

SUMMONER

능동적 전투 AI를 탑재한 게임 개발 프로젝트

Team
SUKOKO

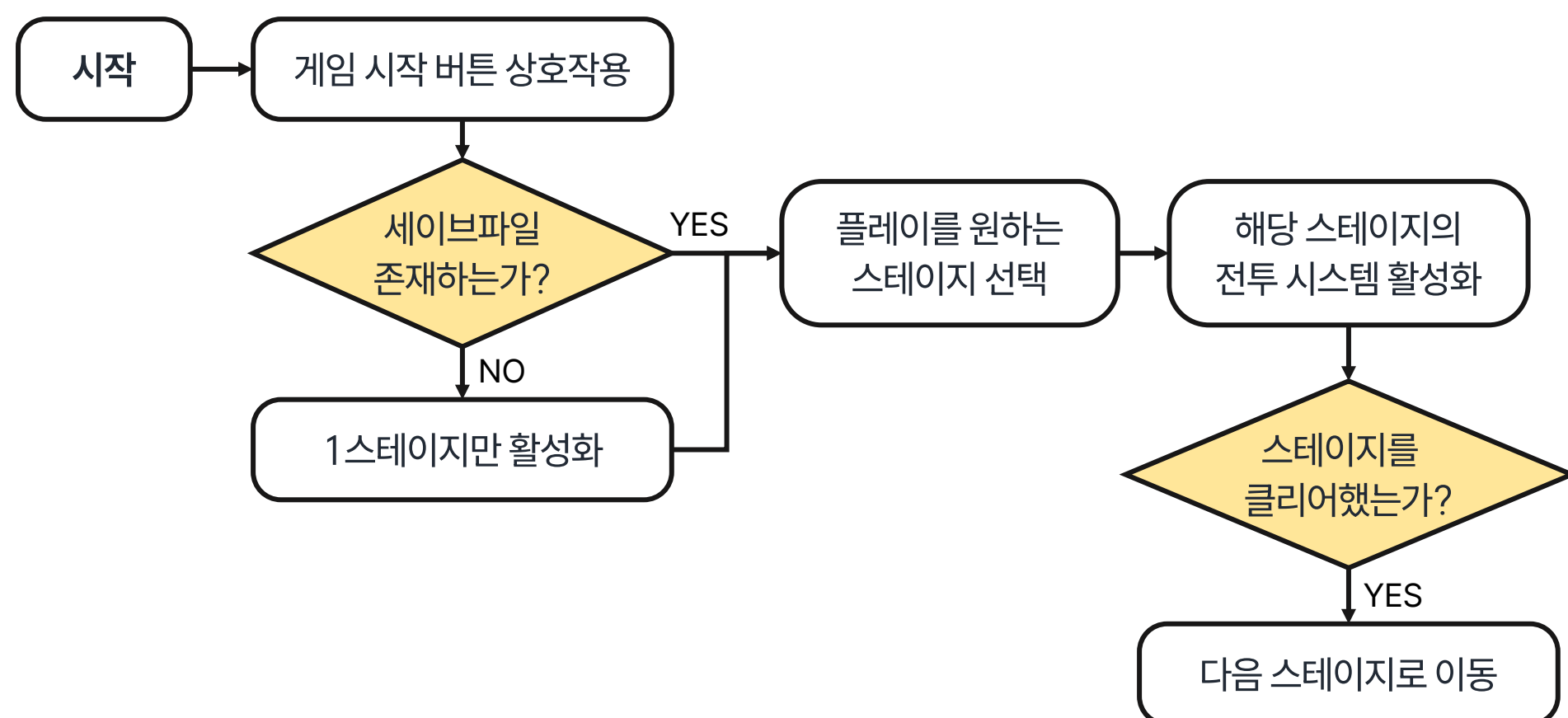
프로젝트 주제

플레이어의 전략을 파악해 능동적으로 공격하는
전투 AI의 구현

주제 선정 이유 및 목적

- 팀원들 모두가 게임에 관심이 있고, 독자적인 게임을 개발하기로 결정
- 게임의 종류 중 몰입하기 어려운 게임 구조인 턴제형 게임 방식을 선택해 플레이어의 몰입도를 올릴 수 있도록 개발하는 것을 목표로 설정

