

응용소프트웨어 실습

INSIDEOUT TEAM

Project 제안발표

2016726053 안승수

2016726070 박유진

2016722072 박세현

INDEX

INSIDE OUT



팀 소개



INSIDE OUT

- ◆ Name : INSIDE OUT
- ◆ Meaning : 안팎
- ◆ Member : 2016726053 안승수 2016726070 박유진 2016722072 박세현
- ◆ Application to Game



프로젝트 소개

프로젝트 소개



Freshman Simulation [새내기 시뮬레이션]

광운대학교 소프트웨어학부에 입학한 새내기들이
캠퍼스 생활을 하며 겪을 수 있는 상황들을 바탕으로

Windows Form을 활용, Story 형식으로 전개하는
선택지 방식의 GAME.

프로젝트 소개



코로나 19로 인한 신입생들의 문화체험 부재

전염병의 확산으로 인해
신입생들이 학교로 등교하지 못하는 상황으로
캠퍼스라이프를 경험하지 못하고 있음.

프로젝트 소개



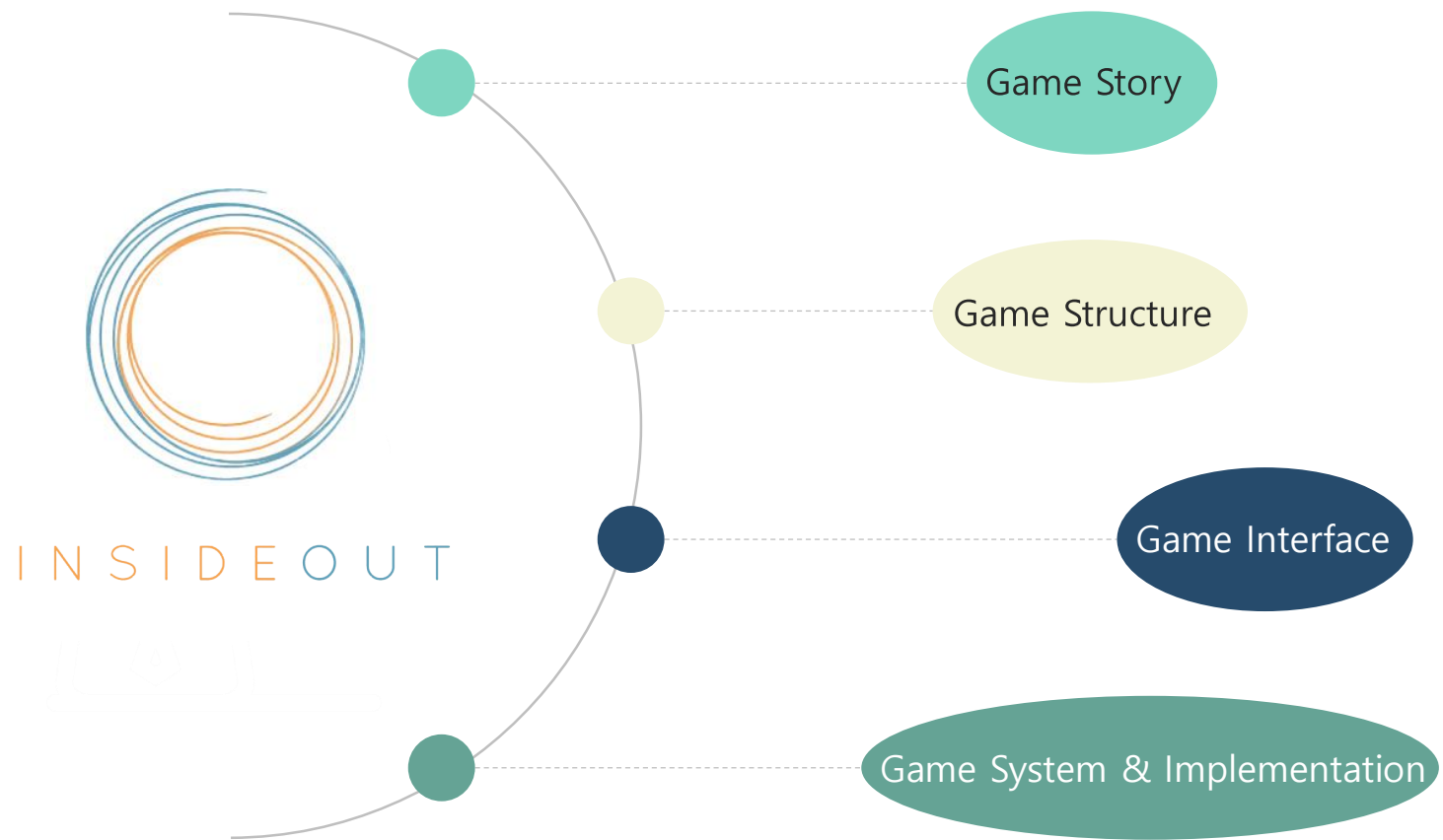
개발동기와 목적

코로나 19로 인한 온라인 수업 기간 연장

오프라인 수업이 실시되면 경험하게 될 캠퍼스 생활을
새내기 시뮬레이션을 통해 미리 체험할 수 있도록 하여,
캠퍼스 라이프에 대한 기대감을 일부 해소할 수 있도록 함.

