Window Programming Project Conreference 2022.05.05(Thu)

1. Profeesor’s review

* Strongness

1) Brign from Real API

-> must realize Chart.

2) Interesting Theme

* Weakness

1) Game’s specific point

We said ‘various resource can reduce boring’

But professor say a lof of resources make user tired.

-> We should add and subtrcat somethings.

Add story and another ending is hard to fill satistfying of gamers.

Professor said we can find more feature about similar games.

+ Our API is bind realtime. but….. how can we make that?

Some gamer make straegy which doesn’t deal in long term.

2. How can we respond review of professor.(Cho Hun Hee)

* Strongenesss

We must make chart function.

May be able to find on google.

Furthur I wanna make EASTER EGG.

And make more details of story with out useless text.

- Weakness

Spect of gamers, Our game is REALLY BORING.

Because nothing is prepared.

And only make deal can’t satisfied user.

In Ideal, we produce sense of accomplishment.

So, I think about item. it has some ability and have grades.

Forexample, C grade, is consumable and give some money of coins.

B grade it add more money of selling coins. A grade reduce charge of Market.

And S grade can forecast some coin’s value.

S grade is really have strong power.

Make a lot money give accomplishment to user.

About plus…

We don’t bind with realtime.

We provide game time in 2021 or 2020 when Market is more hotter than now.

And We find more inforamtion.

And we neeeeeed to skill of Git

We can see this on YOUTUBE.

Because YOUTUBE give lots of knowledge.

So now we make GitHub Account now. JUST NOW.

Instance of Frame

크게 5가지 화면으로 구성

1. 게임 시작 화면 [.]

2. 게임 프롤로그 화면

3. 게임 진행 화면[.]

4. 이벤트 화면[.]

5. 엔딩

1. 게임시작 화면

구현 해야하는 것.

버튼 Start, Options(?)-> subwindow

2. 프롤로그

그리드 구현. 위 6 밑 4

위에는 적절한그림 밑에는 적당한 텍스트

3. 진행 화면

[게임에서 흐르는 시간 != realtime]

1) 하루를 5분으로 단축 ( 0시 3시 6시 9시 12시 15시 18시 21시 제공)

긴박함과 스피디함 추구

유저가 혼란스러울 수 있음

+ 아이템을 구현해서 시간이 천천히 흐를 수 있게 만들 수도??

2) 하루를 4등분 ( 0시, n시 , n1시, n2시)

다음 버튼을 구현해서 시세를 n시에 맞는 가격으로 변동

유저가 혼란스럽지 않고 전략적으로 생각 할 시간이 많아짐

루즈할 수 있음….

4. 이벤트

게임 내 최소 3번의 이벤트

[돈이 없을 때 1, 2, 3]

[돈이 애매하게 있을 때 1, 2]

[돈이 넘칠 때 1, 2, 3]

왠만하면 돈이 없을 때 조력자가 나타나서 다시한번 기회를 주는 형식으로 만약 2번의 기회를 날려버리면 game over.

돈이 애매하게 있을 때는 아이템을 랜덤 지급.

[돈이 넘칠 때] 하이 리스크 하이 리턴 이벤트?? (뭐가 있을지 고민 해봐야 함)

5. 엔딩

4개

거지: 지하철 역의 비참한 삶. 한강으로 로그아웃

보통: 평범한 회사원의 삶. 지친 하루. 쓸쓸한 집

브루주아: 많은 돈으로 졸부짓. 공허한 마음

빌리네어: 많은 돈으로 방향을 잡아 한 기업의 임원. 비전있는 삶. 돈의 흐름을 읽을 수 있는 제 2의 워렌 버핏. 조력자의 정체 공개.