개발계획서

제출일 : 2023/12/09

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 팀명 | 고구마줘 | | | |
| 참여인원 | 이수빈 | | | |
| **프로젝트소개** | | | | |
| 프로젝트명 | 아프지마춘식아 | | | |
| 활동일시 | 2023.12.09 - 2023.12.11 | | 장소 | 집 |
| 개발목적 | 혼자 프로젝트를 해나갈 수 있는 문제해결력 키우기 | | | |
| 개인별  업무분담 | 이수빈 | 메인 ,로직, UI | | |
| 개발환경 | windows/C/visual studio 2022 | | | |

|  |  |
| --- | --- |
| 구현기능 | - 배열로 춘식이 방 구현  - 돌아다니는 춘식이  - 매턴 문구 출력  - 몸무게에 따른 춘식이 크기 변화 출력 |
| 예상 문제점 | - 기능 구현에 있어서는 어려움이 없을 것같다  - 다만, 짧은 기한내에 구조도, 요구분석서, 코드 구현까지 해내야 한다.  - visual studio 콘솔에서는 이모지 출력이 되지않아 ui에는 신경쓰지 못함. |
| 개선방법 | - 일정을 체계적으로 철저히 관리하여 시간 분배를 할 것이다.  - 콘솔에 색을 입혀 출력해 조금이라도 꾸며볼 것. |
| 일정표 | 12/9 – 개발계획서 작성, 요구분석서 작성  12/10 - 구조도 그리기, 코드 구현  12/11- 코드 구현, 개발 완료 보고서 작성 후 마무리 |
| 요구분석서 | 메인, 로직)  1. 매턴 밥을 먹는다  1-1. 춘식이는 돌아다닌다.  2. 춘식이 기본 몸무게:10kg 애정도:0  3. 같이 있는 시간(프로그램 실행 시간)에 비례해 애정도 증가 5  4. 밥먹으면 몸무게 증가 0.3kg  4-1.밥먹으면 50%확률로 똥을 쌈(몸무게 감소 -0.2kg)  5. 매턴 10%확률로 병에 걸림  5-1. 병에 걸리면 매턴 몸무게 감소 -0.5kg  5-2. 병에 걸리면 밥을 먹지 못함  5-3. 병에 걸리면 애정도 \* 0.1의 확률로 회복  5-4. 병에 걸리면 매턴 10%확률로 게임오버  6. 100kg가 되면 종료. 몸무게, 애정도 출력  UI)  1. 배열로 춘식이 방 구현  2. 몸무게에 따른 춘식이 크기 변화 출력  3. 매턴 문구 출력 |
| 비고 |  |