프로젝트 추진방향

프로젝트 추진방향



Game Story



Kwangwoon
Freshman Simulator



Story

- 배경 : 광운대학교와 주변지역
- 주인공 : 새내기(Freshman)
- 줄거리 요약 : 새내기의 캠퍼스라이프 에피소드

<줄거리>

코로나19가 마침내 종식되고

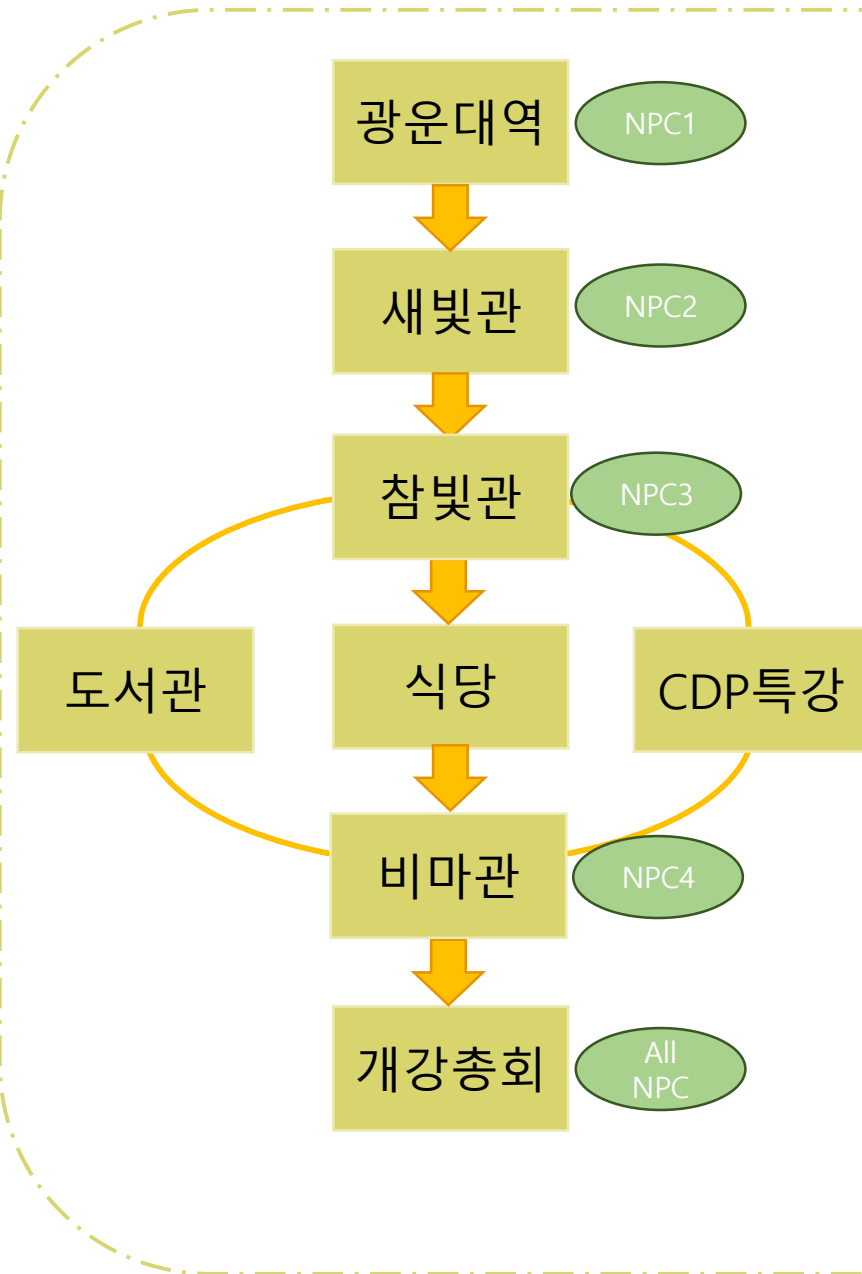
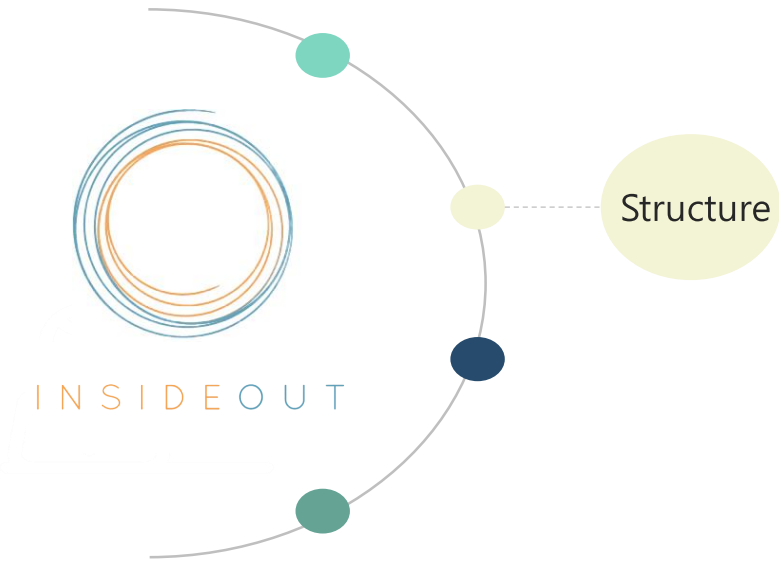
새내기는 들뜬 마음으로 드디어 학교에 가게 된다.

내 강의실은 어디일까 부터 선배와의 식사 그리고 CDP특강 등
캠퍼스에서의 다양한 일들을 경험하게 되는데..

마지막 개강총회의 술게임을 통해 진정한 '인싸'로 거듭날 수 있을까?

