2017년 졸업작품

팀 편돌이

**프로젝트 편돌이**

**레벨업 시스템 기획서**

작성자 : 신창섭

010 – 3187 – 8092

leinster92@me.com

**수정내역**

1. **2016. 11. 11. 작성 시작ㄴ**

1. 기획의도 4

**A.** 게임의 장 4

# 개요

## PC의 레벨업에 따른 성장 요소를 정한다.

## 결정된 성장 요소에 따라 테이블 구조를 설정한다.

## playerLevelUp 에서 모든 데이터를 관리한다

# 설정

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| idx | 타입 | 내용 | 참고 |
| No | Integer | Index |  |
| Level | Integer | 특정 레벨의 달성값 |  |
| Str | integer | 해당 레벨을 달성했을 경우 추가적으로 획득하는 힘의 값 |  |
| Agi | integer | 해당 레벨을 달성했을 경우 추가적으로 획득하는 민첩의 값 |  |
| Int | integer | 해당 레벨을 달성했을 경우 추가적으로 획득하는 지능의 값 |  |
| health | integer | 해당 레벨을 달성했을 경우 추가적으로 획득하는 체력의 값 |  |

## 각 요소에 대한 ‘상승량’을 설정한다

### 레벨업 시에 해당 수치만큼 기존 수치에 더해진다