

# 개발 완료 보고서

제출일 : 2023년 12월 9일

팀명	참여 인원		
버니라이트원	정광선, 이수빈, 박승범		
개발프로젝트 소개			
프로젝트명	DeveloperMon		
활동일시	11/30 ~ 12 / 9	장소	광주인력개발원 공학1관 생산정보시스템실
주요 주제	C 개발 환경에서 유사 포켓몬 게임 구현		
개발목적	그동안 학습해온 C 프로그래밍을 이해하여 활용할 수 있다.		
파트별 임무분담	이수빈	메인/게임 구성	초기 데이터 설정, 교실 이벤트 구현, 로직의 유기적 연결
	박승범	게임 구성	복도, 교수실 이벤트 구현
	정광선	디자인/키 입력/QA	맵, 픽셀 아트 출력, 맵 이동 구현,디버그
개발환경	실습실 / Ubuntu 16.04 Linux os / Vscode 활용		
일정표			

[illegible]

			<ul style="list-style-type: none"> <li>- 퀴즈는 산수문제로 두자리 연산을 난수로 표현</li> <li>- 맞추면 경험치를 주고 틀리면 체력 절반을 차감한다.</li> </ul>
		박승범	<p><b>void BattleCore(ImgList character)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 전투 진행하는 함수</li> <li>- 전투의 승패여부 판단 / 유저의 입력에 따른 전투 행동 기능</li> </ul> <p><b>void BattleActSel(ImgList character, char num)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- BattleCore 함수에서 받아온 유저의 입력값에 따라 작동하는 함수</li> <li>- 조건문으로 일반공격, 특수공격, 아이템사용 구분</li> </ul> <p><b>void Attack01(ImgList character, int atNum, int dfNum, DevMon* atmon, DevMon* dfmon)</b>  <b>void Attack02(ImgList character, int atNum, int dfNum, DevMon* atmon, DevMon* dfmon)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 일반 공격과 특수공격을 진행하는 함수</li> <li>- 일반 공격에서는 확률에 따라 치명타 발동하는 기능</li> </ul> <p><b>int ItemUse(void)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 아이템 사용시 작동하는 함수</li> <li>- 유저의 입력에 따라 각 아이템에 따른 함수 작동시키는 기능</li> </ul> <p><b>void PrintBattle(ImgList character, int iNum)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 전투시 캐릭터의 이미지와 스탯을 프린트해주는 함수</li> </ul> <p><b>void BattleVictory(ImgList character)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 전투 승리시 개발된 영입을 진행하는 함수</li> <li>- 조건에 따라 내 몬스터를 상대 몬스터와 교환가능</li> </ul> <p><b>void BossBattleCore(int* quit)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 보스와 전투시 작동하는 함수</li> <li>- 랜덤 난수에 따라 유저와 보스의 선포 여부 결정</li> </ul> <p><b>void BossAttack(void)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 보스 공격시 작동하는 함수</li> <li>- 유저 몬스터의 체력을 파악하여 랜덤으로 공격</li> <li>- 체력에 따라 체력을 회복하는 기능</li> </ul>
	로직	정광선	<p><b>int Move(char user)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 맵에서 이동하는 함수</li> <li>- 올바르게 0 반환, 문제 시 1 반환</li> <li>- 급식실 방문 후 이동 시 랜덤 이동(스폰)</li> <li>- WASD(소문자도 가능) 입력 시 상하좌우 이동</li> <li>- 이전 위치 변화 반영</li> </ul>
		이수빈	<b>void ItemSpawn(int inum)</b>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>- 아이템이 랜덤으로 5개가 선정되어 맵 복도에 스폰된다.</li> </ul> <p><b>void ReSpawn(void)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 체력이 0이되면 구급차로 스폰되어 체력과 마나가 모두 회복된다.</li> </ul> <p><b>void RandomSpawn(void)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 급식실에서 나올 때 복도의 랜덤한 위치로 스폰된다.</li> </ul> <p><b>void GetItem(char pos)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 유저의 현재 위치를 입력 받아 해당하는 아이템을 리스트에 추가한다.</li> </ul> <p><b>void HealALLHp(DevMon* mon)</b>  <b>void HealHp(DevMon* mon, int idx, int amount)</b>  <b>void MinusHp(DevMon* mon, int idx, int amount)</b>  <b>void MinusALLHp(DevMon* mon, int amount)</b>  <b>void UpdateHp(void)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- hp의 증감과 유저 정보에 갱신하기 위한 함수</li> </ul> <p><b>void LevelUp(DevMon* mon)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 유저의 경험치 500당 레벨업 진행</li> <li>- 각 능력치가 랜덤한 범위내로 증가한다.</li> </ul>
		박승범	<p><b>void HealALLMp(DevMon* mon)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- mp회복 포션의 적용을 위한 함수</li> </ul>
	화면	정광선	<pre>system("clear"); FILE* = NULL; memset(character.imgarr, 0, sizeof(character.imgarr)); = fopen(" ", "r"); fread(character.imgarr, 1, 9999, ); printf("%s\n", character.imgarr); fclose( );</pre> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 이전에 열려있던 창을 비움</li> <li>- 파일과의 포인터 지정</li> <li>- 기존의 배열을 비움</li> <li>- 파일을 열음</li> <li>- 파일을 저장할 배열 및 개수를 입력하여 저장</li> <li>- 배열을 출력함</li> <li>- 파일을 닫음</li> </ul> <p><b>void PrintingImg(ImgList character, int idx)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- idx번 개발몬의 이미지 출력</li> <li>- 위에 코드와 선언된 이미지 리스트 구조체 배열을 이용해 해당하는 개발몬의 이미지만 콘솔창에 출력</li> </ul> <p><b>void PrintingMap(void)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 유저 현재 상태 정보와 맵을 출력한다.</li> </ul>