INSIDE OUT

Game Structure

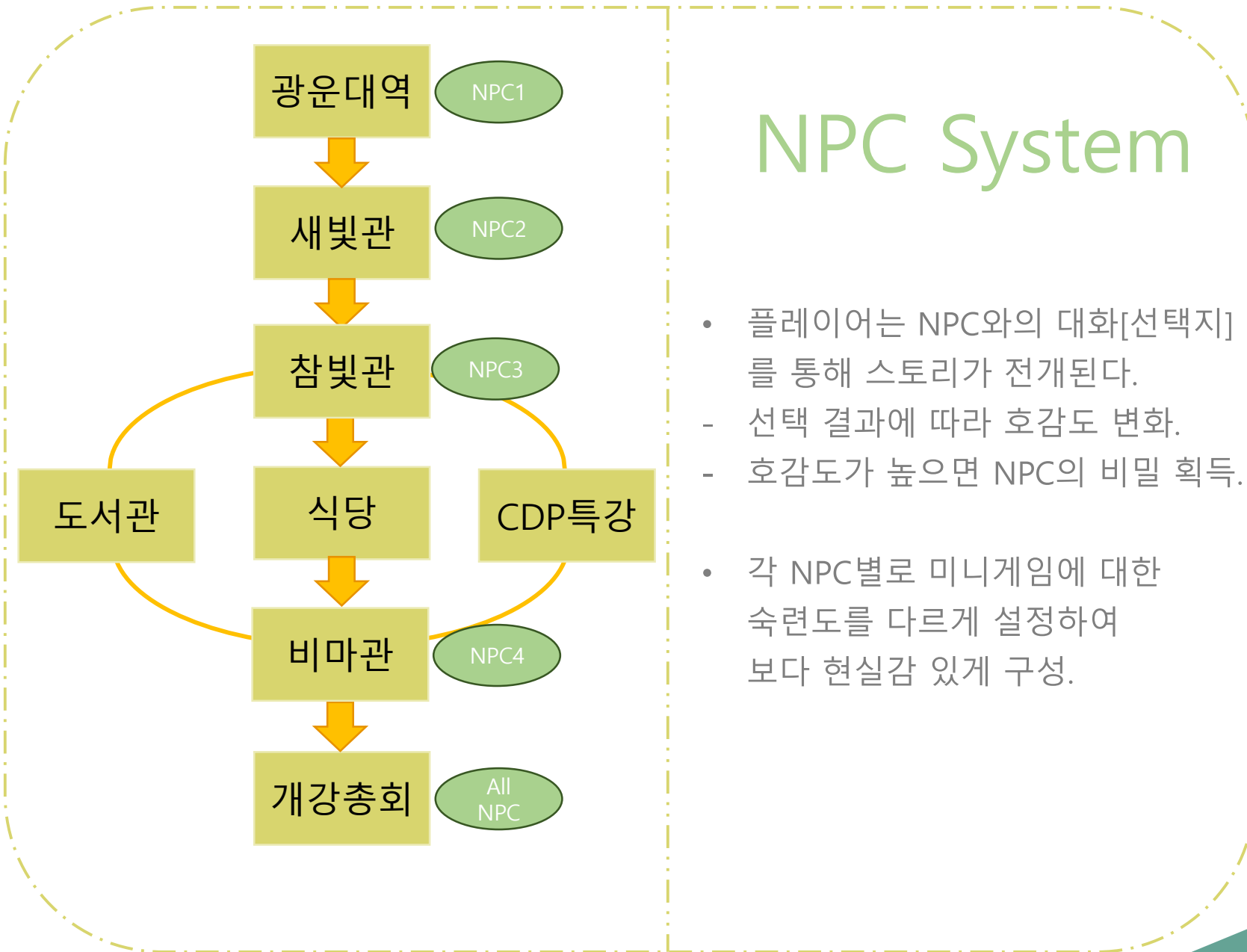
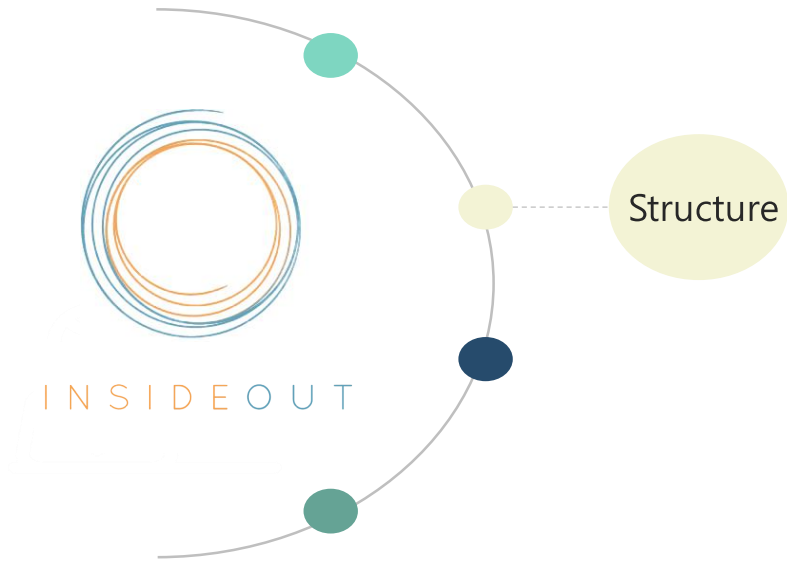


