

# 자바 잡아!

컴퓨터학부 A양의 모험

자바를 좌바좌바

20 김민주

20 이은주

20 이은지

# 목차

주제


주요 메뉴 및 기능

프로그램 설명

프로젝트 마일스톤

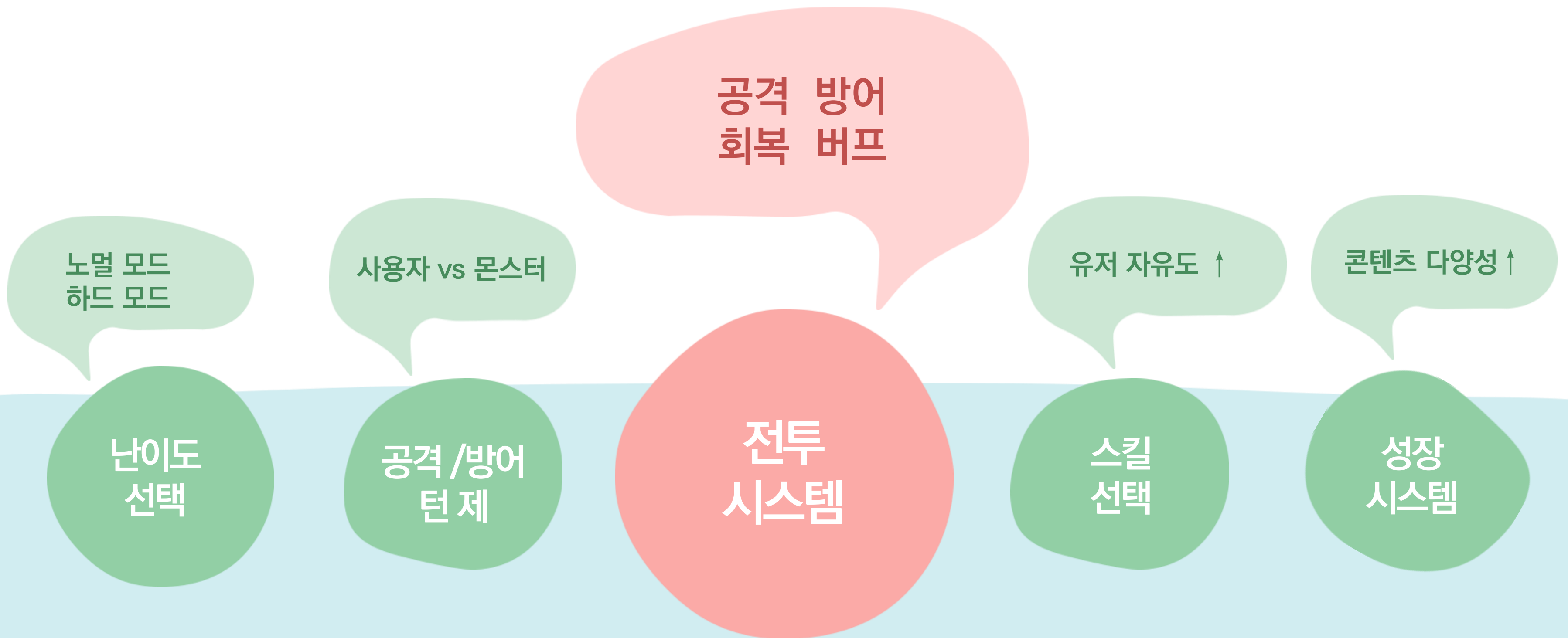


# 주제 설명



평범한 대학생 A양이 게임 속으로 떨어져  
코딩을 어렵게 만드는  
각종 몬스터들을 퇴치하는  
전투 및 캐릭터 성장 시스템 게임

# 프로그램 설명



## 전투 시스템

사용자는 보스 몬스터를 처치하기 위해  
총 4가지 종류의  
액션을 취할 수 있음.

공격 / 방어 / 힐링 / 버프

공격 / 방어  
턴 제

사용자의 공격 턴 = 몬스터의 방어 턴

사용자의 방어 턴 = 몬스터의 공격 턴

일정 턴 제한을 두고, 해당 제한 횟수를  
넘어가면 패배로 간주.

난이도  
선택

사용자가 선택할 수 있는 난이도  
노멀 모드 / 하드 모드

하드 모드에는 노멀 모드에 비해  
체력량과 공격력이 높은 몬스터 등장  
But, 보상 또한 노멀 모드보다 높음.

