

<한끼줍쇼> 매니저님밥4조

## 팀원소개

‘매니저님밥4조’는?

상세한 역할 분담은 노선 확인!

진짜 밥 사달라고 하지 않습니다...



이지윤 (Lv.조장)

대문자 I



손형민 (Lv.조원)

극강의 I



조윤진 (Lv.조원)

확신의 I

# 게임소개

## 컨셉(concept)

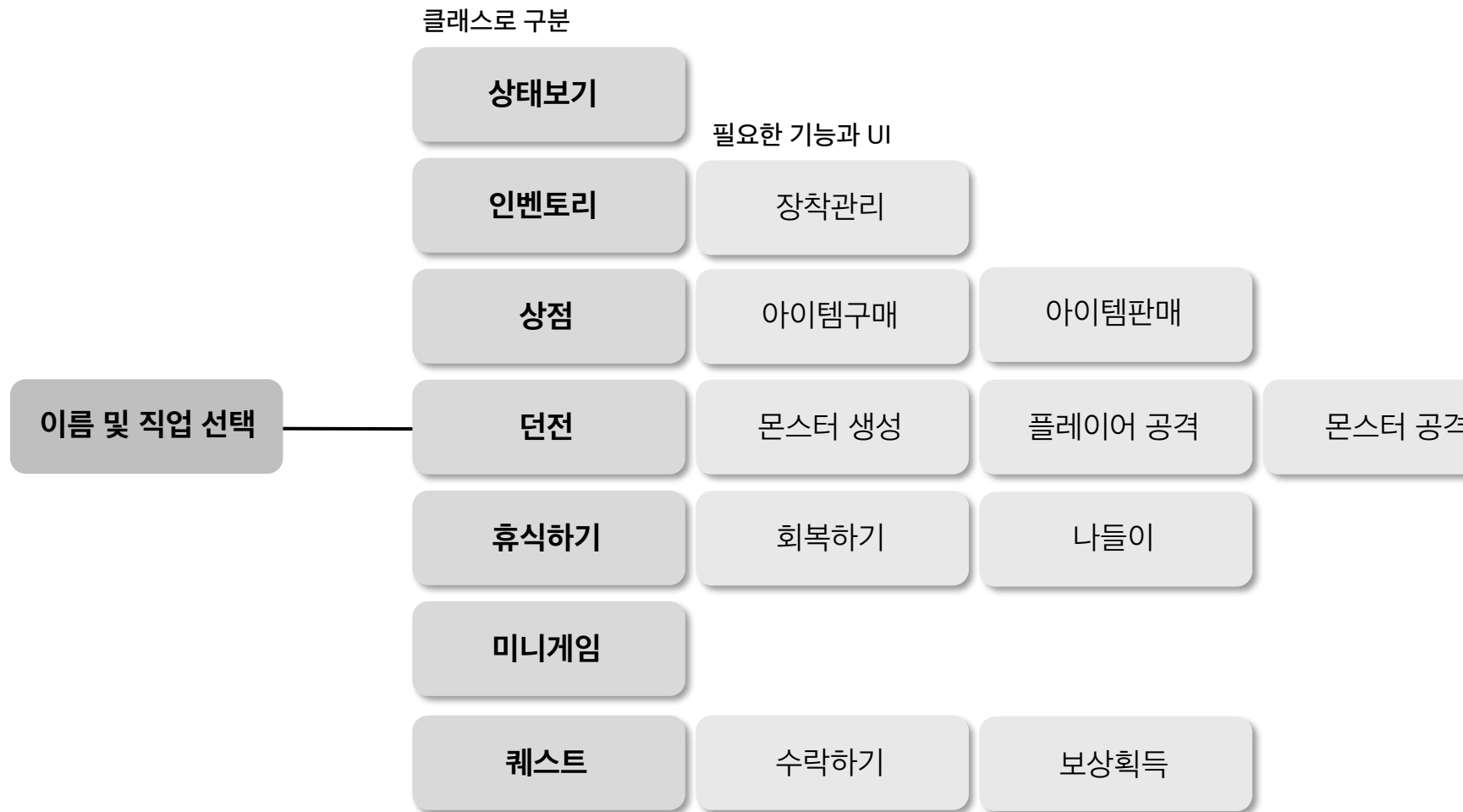
배고픈 내향형 I들이 한끼줍쇼 하는 게임

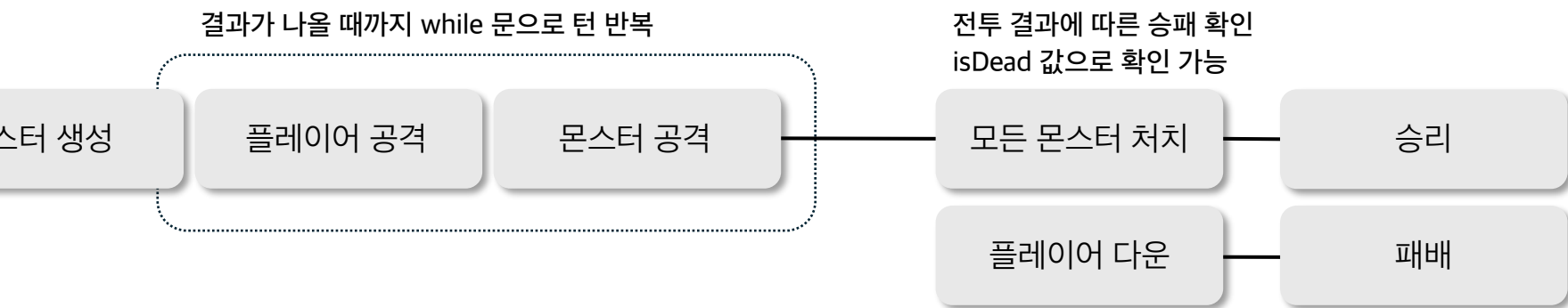
2024년 10월 어느 날,  
스파르타 던전에서 조용한 구걸 사태가 벌어지는데...

콘솔 게임 표지 (원래 스파르타 RPG 나오는  
부분) 예정

# 게임소개

## 와이어프레임





<한끼줍쇼> 매니저님밥4조

# 시연영상

실제로 구현된 <한끼줍쇼>는?

동영상 첨부 예정

# 중심기능

핵심적인 로직은?

## 1. 던전 클래스

내용 추가 예정 내용  
추가 예정 내용 추가  
예정 내용 추가 예정  
내용 추가 예정 내용  
추가 예정 내용 추가

## 2. 스킬 구현

내용 추가 예정 내용  
추가 예정 내용 추가  
예정 내용 추가 예정  
내용 추가 예정 내용  
추가 예정 내용 추가

## 3. 퀘스트 클래스

내용 추가 예정 내용  
추가 예정 내용 추가  
예정 내용 추가 예정  
내용 추가 예정 내용  
추가 예정 내용 추가

<한끼줍쇼> 매니저님밥4조

# 던전 클래스

코드를 살펴보기 전에!

# 던전 클래스

던전에 입장하면  
몬스터를 생성해요

```
public void EnterDungeon(string difficulty)
{
    //도망치기 변수 초기화
    isFleeing = false;

    // MonsterQueue 초기화
    MonstersQueue = new List<Monster>();

    //스킬 생성
    SkillList = addSkills(player.role, ref SkillList);

    // 몬스터 생성
    MonstersQueue = makeMonster(ref MonstersQueue, difficulty);
}
```



# 던전 클래스

For 문으로 몬스터Q에  
랜덤 생성된 몬스터를  
할당해요

```
public List<Monster> makeMonster(ref List<Monster> MonstersQueue, string Diff  
{  
    int numberOfDraws = rand.Next(1, 5); // 뽑고 싶은 몬스터의 수를 설정 (1~4사  