NPC System

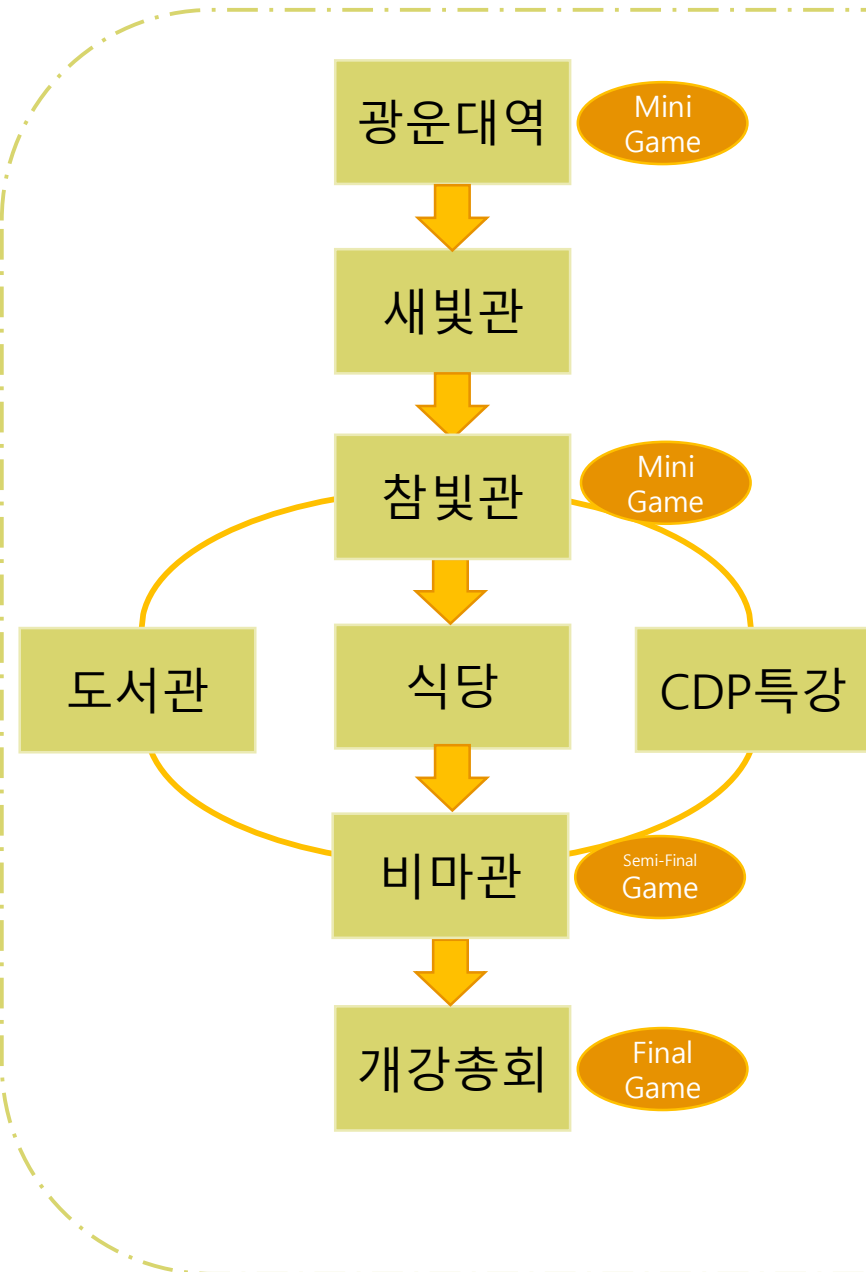
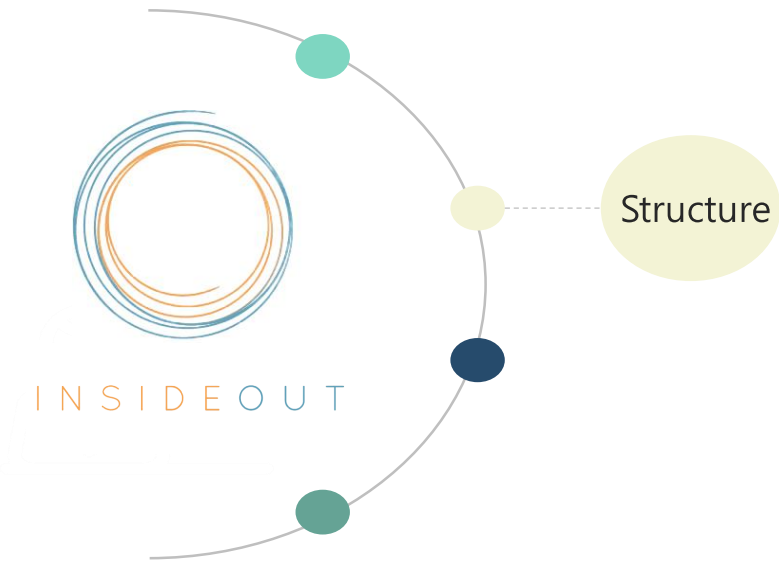
- 각 장소마다 NPC가 등장함.
- 아래와 같은 성격을 가짐.



Game Structure



Game Structure



Minigame System

장소에 따라 NPC와의 게임을 진행.
성공시 포인트 획득 및 힌트 제공
실패시 포인트 차감 혹은 스토리 변경.