후기	정광선	<p>본격적인 언어인 C언어로 맡은 첫 프로젝트 과제! 파이썬보다 더 어렵고 그래서 복습도 잘 되어있지 않은 상태였는데 잘할 수 있을까 고민이 많았습니다. 실제로도 어려움이 많았는데 팀원들이 도와주고 개선해 주며 업무 배분이 잘 되어 어려움을 이겨낼 수 있었던 것 같습니다. 프로젝트를 진행하면서 많이 배웠고 좋은 팀원분들과 함께였기에 좋은 게임 작품이 만들어진 것 같습니다. 저도 복습을 열심히 하여 도움을 줄 수 있는 팀원이 되고 싶습니다. 다들 고생하셨습니다!</p>
	이수빈	<p>처음 프로젝트 과제를 받았을 때 다른사람과 협업해 코드를 구성해 나가는 데에 있어 틀이 잡히지 않아 우선적으로 구조도를 그리고 팀원들과 대화하며 게임의 구성을 짜는 것부터 시작했고 역할 분담의 범위를 논의해 배정함으로써 조금 더 효율적으로 프로젝트를 진행하는 방법을 알 수 있었던 경험이 되어 좋았습니다. 팀원들을 신뢰하며 받은 코드들을 종합할 때 코드 독해력도 늘릴 수 있었고 복잡한 코드의 접근 방법도 알아갔습니다. 최종적으로 완성도가 높게 결과물이 나온것같아 너무 기쁩니다! 다들 수고하셨습니다~!!</p>
	박승범	<p>협업에 있어서 좋은 팀원을 만나는 것이 행운이라는 생각이 듭니다. 처음 프로젝트를 받았을때 어떤식으로 시작해야할지 막막하기만 했습니다. 하지만 능력있는 팀원들이 기틀을 세워주고, 방향을 설정해주니 차려놓은 밥상에 개발만 하면 되서 고마움을 많이 느꼈습니다. 협업을 하는 자세에 대해서도 팀원들을 보면서 배우게 되었고, 똑부러지게 계획을 세워서 개발에 접근하지 못했던 제 자신을 돌아보며 반성하게 되었습니다. 마지막으로, 실력이 부족하여 효율적이고 컴팩트한 개발에 누를 끼친 것 같아 미안한 마음이 큼니다. 이번 기회를 채찍질로 삼아, 다음번에 팀 프로젝트를 할 때 든든한 팀원으로 느껴질 수 있게 노력해야겠습니다.</p>
비고		