

RPG 텍스트 게임

20220623 최찬영

귀여운 캐릭터와 함께 플레이하는 RPG 게임입니다.
몬스터와 전투를 하며 상점에서 포션을 구매할 수 있습니다.
7레벨 달성 시 게임이 종료됩니다.
처음에는 기본공격만 사용할 수 있고, 상점에서 새로운 스킬
“쥬글”포션을 구매해 스킬을 개방합니다.
만약 플레이어가 몬스터에게 당해 체력이 0이 된다면,
죽지않고 부활해 그대로 계속 싸웁니다.



뱃뱃세여? : doro
흐에에. doro.....

현재 doro의 이름 : doro
현재 doro의 레벨: 1
현재 doro의 힘 : 15
현재 doro의 방어력 : 25
현재 doro의 HP : 80
현재 doro의 MP : 0
현재 doro의 경험치 : 0
현재 doro의 돈 : 0

1. 전장
2. 상점
갈 장소 : 1

1. 전장
2. 상점
갈 장소 : 2

웅히히히..
상점이잔아..(나가려면 0 입력)
1. HP 회복 (10원)
2. MP 회복 (10원)
3. 쥘글 개방 (50원)
4. 방어력 증가 (30원)
5. 경험치 증가 (100원)
6. 힘 증가 (30원)
포션 입력 : 3
쥘글 개방 완료!

상점이잔아..(나가려면 0 입력)
1. HP 회복 (10원)
2. MP 회복 (10원)
3. 쥘글 개방 (50원)
4. 방어력 증가 (30원)
5. 경험치 증가 (100원)
6. 힘 증가 (30원)
포션 입력 : 5
경험치 50 증가

웅히히히..

1.슬라임 2.고블린 3.오크
몬스터 선택 : 2
지는거예요? doro : 이겨.
1.기본공격
2.쥘글
웅히히... : 1
doro의 공격!
460의 데미지!
고블린(이)가 쓰러짐
고블린(은)는 말랑해요.

현재 doro의 이름 : doro
현재 doro의 레벨: 1
현재 doro의 힘 : 15
현재 doro의 방어력 : 25
현재 doro의 HP : 80
현재 doro의 MP : 0
현재 doro의 경험치 : 40
현재 doro의 돈 : 80

선생니, 방금 5렐 이라고
호에에.. 250원 들어왔어요

현재 doro의 이름 : doro
현재 doro의 레벨: 5
현재 doro의 힘 : 15
현재 doro의 방어력 : 25
현재 doro의 HP : 65
현재 doro의 MP : 382
현재 doro의 경험치 : 0
현재 doro의 돈 : 2030

1. 전장
2. 상점
갈 장소 :

1. 전장
2. 상점
갈 장소 : 2

웅히히히..
상점이잔아..(나가려면 0 입력)
1. HP 회복 (10원)
2. MP 회복 (10원)
3. 쥬글 개방 (50원)
4. 방어력 증가 (30원)
5. 경험치 증가 (100원)
6. 힘 증가 (30원)
포션 입력 :

현재 doro의 이름 : doro
현재 doro의 레벨: 7
현재 doro의 힘 : 15
현재 doro의 방어력 : 25
현재 doro의 HP : 65
현재 doro의 MP : 582
현재 doro의 경험치 : 0
현재 doro의 돈 : 880

7레벨이 됐어요 선생니. 게임은 여기까지!

조건 1 : 전역 변수 선언, 정적 메서드 구성

```
1 package drop;
2 import java.util.Scanner;
3
4 public class RpgTextGame {
5
6     static int hero_level = 1, hero_power = 15, hero_defense = 25, hero_hp = 80,
7         hero_mp = 0, hero_experience = 0, hero_money = 0;
8
9     static int monster_level, monster_power, monster_defense, monster_hp, monster_mp, monster_experience,
10
11     static String hero_name, monster_name;
12
13     static boolean zzugle_unlock = false;
14
15     public static void hero_status() {}
16
17
18
19
20     public static void main(String[] args) {}
21
22
23     static int hero_attack() {}
24
25
26     static int zzugle(){}
27
28     static void monster_attacked(int sum) {}
29
30     static int monster_attack() {}
31
32     static void hero_attacked(int sum) {}
33 }
```

```
129
130+     static void setMonster(int name) {}
173
174+     static void levelUp(){}
186
187+     static void battle_field(Scanner in) {}
227
228+     static void store(Scanner in) {}
323 }
324
```

```
뽀뽀세여? : doro
호에에. doro.....

*****

현재 doro의 이름 : doro
현재 doro의 레벨: 1
현재 doro의 힘 : 15
현재 doro의 방어력 : 25
현재 doro의 HP : 80
현재 doro의 MP : 0
현재 doro의 경험치 : 0
현재 doro의 돈 : 0

*****

1. 전장
2. 상점
갈 장소 :
```

```
1. 전장
2. 상점
갈 장소 : 1

웅히히히..
1.슬라임 2.고블린 3.오크
몬스터 선택 : 2
지는거예요? doro : 이겨.
1.기본공격
2.쥬글
웅히히... : 1
doro의 공격!
460의 데미지!
고블린(이)가 쓰러짐
고블린(은)는 말랑해요.

*****

현재 doro의 이름 : doro
현재 doro의 레벨: 1
현재 doro의 힘 : 15
현재 doro의 방어력 : 25
현재 doro의 HP : 80
현재 doro의 MP : 0
현재 doro의 경험치 : 40
현재 doro의 돈 : 80

*****
```

