

속성 전투 게임 - 미니 프로젝트 요구사항 정리

① 게임 기본 개념

- 턴제 전투 게임
 - 플레이어 vs 컴퓨터(상대)
 - 속성 상성 기반 데미지 시스템 존재
-

② 속성 시스템

속성 종류 (4개)

- 불
 - 풀
 - 물
 - 전기
-

속성 상성 규칙

공격 → 방어 결과

불 → 풀 2배 데미지

풀 → 물 2배 데미지

물 → 전기 2배 데미지

전기 → 불 2배 데미지

약점 (반대로)

- 불 → 전기 → 0.5배
- 풀 → 불 → 0.5배
- 물 → 풀 → 0.5배
- 전기 → 물 → 0.5배

동일 속성

- 1배 (기본 데미지)
-

3 플레이어 시스템

플레이어

- 속성 선택 가능 (4개 중 선택)
- 선택한 속성에 따라 공격 기술 3개 결정

상대 (AI)

- 속성 랜덤 결정
 - 속성은 플레이어에게 비공개
 - 체력은 공개
-

4 전투 시스템

체력

- 상대 체력: (예: 100)
-

공격 시스템

- 플레이어 턴 → 공격기술 3개 중 선택
 - 위를 3번 반복
 - 상대 hp를 0으로 만들면 플레이어 승리, 3턴을 걸쳐 상대 hp가 0보다 높으면 패배
-

5데미지 계산 공식

기본 공식

최종 데미지 = 공격 기술 기본 데미지 × 속성 배율

속성 배율

상황	배율
상성 우위	2.0
상성 열세	0.5
동일 / 중립	1.0

6공격 기술 구조 (예시)

불 속성

- 불속성 공격(30 데미지)
 - 물속성 공격 (15 데미지)
 - 전기속성 공격 (10 데미지)
-

7게임 진행 흐름

1. 플레이어 속성 선택
2. 상대 속성 랜덤 생성 (비공개)
3. 전투 시작

반복:

플레이어 공격 선택

데미지 계산 → 상대 체력 감소

4. 상대 체력 0 이하 → 승리

상대 체력 0 초과 → 패배

8 코드에 활용한 내용

1~3일차 동안 배운 조건문과 반복문을 활용하였고, 추가적으로 배열을 이용하여 랜덤으로 값을 받는 방법이 떠올라 활용해보았습니다.