스킬  
선택

〉 게임 시작 전 유저가 선택할 수  
있는 스킬 수 : 대략 10 개

〉 게임 시작 전 유저가 선택할 수  
있는 포션 수 : 대략 5 개

-> 다양한 선택을 통해 유저가 느끼는  
게임 자유도 ↑



## 성장 시스템

유저는 매 게임을 클리어 할 때마다  
〈학점〉이라는 보상을 획득.

학점 = 사용자 레벨 개념  
특정 학점 기준을 넘어서면,  
사용자의 체력 ↑  
선택 가능한 스킬 수 ↑

# 주요 메뉴 – 시작

## 1. 게임 시작

- 1) 아이디 존재 – 게임 이어서 하기
- 2) 아이디 존재 X – 새 게임 시작

## 2. 도움말

- 1) 도움말 설명 페이지로 이동 (룰, 몬스터, 게임 방법 설명)

# 주요 메뉴 – 스킬 선택

## 1. 사용자의 선택 스킬란

- 1) 선택한 스킬 표시
- 2) 스킬에 대한 정보 표시 (공격력, 방어력 등등)

## 2. 사용자의 선택 포션란

- 1) 선택한 포션 표시
- 2) 포션에 대한 효과 표시 (체력 증가, 공격력 증가 등)

# 주요 메뉴 – 난이도 선택

## 1. 노멀 모드

- 1) 노멀 모드에 해당하는 월드맵으로 이동
- 2) 노멀 모드 메인 컬러 – green

+ Home 으로 돌아가  
스킬 재선택  
버튼 추가

## 2. 하드 모드

- 1) 하드 모드에 해당하는 월드맵으로 이동
- 2) 하드 모드 메인 컬러 – red

# 주요 기능 - 보스

각 모드 별로 보스가 존재 (가제)

보스마다 구사하는 스킬이 상이

보스 퇴치 성공할 경우, 해당 레벨 CLEAR

1. JAVA

2. C++

3. C

# 주요 기능 - 보스 스킬

## 보스 별 스킬 (가제)

1. 런타임 에러
2. 컴파일 에러
3. 시간 초과 등등

### 스킬 구현 주요 개념

› 기본 데미지 + 변수 데미지

– 변수 데미지 : (200 ~ 500 사이 범위)

› 변수 데미지는 랜덤 함수 사용

# 주요 기능 - 사용자

## 사용자 데이터

### 사용자 정보

- 컴퓨터학부 학부생

### 사용자 성장 예시 (레벨)

- 학점 3.7 이상 : 업그레이드
- 학점 4.0 이상 : 업그레이드

# 주요 기능 - 사용자 스킬

## 사용자 스킬 (가제) - 일정 쿨타임 충족하면 사용가능

- 공격 (5) : (EX) 구글링, 밤샘코딩, 시험공부, 과제제출, 출석
- 방어 (3) : (EX) 교수님께 질문, 튜터님께 질문, 친구에게 질문
- 힐링 (2) : (EX) 공강, 종강

각 스킬 별 데미지나 회복량은 차후 조율 예정



# 주요 기능 - 포션 선택

## 스킬과 달리 , 일회성 개념

### 예시

1. 핫식스
2. 박카스
3. 아메리카노

### 효과

- 쿨타임 감소
- 공격 1턴 증가
- 소량 체력 회복
- 공격 1턴 무효화

# 주요 기능 - 승리 / 패배

사용자가 입힌 피해 양이,  
대상 몬스터의 체력 양보다 높을 경우  
**WIN !**

턴 제한을 설정하고, 해당 제한 턴 수를  
넘어갈 경우 패배로 간주

해당 스테이지를  
승리한 경우에만  
보상이 주어짐. (학점)

# 자바 구현 계획

추후 변경 가능성 有

## 인게임 데미지

랜덤 함수 사용

## 저장

게임 정보 저장 / 불러오기  
: 파일 입출력 (txt)

## 인게임 스킬

스킬 간 구현 유사성 有  
: 인터페이스 / 상속

그래픽 구현  
GUI 를 통해 !

## 턴 제

전역 변수 활용 ,  
반복문 / i++ 제어문

## 사용자 정보

게임 내 항상 이용될 정보  
: 전역 변수

# 프로젝트 마일스톤

사용자  
스킬 구현

2주차

쿨-타임  
기능 구현

보스  
스킬 구현

2주차

학점 구현  
업그레이드 가능

3주차

유저 정보  
저장

3주차

파일  
입출력

그래픽  
구현

3주차

데모 구현  
-월드맵&보스매칭

4주차



# 감사합니다

질문이 있다면 말씀해주세요.