Battleship

# 목차

1. 개요
   1. 프로젝트 목표
   2. 프로젝트 개요
2. 게임플레이

1.0 게임 컨셉, 개요

* 1. 기본 룰
  2. 아이템

1.3 캐릭터

1. UI 구성
2. 아이템/스킬 구성
3. 개발일정/계획
4. 역할분담

0. 개요  
**0-1 프로젝트 목표**

쌍용교육센터 빅데이터개발자과졍 첫 번째 프로젝트로, 자바의 게임 로직/네트워크/UI 등 각종 프로그래밍 기법들을 숙달하기 위해 1vs1 배틀쉽 게임을 제작한다.

**0-2 프로젝트 개요**

배틀쉽은 고전적인 보드게임으로써, 격자 판에 자신의 배를 배치하고, 가려져 있는 상대방의 격자에 번갈아가며 포격을 가해 상대의 모든 배를 침몰시키면 승리하는 게임이다.

서버와 클라이언트를 프로그래밍해 1vs1로 대전하는 게임을 제작한다.

# 1. 게임플레이

**기본 룰**

* 승리 조건

상대의 배를 모두 격침시킨다.

* 턴

상대방과 내가 번갈아 상대방의 보이지 않는 격자 판에 포격을 가한다. 만약 공격이 상대방의 배에 적중하면, 한 차례 더 공격할 수 있다.

* 배의 배치

사용자의 전함은 격자무늬에 자유롭게 배치가 가능하다. 단, 특정 배가 위치한 공간의 인접한 1개 타일에는 배가 배치될 수 없다

* 배의 종류

2, 3, 3, 4, 5칸으로 정한다.

* 아이템

아이템은 4~5가지를 구현할 예정이며, 오직 한 가지만 소유할 수 있다. 이름과 세부기능에 관하여는 미정.

1. 더블샷
2. 안개
3. 레이더
4. 지뢰
5. 파이어볼(

# **2. UI 구성**

2.1. 시작 화면

2.2 로그인 화면

2.3 대기실

2.4 게임 준비 화면

2.5 게임 화면

2.6 기타. 설정등

# 3. 개발일정/계획

# 4. 역할분담