 디자인 17](#_Toc513518510)

[챕터 요약 17](#_Toc513518511)

[Chapter 5. 구현 내용 18](#_Toc513518512)

[챕터 요약 18](#_Toc513518513)

[Chapter 6. 개발 마일스톤(일정) 19](#_Toc513518514)

[주간 마일스톤 19](#_Toc513518515)

[세부 일정 19](#_Toc513518516)

[Chapter 7. 역할 분담 20](#_Toc513518517)

[챕터 목적 20](#_Toc513518518)

# Chapter 1. 요약 문서

## 기획 컨셉

|  |  |
| --- | --- |
| **항목** | **요약** |
| 프로젝트 설정 요약 | 가장 기본적인 요약 문서 제시 |

## 프로젝트 설정 요약

**게임 제목** : 들고 튀어라

**의도한 게임 시스템** :

2명의 플레이어가 기본 공격과 다양한 아이템을 사용하여 승리아이템을 지정된 시간에 소유하면 승리하는 2인용 아케이드 게임

**장르** : 아케이드

**게임 플레이 위주의 게임 스토리 요약** :

**특별한 게임 플레이 모드**:

2명의 플레이어가 한 대의 기기로 플레이하는 멀티플레이

제한된 시간에 맞춰서 승리아이템을 들고 있어야 되는 다양한 전략적 플레이

**유사 제품** :

크레이지 아케이드(NEXON) /

# Chapter 2. 게임 소개

## 챕터 요약

|  |  |
| --- | --- |
| **항목** | **요약** |
| 기본 설명 | 게임의 이해를 돕는 기능을 설명한다. |
| 게임 모드 | 게임 모드의 이해를 돕는 설명을 한다. |

## 기본 설명

## 게임 모드

# Chapter 3. 시스템

## 챕터 요약

|  |  |
| --- | --- |
| **항목** | **요약** |
| SCENE 순서도 | SCENE의 흐름을 알 수 있는 순서도를 기술한다 |
| SCENE 설명 | 각 SCENE의 목적과 역할을 기술한다. |
| UI 순서도 | UI의 흐름을 알 수 있는 순서도를 기술한다. |
| UI 설명 | UI의 목적을 기반으로 기능과 역할을 기술한다. |
| 컨트롤 | 각 SCENE에서 기능을 동작하게 만드는 입력을 기술합니다. |
| 캐릭터 동작 | INGAME에서 이벤트에 따른 캐릭터 동작을 기술합니다. |
| 승리 판정 | 승리 판정에 대한 조건을 기술합니다. |

## SCENE 순서도



## SCENE 설명

### 대기화면

|  |  |
| --- | --- |
| **항목** | 목적 |
| 화면 구성 | 화면 전체를 채우는 이미지 |
| 목적 | 게임의 메인 타이틀 이미지를 띄운다. |
| UI 구성 | 없음 |
| 기타 참고 | ENTER 키를 입력하면 다음 화면(메인로비)로 넘어간다 |

### 메인로비

|  |  |
| --- | --- |
| **항목** | 목적 |
| 화면 구성 | 화면 전체를 채우는 이미지, 버튼 |
| 목적 | 게임을 시작하거나 종료할 수 있는 선택지를 제공한다. |
| UI 구성 | (버튼) 게임시작, 게임종료. 설명 |
| 기타 참고 | 없음 |

### 설명

|  |  |
| --- | --- |
| **항목** | 목적 |
| 화면 구성 | 화면 전체를 채우는 이미지 |
| 목적 | 게임의 기능 및 조작법을 설명하고, 제작자 등 부가적인 정보를 기술한다. |
| UI 구성 | (버튼) 나가기 |
| 기타 참고 | 없음 |

### 모드선택

|  |  |
| --- | --- |
| **항목** | 목적 |
| 화면 구성 | 화면 전체를 채우는 이미지 |
| 목적 | 게임 모드를 선택할 수 있다 |
| UI 구성\* | (버튼)모드,READY (안내)타이머 |
| 기타 참고 | 변경될 가능성이 많은 화면임으로 UI구성을 최대한 뒤로 미룬다. |

### 캐릭터선택

|  |  |
| --- | --- |
| **항목** | 목적 |
| 화면 구성 | 화면 전체를 채우는 이미지 |
| 목적 | 각각의 플레이어가 사용할 캐릭터를 고른다 |
| UI 구성 |  |
| 기타 참고 | ENTER 키를 입력하면 다음 화면(메인로비)로 넘어간다 |

### 게임플레이

### 팝업 UI

### 결과 창

## UI 순서도



## UI 설명

## 컨트롤

## 캐릭터 동작

## 승리판정

### 승리판정 프로세스 요약



# Chapter 4. 레벨 디자인

## 챕터 요약

|  |  |
| --- | --- |
| **항목** | **요약** |
| 맵 | 게임의 시스템 흐름과 동작을 기술한다. |
| 레벨 디자인 | 게임의 레벨 디자인과 관련된 영역을 기술한다. |

# Chapter 5. 구현 내용

## 챕터 요약

|  |  |
| --- | --- |
| **항목** | **요약** |
| 세계관 (수정) | 세계관의 시공간적 설정과 문화적 설정을 지정한다. |
| 캐릭터(수정 및 추가) | 캐릭터의 관계와 디테일을 지정한다 |

# Chapter 6. 개발 마일스톤(일정)

## 주간 마일스톤

## 세부 일정

# Chapter 7. 역할 분담

## 챕터 목적