

<2018.11.28. 시스템프로그래밍 2조 회의록>

참여 인원: 팀장 김승재
팀원 김만기
팀원 최인준
팀원 한제규

<사전 계획> : 16:30에 회의를 진행. 전반적인 프로그램 구상 목표

<회의 시간> : 16:35분 개회 / 18:50분 폐회

<회의 결과> : 고전게임 Pac-Man에서 아이디어를 획득함. 이에 Pac-Man 게임을 기반하여, 캐주얼틱 요소를 가미한 프로그래밍 퀴즈 프로그램 제작 결정. 승리 및 패배 조건 등의 대략적인 Outline 구상 완료 후 팀장 김승재의 퀴즈 프로그램 콘티 구상을 전제로 하여 추후의 회의에서 구현 부분을 나누기로 계획함.

<추후 계획> : 금요일 시스템 프로그래밍 수업 후 회의를 가지도록 계획

<첨부>

<전체적인 아웃라인...>

1. 주제: 플랫폼어 요소가 가미된 도주코딩 퀴즈 프로그램
2. 프로그래밍 방법: C언어, 시스템 프로그래밍적인 요소를 코딩에 포함할 것
3. 게임 형식: 팩맨
4. 맵은 2-3 연동방식으로 (연결된 맵)

5. 진행 방식: 방해요소(선생님 또는 불량 학생)를 만나면 목숨을 잃고 처음부터 다시 한다. 일정 수준 이상(예 3개) 목숨을 잃으면, 게임 오버가 된다.

6. 게임에서 승리하는 조건:

- 6-1. 제한된 시간 안에 문제를 모두 푼다.
- 6-2. 제한된 시간 안에 문제를 모두 풀고 지정된 장소로 간다.
- 6-3. 방해요소를 피하면서 문제를 모두 푼다.
- 6-4. 방해요소를 피하면서 문제를 모두 풀고 지정된 장소로 간다.
- 6-5. 문제 풀 때는 다른 부분을 모두 정지시킨다.

=> 제한된 시간 안에 모든 문제를 풀고, 지정된 장소로 가야 한다. 단, 문제를 풀 때는 다른 부분(시간 제외)을 모두 정지시킨다.

화면 구성 => 위는 맵, 아래는 문제 영역~ 문제영역은 문제를 풀 때마다 초기화

게임 시작 파트

맵 구현

플레이어의 이동 구현

적의 이동 구현

문제 위치 구현 및 해결

게임 엔딩 파트