1. **프로젝트 개요**

**-프로젝트명**

[장작패기 게임]

**-프로젝트 개요**

나뭇가지의 반대 방향으로 이동하여 나무를 한 칸씩 베어내는 간단한 게임

**-프로젝트 목적**

여러 이벤트를 발생시킨 간단한 게임개발을 통한 C#윈도우 폼의 이벤트의 이해

1. **주요 기능**

**-기능 1 : 플레이어 조작**

**목적:** 플레이어가 캐릭터를 조작하는데 필요한 기능

**설명:** 키보드 또는 터치 입력을 통해 플레이어가 캐릭터를 움직이고 동작시킬 수 있는 기능

**요구사항 :** 키보드 입력 - 좌, 우, 점프 등

**-기능 2 : 게임 진행**

**목적:** 게임의 주요 진행과정을 관리하는 기능

**설명:** 점수 상승, 게임 종료 등 게임의 전반적인 흐름을 제어하는 기능

**요구사항:**

1. 인간 캐릭터를 가지 반대 방향을 이동시킬 때마다 점수 1점 상승
2. 30초 간 캐릭터를 움직이지 않을 경우 또는 인간 캐릭터를 가지 방향으로 이동시킬 경우

게임 오버 기능

**-기능 3 : 게임 요소**

**목적:** 게임 내 요소들을 생성하고 관리하는 기능

**설명:** 장애물 등의 게임 요소를 생성하고 관리하는 기능

**요구사항:**

1. 장애물(나뭇가지) 좌우 랜덤 생성
2. 장애물(나뭇가지) 충돌 처리
3. **비기능 요구사항**

**-사용성**

**목표:** 쉽게 접근하고 즐길 수 있는 게임 제공

**요구사항:**

1. 직관적이고 사용자 친화적인 인터페이스
2. 처음 하는 사람도 바로 이해할 수 있는 간단한 게임 구성
3. **게임 스택**

**-이미지 편집 툴 :** 그림판

**-개발 언어 :** C#