MiniGame

Speed Quiz , 가위바위보, 주사위 게임

Semi-Final Game

베스킨라빈스31, 메트로, 두부게임 등

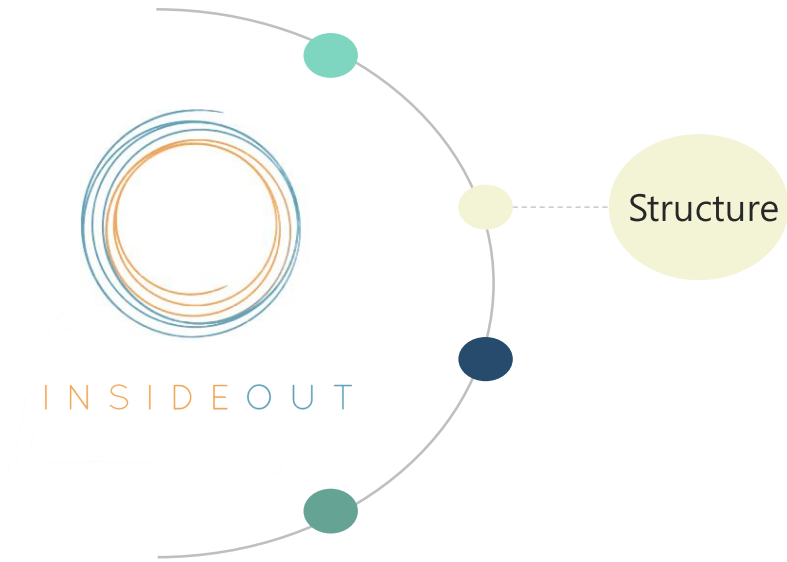
FinalGame

호감도와 비밀을 활용한 손병호게임



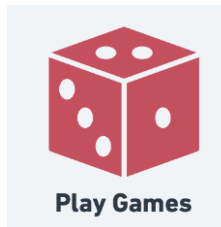
Play Games

Game Structure

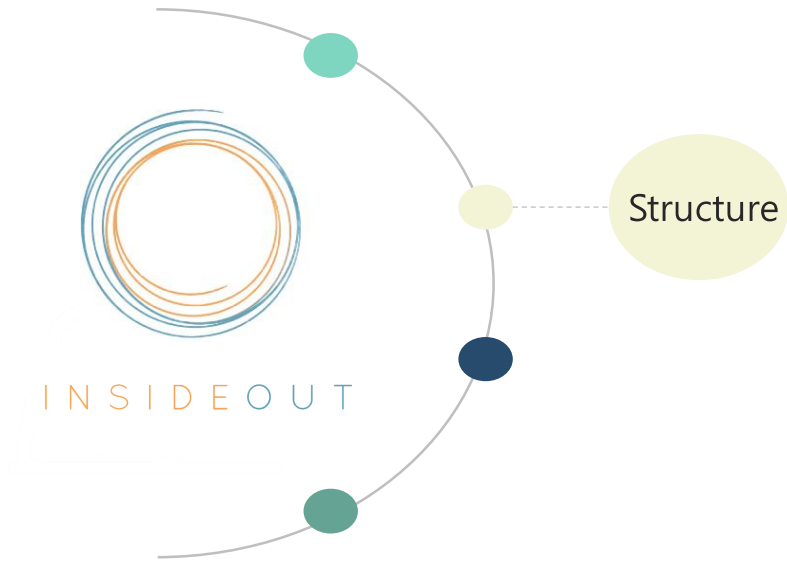


Minigame System

- Speed Quiz
 - PictureBox, Button, RadioButton, TextBox, CheckBox, Timer 등 활용
 - 그림문제, 객관식, 옳은것 모두고르기, OX, 단답형주관식 등 다양하게 구성
 - 문제들은 캠퍼스 라이프와 관련된 모든 것(학교 주변 지리 등)

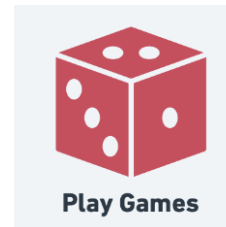


Game Structure

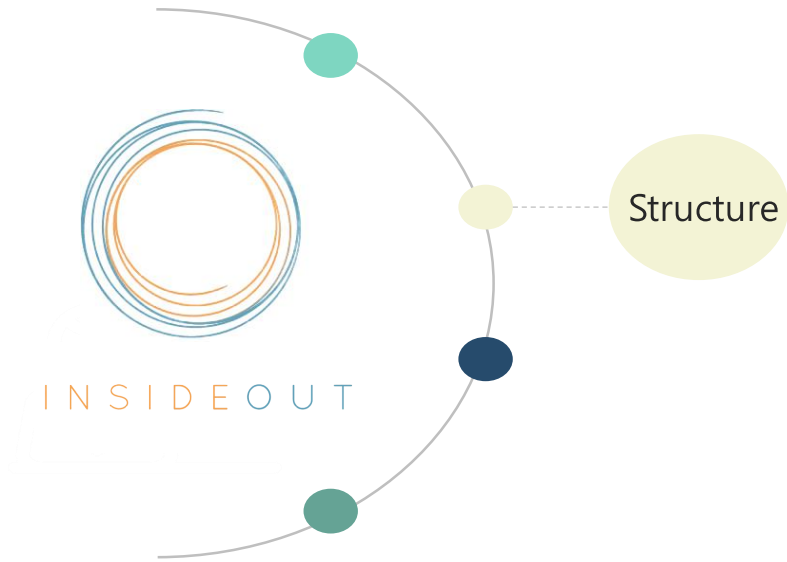


Minigame System

- 가위바위보, 주사위게임, 베스킨라빈스 31
 - Button, TextBox, rand() 활용.
 - NPC와의 대결의 결과는 스토리 진행에 반영됨.



Game Structure

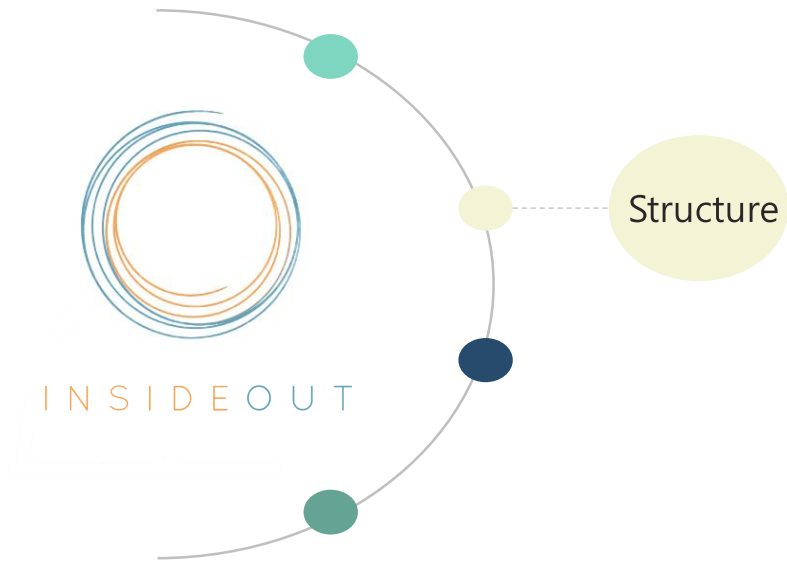


Minigame System

- 메트로, 두부게임
 - 배열과 TextBox, Timer 등을 활용.
 - 여러명의 NPC와 순차적으로 돌아가며 게임이 진행됨.



