

개발 계획서

제출일 : 2023년 11월 30일

팀명	버니라이트원		
참여인원	이수빈, 박승범, 정광선		
프로젝트 소개			
프로젝트 명	DeveloperMon		
활동일시	11/30~12/09	장소	광주인력개발원 공학 1관
주요 주제	C언어를 이용한 유사 포켓몬 게임 제작 프로젝트		
개발목적	2주간 학습한 C언어를 이용하여 개발원을 배경으로 한 이벤트 게임 구현		
개인별	이수빈	메인/게임 구성	초기 데이터 설정, 교실 이벤트 구현, 로직의 유기적 연결
	박승범	게임 구성	복도, 교수실 이벤트 구현
임무분담	정광선	디자인/키 입력	맵, 픽셀 아트 출력, 맵 이동 구현
개발환경	실습실 / Ubuntu 16.04 Linux os / Vscode 활용		
구현기능	<ul style="list-style-type: none">- 개발몬을 고른다- 맵을 돌아다니며 개발하여 레벨업을 시킨다- 한 걸음당 1시간이 흐르며 총 900시간이 흐르면 수료한다- 수료시 교수실에 들어갈 수 있다.- 교수실에 들어가서 교수와 배틀 후 이기면 수료증과 취업을 획득하고 개발원을 탈출한다.		
예상 문제점	<ul style="list-style-type: none">- 맵 이동 시 키 입력을 하나로 제한하지 못하여 여러 이동이 한번에 일어날 수 있음.- 도트 이미지 출력 시 사용할 파일 입출력에 대한 학습과 정보 저장을 위한 구조체에 대한 학습이 필요함		
개선방법	<ul style="list-style-type: none">- 팀원끼리의 커뮤니케이션과 협업으로 개선 가능.		
일정표			

필수												
실습실 퇴근 시간 : 매일 19시 ~ 20시 30분												
학습 일정표												
분류	항목		11/30	12/4	12/5	12/6	12/7	12/8	12/9			
학습	회의	요구사항분석서/일정표/계획서										
	구현	메인		불 못			중간 점검		코딩!!!!!!!!		최종 취합 및 디버깅	
		로직/ 맵		불 못 코딩 !!!!!!!								
		로직/ 키		불 못 코딩 !!!!!!!								
		맵, 디자인		불 못 코딩 !!!!!!!								
	제출											
개인 일정												
이수민		12/6(수) 17시 국회 성당										
박승범		특이 사항 없음										
정광선		특이 사항 없음										

요구분석서

DeveloperMon 요구사항 분석서							
번호	영역	요약	요구사항	요구분석 내용	일	부	비고
1	메인	선택, 맵 진입, 전투	게임은 선택 맵 구현, 레벨업 기능, 게임당 1시간 차진, 총 900시간, 수료 후 교수와 베틀, 게임원 탈출	1. 프로그램이 시작되면 시작 화면을 띄운다.	이수원	박승범	정광선
				2. 게임원들의 눈치와 설정되고 플레이하는 게임원 하나 선택한다.			
				3.1. 플레이어는 게임원들의 능력치를 보고 결정할 수 있다.			
				3.2. 게임원들의 능력치 정보 Hp, Mp, 공격력, 특수공격력			
				3. 게임원이 선택되면 맵으로 이동, 탐험이 시작된다.			
				3.1. 맵의 구성: 길, 벽, 교실, NPC, 아이템			
				3.2. 벽: (길에서 30% 확률로 게임원과 전투, 승리 시 경험치를 획득한다.			
				3.2.1. 게임원을 통과로 선택할 수 있다. (확률 3%)			
				3.3. 교실에서는 20% 확률로 퀴즈도와 퀴즈를 본다.			
				3.3.1. 3개의 퀴즈가 주어지고 모두 맞추면 hp 회복, 맞추지 못하면 hp 50% 차감			
3.4. 급식실에 가면 hp가 회복된다.							
3.5 모든 게임원이 죽으면 Game Over.							
4. 900시간 초과 시 수료, 교수실로 이동해 교수와 베틀한다.							
4.1. 교수의 hp는 50,000, 공격력은 100~1003. hp가 5,000이하 일때 30%확률로 5,000회복한다.							
5. 교수와의 베틀에서 승리하면 수료증과 휘장을 받고 게임이 종료된다.							
2	로직	게임 플레이 및 구성/ 키입력/ 맵 이동	게임 플레이 및 구성	1. 게임 시작 화면에서 아무 입력이나 받으면 게임을 시작한다.	이수원	박승범	정광선
				2. 게임원들의 능력치는 게임 시작시 랜덤으로 설정된다.			
				3. 맵 크기는 가로 25px, 세로 25px 으로 제한한다.			
				4. 벽도(길, 교실 내에서는 플레이어와 이동 가능하다. (벽 통과 불가능)			
				5. 이동하려면 w,a,s,d로 받는다.			
			이동 키를 입력 받아 맵 내 이동 가능	6. 이동당 hour당 1박 중가 900초까지 교수실 입장이 가능하다.			
				7. 맵 내 랜덤으로 이벤트 발생 트리거가 존재한다.			
				8. 베틀 진행 시 플레이어의 게임원과 상대의 hp가 화면 상단에 표시된다.			
				9. 베틀 진행 시 플레이어의 포켓몬 리스트를 보여준다.			
				10. 수료 전 모든 게임원의 hp가 0이 되면 게임을 종료한다.			
3	화면 캐릭터 디자인	화면 줄력, 줄력 캐릭터 디자인	화면, 캐릭터 줄력	1. w키를 입력하면 맵의 플레이어가 위로 이동한다.	정광선	박승범	
				2. a키를 입력하면 맵의 플레이어가 왼쪽으로 이동한다.			
				3. s키를 입력하면 맵의 플레이어가 오른쪽으로 이동한다.			
				4. d키를 입력하면 맵의 플레이어가 오른쪽으로 이동한다.			
				5. 화면 시퀀스 및 시작 화면을 제작한다.			
			이동 키를 입력 받아 맵 내 이동 가능	6. 각 게임원 캐릭터의 얼굴을 제작한다.			
				3. 맵을 크게 맞게 제작한다.			
				4. 각 NPC의 얼굴을 제작한다.			
				5. 수료 화면(종료 화면)을 제작한다.			

비고