

## 버니라이트원 DeveloperMon 요구사항 분석서

번호	유형	요약	요구사항	요구분석 내용	경	부	비고
1	메인	선택, 맵 탐험, 전투	개발몬 선택, 맵 구현, 레벨업 기능, 권유당 1시간 차감, 총 900시간, 수료 후 교수와 배틀, 개발원 탈출	1. 프로그램이 시작되면 시작 화면을 띄운다.	이수빈 박승범	정광선	
				2. 개발몬들의 능력치가 설정되고 플레이어는 랜덤 3명 중 하나의 개발몬을 선택한다.			
				2-1. 플레이어는 개발몬의 능력치를 보고 결정할 수 있다.			
				2-2. 개발몬의 능력치 정보: Hp, Mp, 공격력, 특수공격력			
				3. 개발몬이 선택되면 맵으로 이동, 탐험이 시작된다.			
				3-1. 맵의 구성: 길, 벽, 교실, NPC, 아이템			
				3-2. 복도(길)에서 10% 확률로 개발몬과 전투, 승리 시 경험치를 획득한다.			
				3-2-1. 개발몬을 동료로 선택할 수 있다.(최대 3명)			
				3-3. 교실에서는 5% 확률로 퀴즈단과 만나 퀴즈를 푼다.			
				3-3-1. 3개의 퀴즈가 주어지고 모두 맞추면 hp 회복, 맞추지 못하면 hp 50% 차감			
				3-4. 급식실에 가면 Hp 가 회복된다. 급식실에서 나가면 복도에 랜덤 스폰			
				3-5 모든 개발몬이 죽으면 급식실 스폰			
				4. 900걸음 초과 시 수료, 교수실로 이동해 교수와 배틀한다.			
				4-1. 교수의 Hp는 50,000, 공격력은 100~1023. hp가 5,000이하 일때 30%확률로 5,000회복한다.			
				5. 교수와의 배틀에서 승리하면 수료증과 취업을 얻고 게임이 종료된다.			
2	로직	임 플레이 및 구성 / 키 입력/ 맵 이	게임 플레이 및 구성	1. 게임 시작 화면에서 이름을 입력 받으면 게임을 시작한다.	이수빈 박승범	정광선	
				2. 개발몬의 능력치는 게임 시작시 랜덤으로 설정된다.			
				3. 맵 크기는 가로 25px, 세로 25px 으로 제한한다.			
				4. 복도(길), 교실 내에서만 플레이어가 이동 가능하다. (벽 통과 불가능)			
				5. 이동 입력은 w, a, s, d로 받는다.			
				6. 이동 당 hour값 1씩 증가 900초와 시 교수실 입장이 가능하다. (레벨 10당 hour 100 증가)			
				7. 맵 내 랜덤으로 이벤트 발생 트리거가 존재한다.			
				8. 배틀 진행 시 플레이어의 개발몬과 상대의 HP가 화면 하단에 표시된다.			
				9. 배틀 진행 전 플레이어의 포켓볼 리스트를 보여준다.			
				10. 수료 전 모든 개발몬의 Hp가 0이 되면 리스폰한다.			
			이동 키를 입력 받아 맵 내 이동 가능	1. w키를 입력받으면 맵의 플레이어가 위로 이동한다.	정광선	이수빈 박승범	
				2. a키를 입력받으면 맵의 플레이어가 왼쪽으로 이동한다.			
				3. s키를 입력받으면 맵의 플레이어가 아래로 이동한다.			
				4. d키를 입력받으면 맵의 플레이어가 오른쪽으로 이동한다.			
3	화면, 캐릭터 디자인	화면 출력 , 출력 캐릭터 디자인	화면, 캐릭터 출력	1. 실행시켰을 때 타이틀과 함께 시작화면이 출력되고 이름을 입력받는 시작화면을 출력한다.	정광선	박승범	
				2. 개발몬 선택화면에서 각 개발몬을 출력한다.			
				3. 맵을 크기에 맞게 출력한다.			
				4. 전투가 발생하면 전투 시작 화면을 출력한다.			
				5. 전투중 화면에서 상대 개발몬을 출력한다.			
				6. 전투중 화면에서 크리디컬이 발생하면 크리디컬 화면을 출력한다.			
				7. 전투중 화면에서 도망가기를 선택하고 도망가기를 성공하면 도망가는 화면을 출력한다.			
				8. 전투중 화면에서 승리하면 승리화면을 출력한다.			
				9. 승리화면 출력 이후에 동료를 영입하면 영입화면을 출력한다.			
				8. 전투중 화면에서 패배하면 패배화면을 출력하며 급식실 이동화면이 출력되고 회복화면을 출력한다.			
				10. 레벨업하면 레벨업 화면을 출력한다.			
				11. 급식실을 진입하면 회복화면을 출력한다.			
				12. 아이템을 획득하면 획득화면을 출력한다.			
				13. 아이템 창이 복지면 복창화면을 출력한다.			
				14. 교수님을 마주치면 퀴즈화면을 출력한다.			
				15. 퀴즈를 맞추면 맞춘화면, 틀리면 틀린화면을 출력한다.			
				16. 900시간이 되면 교수실 문이 열린 화면을 출력한다.			
				17. 교수실을 진입하면 보스 이미지를 출력한다.			
				18. 보스 전투 시작전 랜덤으로 선공이면 주사위 6, 후공이면 주사위 1 화면을 출력한다.			
				19. 보스를 쓰러트리면 보스가 패배한 이미지를 출력한다.			