Game Structure



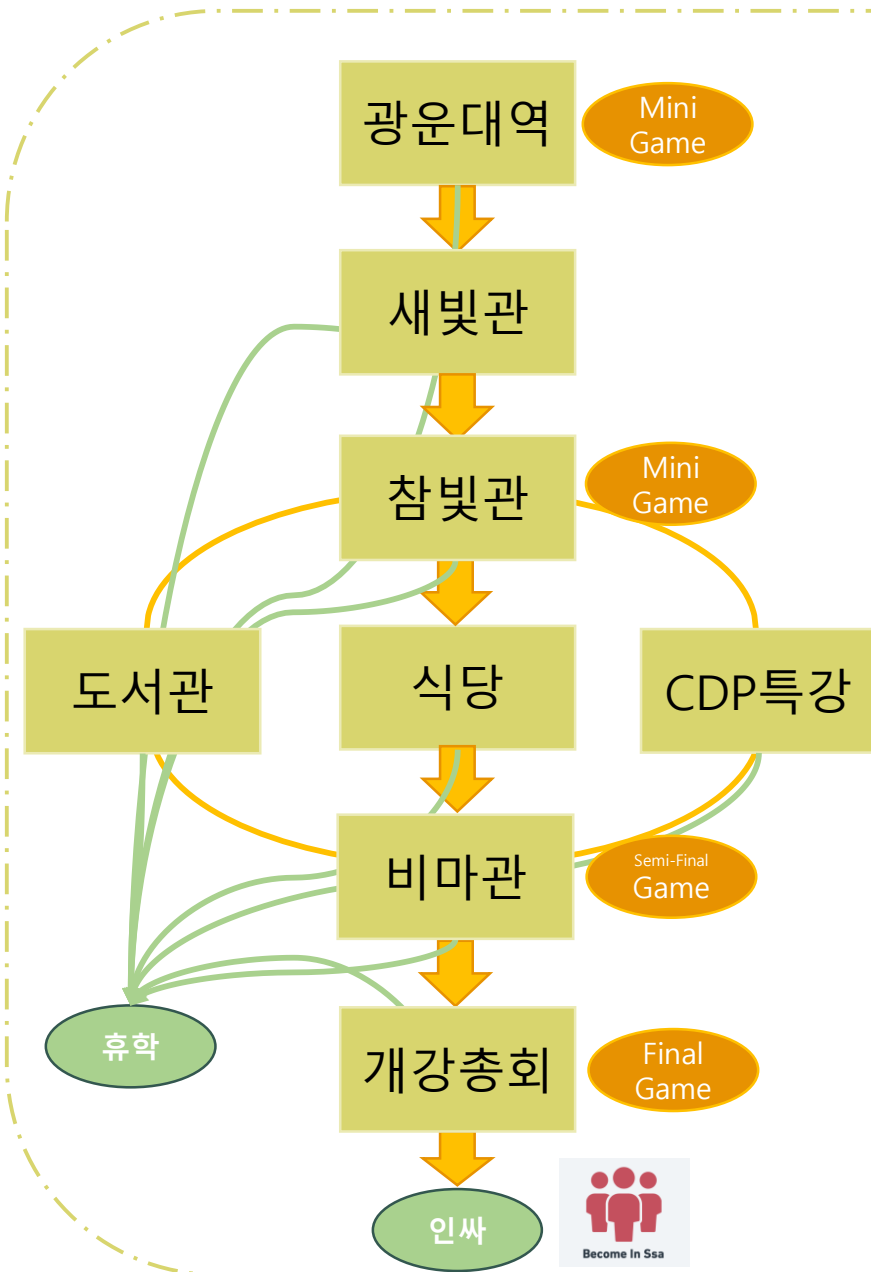
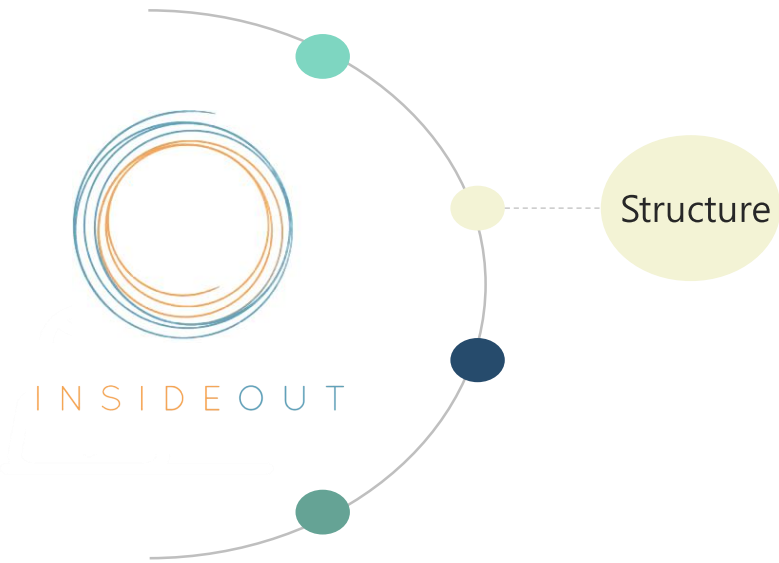
Minigame System