전체 진행 흐름도

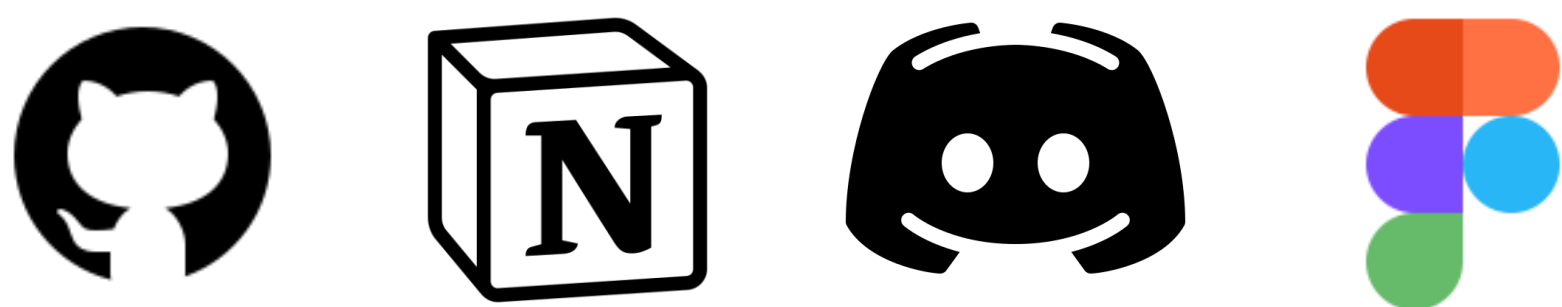


개발 도구 및 기술

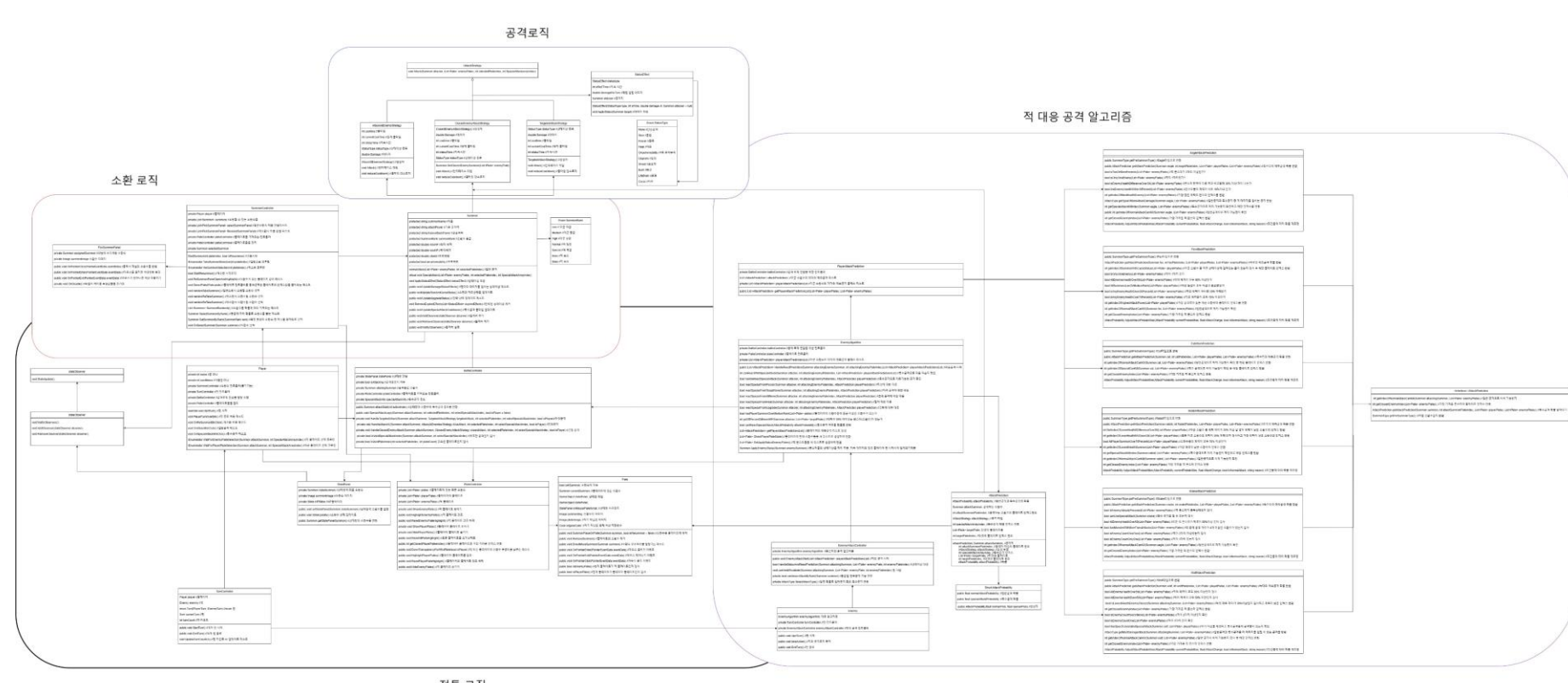
사용 언어 및 개발 환경



협업 도구



Class Diagram



컴퓨터공학부 소프트웨어전공 | 김민선 김태양

컴퓨터공학부 컴퓨터공학전공 | 김경훈

GANTT Chart

작업 목록		8월			9월			10월			11월		
		2주차	3주차	4주차	1주차	2주차	3주차	4주차	1주차	2주차	3주차	4주차	1주차
계획	주제 선정												
설계	시스템 설계												
	시나리오 제작												
	화면 설계 및 디자인												