조건 2 : 전투 프로세스

이름 입력 후 상태창 출력.
1 입력 시 전장으로 가고, 세 종류의 몬스터 중 하나 선택 후 기본공격, 쥬글 중 하나를 선택해 몸을 쓰러뜨리면 경험치, 돈 증가. 쥬글 선택 시 상점에서 개방하지 않았다면 아직 못쓴다는 메시지 출력.

```
1. 전장
2. 상점
갈 장소 : 1

웅히히히..
1.슬라임 2.고블린 3.오크
몬스터 선택 : 3
지는거예요? doro : 이겨.
1.기본공격
2.쥬글
웅히히... : 2
아직 못써요
끼뽀! 오크의 공격.
엄벌기..
남은 체력 : 65
1.기본공격
2.쥬글
웅히히... : 1
doro의 공격!
460의 데미지!
오크(이)가 쓰러짐
오크(은)는 말랑해요.

선생니, 방금 2렐 이라고
호에에.. 100원 들어왔어요
```

조건 2 : 전투 프로세스 코드

```
public static void hero_status()
{
    System.out.println("\n*****");
    System.out.println("현재 " + hero_name + "의 이름 : " + hero_name);
    System.out.println("현재 " + hero_name + "의 레벨: " + hero_level);
    System.out.println("현재 " + hero_name + "의 힘 : " + hero_power);
    System.out.println("현재 " + hero_name + "의 방어력 : " + hero_defense);
    System.out.println("현재 " + hero_name + "의 HP : " + hero_hp);
    System.out.println("현재 " + hero_name + "의 MP : " + hero_mp);
    System.out.println("현재 " + hero_name + "의 경험치 : " + hero_experience);
    System.out.println("현재 " + hero_name + "의 돈 : " + hero_money);
    System.out.println("\n*****");
}
```

```
static int hero_attack()
{
    int sum = hero_level * 10 + hero_power * 30;
    return sum;
}

static int zzugle()
{
    if(!zzugle_unlock)
    {
        System.out.println("아직 못써요");
        return 0;
    }
    if(hero_mp < 2)
    {
        System.out.println("마나가 부족해요");
        return 0;
    }
    int sum = (hero_level * 10) + (hero_power * 50);
    hero_mp -= 2;
    return sum;
}
```

```

static void monster_attacked(int sum)
{
    System.out.println(hero_name + "의 공격!");
    if (monster_defense >= sum)
        System.out.print("딱딱해요..\n");
    else
    {
        monster_hp = monster_hp + monster_defense - sum;
        System.out.println(sum + "의 데미지!");
        if (monster_hp <= 0)
        {
            System.out.println(monster_name + "(이)가 쓰러짐");
            System.out.print(monster_name + "(은)는 말랑해요.\n");
            hero_experience += monster_experience;
            hero_money += monster_money;
            LevelUp();
        }
    }
}
}

```

```

static int monster_attack()
{
    return monster_power;
}

static void hero_attacked(int sum)
{
    if (hero_defense >= sum)
    {
        System.out.println("이건..파워차이네요");
    } else
    {
        hero_hp = hero_hp + hero_defense - sum;
        System.out.println("끼뽀! " + monster_name + "의 공격.\n엄별기..\n남은 체력 : " + hero_hp);
        if (hero_hp <= 0)
        {
            System.out.print("선생니, 방금 부활이라고");
            hero_hp = 1; // 트린다미어 궁 상시 on
        }
    }
}
}

```


조건 3 : 히어로 레벨업 프로세스

```
static void levelUp()
{
    if (hero_experience >= hero_level * 80)
    {
        hero_level += 1;
        System.out.println("\n선생니, 방금 "+hero_level+"렙 이라고");
        hero_money += hero_level * 50;
        System.out.println("호에에.. " + (hero_level * 50) + "원 들어왔어요");
        hero_mp += 100;
        hero_experience = 0;
    }
}
```

선생니, 방금 2렙 이라고
호에에.. 100원 들어왔어요

현재 doro의 이름 : doro
현재 doro의 레벨: 2
현재 doro의 힘 : 15
현재 doro의 방어력 : 25
현재 doro의 HP : 65
현재 doro의 MP : 100
현재 doro의 경험치 : 0
현재 doro의 돈 : 320

주어진 조건에 맞게 레벨업 기준과 마나 증가,
주는 돈을 맞춤.