- 손병호게임
 - Character Class의 Favor,Secret 등의 필드를 활용
 - 현실의 인상착의 위주의 선택지 → 친밀도와 관련된 내용으로 확장.
 - Tree,ListView 등을 활용해 사전에 획득한 정보 확인 가능



Play Games

Game Structure



Ending System

[게임종료 조건]

1) 성공

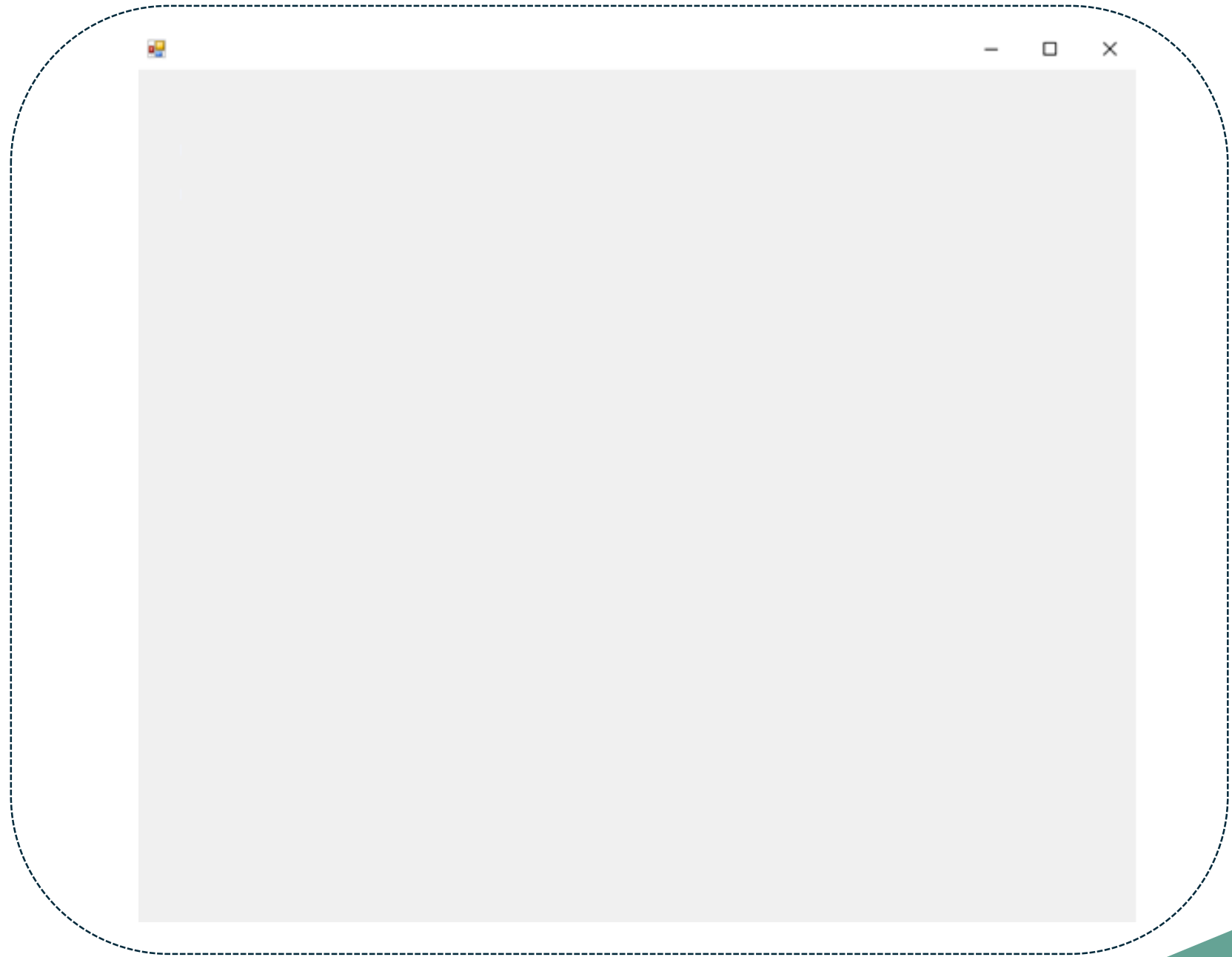
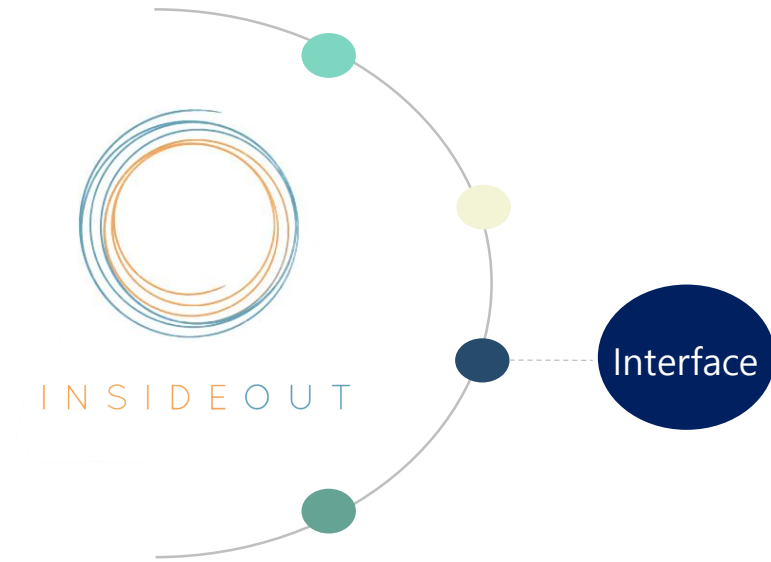
- 개강총회까지 무사히 끝내면 인싸

