**네트워크 게임 프로그래밍**

**AVOID**

**추진 계획서**

**2018182025 이승준**

**2017180008 김혁동**

**Index**

1. 애플리케이션 기획

* AVOID(2019) 게임 소개
* AVOID(network) 게임 기획
* 예상 흐름도

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 |
| 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)*

곡이 시작되면 리듬에 맞게 적이 회전하며 총알을 발사합니다.

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 할 수 있습니다.

음악이 끝날 때까지 일정 체력 이상으로 버티게 된다면 플레이어의 승리입니다.

* AVOID(network) 게임 기획