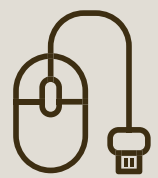


임베디드SW 프로젝트 제안서

소프트웨어학과
2019125051
임세현

목차



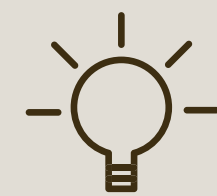
1. 게임 소개

- 게임 소개
- 게임 설명
- 게임 조작



2. 구현에 필요한 기술

- 사용할 모듈
- 코드 구성



3. 예상되는 문제점과 해결책



4. 주요 마일스톤

- 주차별 개발 일정

1. 게임 소개

빵야빵야

주위에서 몰려오는 몬스터를 처치하는 게임

모바일 게임 <탕탕특공대>를 모티브로 함



사진: 모바일 게임<탕탕특공대> 플레이 모습

게임 설명

- 화면 가장자리에서 무작위로 몬스터들이 나타나 캐릭터를 향해 다가온다.
- 이용자는 본인 캐릭터를 움직이며, 무기와 스킬을 통해 몬스터를 처치한다.
- 일정 시간마다 강한 몬스터가 나오며, 처치하면 난이도가 약간씩 상승한다.
- 마지막으로 보스 몬스터와 일대일 대결을 하게 된다.

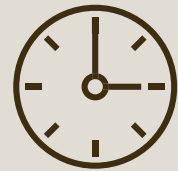
게임 조작

조이스틱을 통해 캐릭터를 조종, 일정 주기마다 총알이 발사된다
버튼을 통해 특수기능(스킬) 2가지를 선택할 수 있다.

A : 일시적 캐릭터 무적 상태

B : 일정 시간 동안 총알 데미지 2배

2. 구현에 필요한 기술



사용할 모듈

time

-> 시간을 측정하여 보스 출현 및
난이도 변경 기준으로 사용



필요한 기술

character, boss 객체 생성
조이스틱과 버튼을 통한 조작
time모듈 활용

3. 예상되는 문제점과 해결책

- 필요한 그림의 양과 개발자의 미적 감각

- > 시간을 많이 투자하여 최대한 보기 좋은 그림을 만들 수 있도록 노력

- 능숙하지 않은 파이썬 문법

- > 이번 기회에 배운다는 생각으로 막힐 때마다 구글링을 통해 찾아봄

- 자주 오류가 뜨는 라즈베리파이

- > 이 또한 라즈베리파이에 익숙하지 않아 생기는 문제.
기초적인 연결 및 해제부터 섬세히 할 예정

4. 주요 마일스톤(일정)

주 단위 개발 일정

목표 완성 날짜 : 12.14

~ 11.18

게임 구상 및 제안서 제작

개발 환경 설정

11.19 ~ 11.25

캐릭터 그림 제작

캐릭터와 몬스터 생성, 총알 발사 및 몬스터 죽이기 구현

11.26 ~ 12.02

버튼을 활용한 스킬 구현

타이머, 시간 관련 요소 구현

12.03 ~ 12.09

보스 몬스터 구현

각종 이펙트 구현

12.10 ~ 12.14

기타 버그 확인 및 수정

추가 가능한 요소 확인
(레벨업, 아이템 등)

기타(추가하고 싶은 요소)

- 맵 무작위 위치에 체력을 회복할 수 있는 '고기' 드랍
- 레벨업을 통한 공격력 강화
- 보스전 전용 맵 생성

감사합니다.