몬스터를 잡거나, 상점에서 경험치 증가
포션을 구입하면 경험치 상승.

조건 4 : 몬스터 구성

```
static void setMonster(int name)
{
    switch (name)
    {
        case 1 ->
        {
            monster_name = "슬라임";
            monster_level = 1;
            monster_power = 10;
            monster_defense = 2;
            monster_hp = 10;
            monster_mp = 0;
            monster_experience = 10;
            monster_money = 5;
        }

        case 2 ->
        {
            monster_name = "고블린";
            monster_level = 2;
            monster_power = 20;
            monster_defense = 5;
            monster_hp = 50;
            monster_mp = 0;
            monster_experience = 40;
            monster_money = 80;
        }

        case 3 ->
        {
            monster_name = "오크";
            monster_level = 3;
            monster_power = 40;
            monster_defense = 10;
            monster_hp = 100;
            monster_mp = 0;
            monster_experience = 100;
            monster_money = 140;
        }

        default ->
        {
            System.out.println("그런 몹은 없어요");
        }
    }
}
```

전장에서 슬라임, 고블린, 오크 중 하나를 골라 싸우게 하기 위함.
쉬운 난이도를 위해 1레벨부터도 충분히 가장 강한 몹인 오크를 잡을 수 있음

```
static void battle_field(Scanner in)
{
    System.out.println("1.슬라임 2.고블린 3.오크");
    System.out.print("몬스터 선택 : ");
    int select = in.nextInt();
    if(select < 1 || select > 3)
    {
        System.out.println("목록을 다시 보세요\n");
        return;
    }
    setMonster(select);
    System.out.println("지는거예요? " + hero_name + " : " + "이겨.");
}
```

조건 5 : 상점 프로세스

```
static void store(Scanner in)
{
    while(true)
    {
        System.out.println("상점이잔아..(나가려면 0 입력)");
        System.out.println("1. HP 회복 (10원)");
        System.out.println("2. MP 회복 (10원)");
        System.out.println("3. 쥘글 개방 (50원)");
        System.out.println("4. 방어력 증가 (30원)");
        System.out.println("5. 경험치 증가 (100원)");
        System.out.println("6. 힘 증가 (30원)");
        System.out.print("포션 입력 : ");
        int potion = in.nextInt();
        if(potion == 0)
        {
            System.out.println("우따아.. 나가요..\n\n");
            break;
        }
    }
}
```

0을 입력할 때까지
계속해서 상품을 살 수 있음.
쥘글을 이미 개방한
상태에서 또 구매할 수
없도록 하기 위해 미리
Boolean zzugle_unlock을
선언한 뒤 zzugle_unlock이
이미 참일경우 쥘글을
중복으로 하지 못한다는
메시지 출력.

```
switch (potion)
{
    case 1 ->
    {
        if(hero_money >= 10)
        {
            hero_hp += 50;
            hero_money -= 10;
            System.out.println("체력 50 증가\n");
        }
        else System.out.println("엣.. 돈이\n");
    }
    case 2 ->
    {
        if(hero_money >= 10)
        {
            hero_mp += 10;
            hero_money -= 10;
            System.out.println("마나 50 증가\n");
        }
        else System.out.println("엣.. 돈이\n");
    }
}
```

```
case 3 ->
{
    if (zzugle_unlock)
    {
        System.out.println("쥘글쥘글하진 못해요\n");
    }
    else if (hero_money >= 50)
    {
        zzugle_unlock = true;
        hero_money -= 50;
        System.out.println("쥘글 개방 완료!\n");
    }
    else
    {
        System.out.println("돈이 없어 쥘글 못해요..\n");
    }
}
```

```

case 4 ->
{
    if(hero_money >= 30)
    {
        hero_defense += 3;
        hero_money -= 30;
        System.out.println("방어력 3 증가\n");
    }
    else System.out.println("엣.. 돈이\n");
}
case 5 ->
{
    if(hero_money >= 100)
    {
        hero_experience += 50;
        hero_money -= 100;
        System.out.println("경험치 50 증가\n");
        LevelUp();
    }
    else System.out.println("엣.. 돈이\n");
}
}

```

```

case 6 ->
{
    if(hero_money >= 30)
    {
        hero_power += 3;
        hero_money -= 30;
        System.out.println("힘 3 증가\n");
    }
    else System.out.println("텅~장\n");
}
default -> System.out.println("그런 포션은 없어요..\n");
}

```