    if (Difficulty == "Easy")  
    {  
        for (int i = 0; i < numberOfDraws; i++)  
        {  
            int monsterIndex = rand.Next(MonsterPreset.baseMonster.Count);  
            Monster tempMonster = MonsterPreset.baseMonster[monsterIndex].Clo  
            MonstersQueue.Add(tempMonster); // MonstersQueue에 새로운 몬스터 추  
        }  
        return MonstersQueue;  
    }  
}
```

# 던전 클래스

While 문으로  
몬스터나 플레이어가  
전멸할 때까지 전투를  
반복해요

```
public void PlayBattle()
{
    // 플레이어 혹은 몬스터집단 중 한 쪽이 전멸할때까지 반복
    while (!MonstersQueue.All(x => x.isDead) && !player.isDead)
    {
        // 전투 UI 띄우기
        DisplayBattleUI(MonstersQueue, player);

        //도망치기 선택 경우 던전입장 UI로 return
        if (isFleeing)
        {
            Console.Clear();
            Console.WriteLine("당신은 쫓아서 튀었다..!");
            Console.ReadKey();
            return;
        }
    }
}
```

# 던전 클래스

While 문으로  
몬스터나 플레이어가  
전멸할 때까지 전투를  
반복해요

```
// 몬스터 전멸일 경우
if (MonstersQueue.All(x => x.isDead))
{
    DisplayBattleResult(MonstersQueue, player);
}

// 연속된 몬스터 공격 ui 띄우기
DisplayEnemyAttack();

// 플레이어 사망일 경우
if (player.isDead)
{
    DisplayBattleResult(MonstersQueue, player);
}
}
```

쭉 찍고 필요한 부분 편집해서 쓰기  
(다 완성되고 나서)

기능 설명..?

- 전투 중심, 스킬 서브
- 퀘스트

마무리