**네트워크 게임 프로그래밍**

**AVOID**

**추진 계획서**

**2018182025 이승준**

**2017180008 김혁동**

**Index**

1. 애플리케이션 기획

* AVOID(2019) 게임 소개
* AVOID(network) 게임 소개
* 예상 게임 흐름도
* 조작 방법

1. High-level 디자인
2. Low-level 디자인
3. 팀원 별 역할분담
4. 개발 환경
5. 개발 일정
6. 애플리케이션 기획

* AVOID(2019) 게임 소개

텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

|  |  |
| --- | --- |
| 게임 이름 | AVOID |
| 플레이 시간 | 곡 당 약 2분 |
| 조작 | 키보드, 마우스 |
| 개발 언어 | C++, 윈도우API |
| 개발 교과목 | 2019년 1학기 윈도우 프로그래밍 |
| 개발자 | 2018182025 이승준, 2018182024 이동현 |

*(타이틀 화면) (곡 선택 화면)*

AVOID는 윈도우 API를 사용하여 개발한 2D 리듬 게임입니다.

장치, 엔진이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

*(인게임 화면) (스킬 사용)*

플레이어는 원하는 곡을 선택하여 게임에 입장할 수 있으며, 곡이 시작되면 음악에 맞춰 적이 회전하며 총알을 발사합니다.

플레이어는 인게임에서 스페이스 바를 눌러 마나를 소모하여 총알의 속도를 줄일 수 있습니다.

음악이 끝날 때까지 일정 체력 이상으로 버티게 된다면 플레이어의 승리입니다.

* AVOID(network) 게임 소개

기존 AVOID를 이용하여 최대 3인까지 이용 가능한 멀티플레이 경쟁 리듬 게임을 제작하고자 합니다.

플레이어가 곡을 선택하면 바로 인게임으로 넘어가지 않고, Player Waiting Scene에서 다른 플레이어들의 접속을 기다립니다.

엔터 버튼을 통해 모든 플레이어들의 접속을 알리거나, 3인의 플레이어가 모이면 인게임으로 넘어갑니다. 인게임에는 3명의 플레이어가 모두 표시됩니다.

각자 플레이어는 음악에 맞춰 등장하는 적 총알을 피하며 최대한 많은 체력으로 버텨야 합니다. 기존 AVOID에서는 일정 체력 이상으로 버티면 클리어로 판정했지만, AVOID(network)는 경쟁 게임이니만큼 곡 종료 시 더 많은 체력을 가지고 있는 플레이어를 승자로 판정하고자 합니다.

스페이스 바를 이용해 총알을 느리게 하는 스킬 역시 그대로 사용할 수 있습니다. 이 경우 상대에게도 총알이 느려지기 때문에, 상대의 예측에 혼란을 줘 전략적인 플레이가 가능하게 됩니다.

* 예상 게임 흐름도



* 조작
  + 플레이어 이동 – 마우스
  + 스킬 사용 – 스페이스 바
  + 곡 선택 – 키보드 ←, →
  + 선택 – 엔터

1. High-level 디자인
2. Low-level 디자인
3. 팀원 별 역할 분담
4. 개발 환경

* 운영체제
  + Windows 10
* 개발 도구
  + Visual Studio 2019
  + Photoshop
  + Microsoft Word
  + diagram.net
* 개발 언어
  + C++
  + WinAPI
* VCS
  + GitHub

1. 개발 일정