개발	팝업창 기능 개발												
	스테이지 시스템 개발												
	스토리 출력 시스템 개발												
	전투 시스템 개발												
테스트	QA 진행												

개발에 사용한 기술

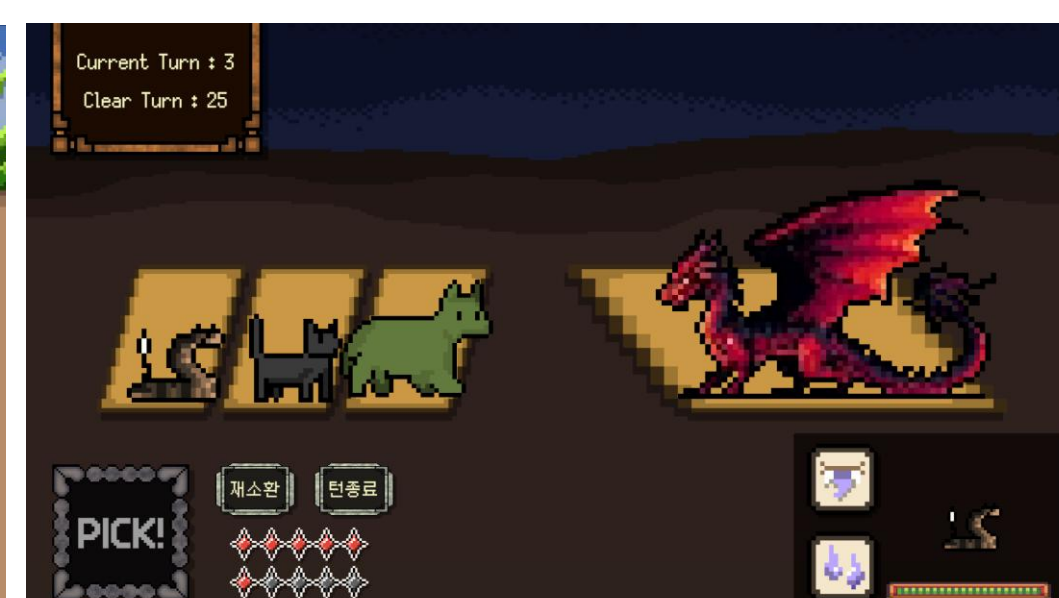
- 혼합 전략 균형 기술
자신에게 유리하도록 어떤 전략을 얼마의 확률로 선정할지 결정하고, 이를 근거로 자신의 행동을 무작위 결정하는 전략
- 혼합 전략 균형 기술을 플레이어 공격 예측 시스템에 사용하여 대응 공격을 진행하도록 구현

게임 실행 화면

- 시작 화면 및 스토리 출력 화면



- 전투 진행 화면



공주대학교 컴퓨터공학부