2) 실패

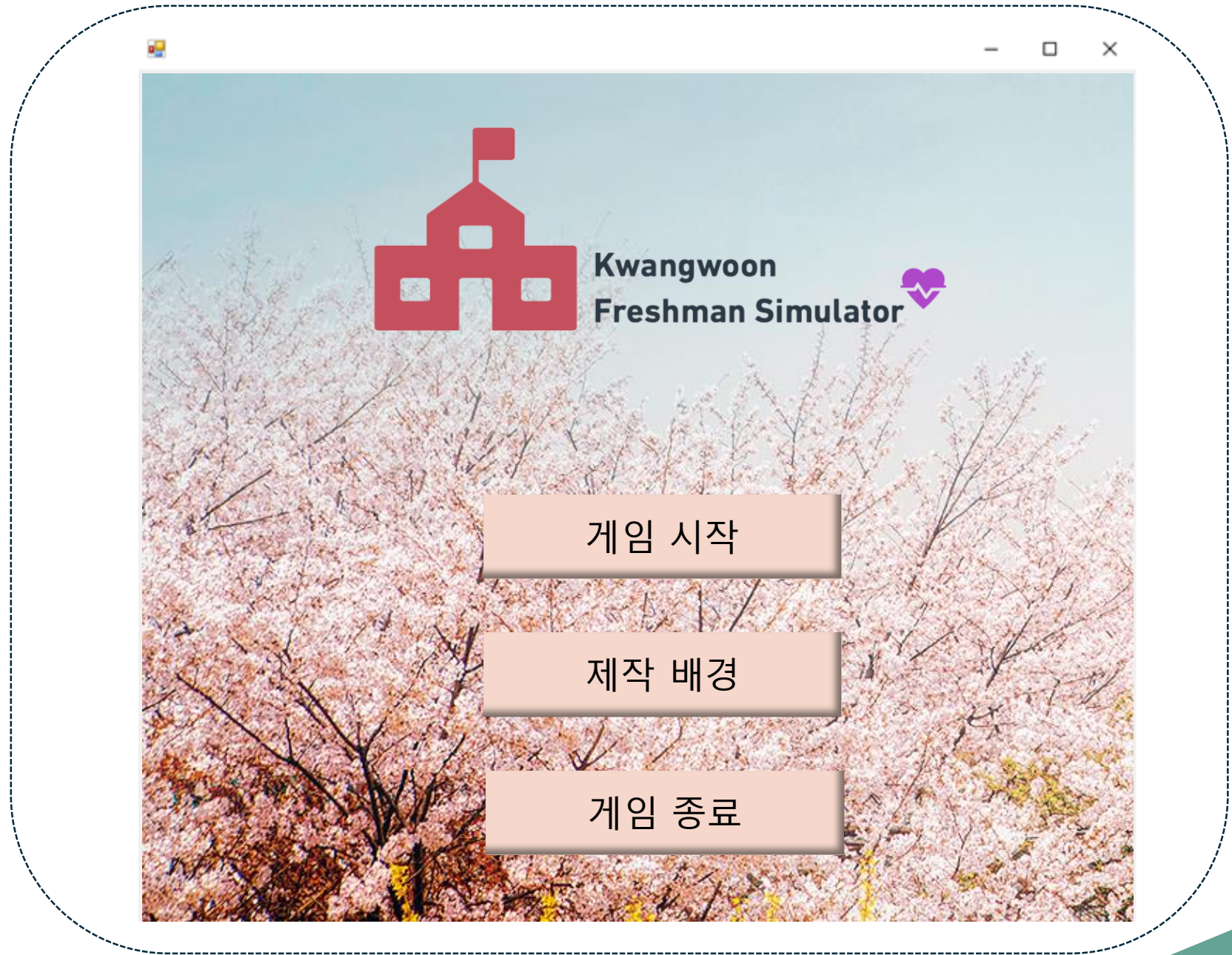
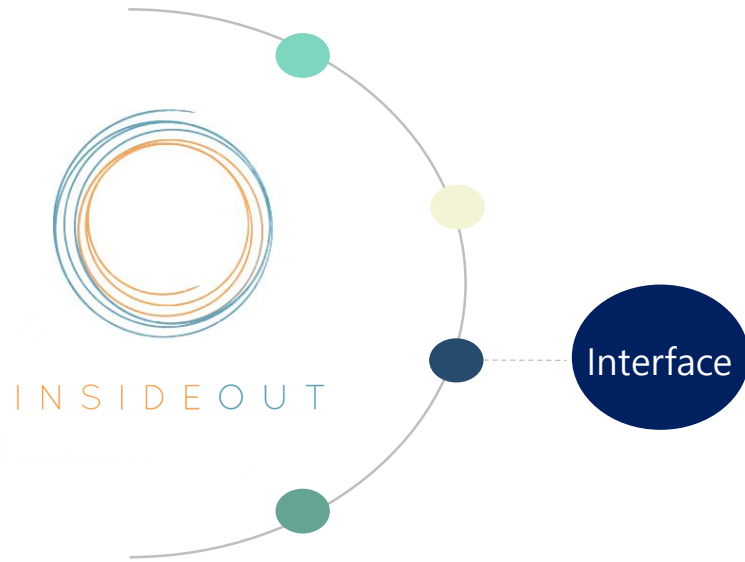
- 게임 중 점수가 0점이 되면 강제휴학

추가적인 기능구현 및
난이도 조절 예정

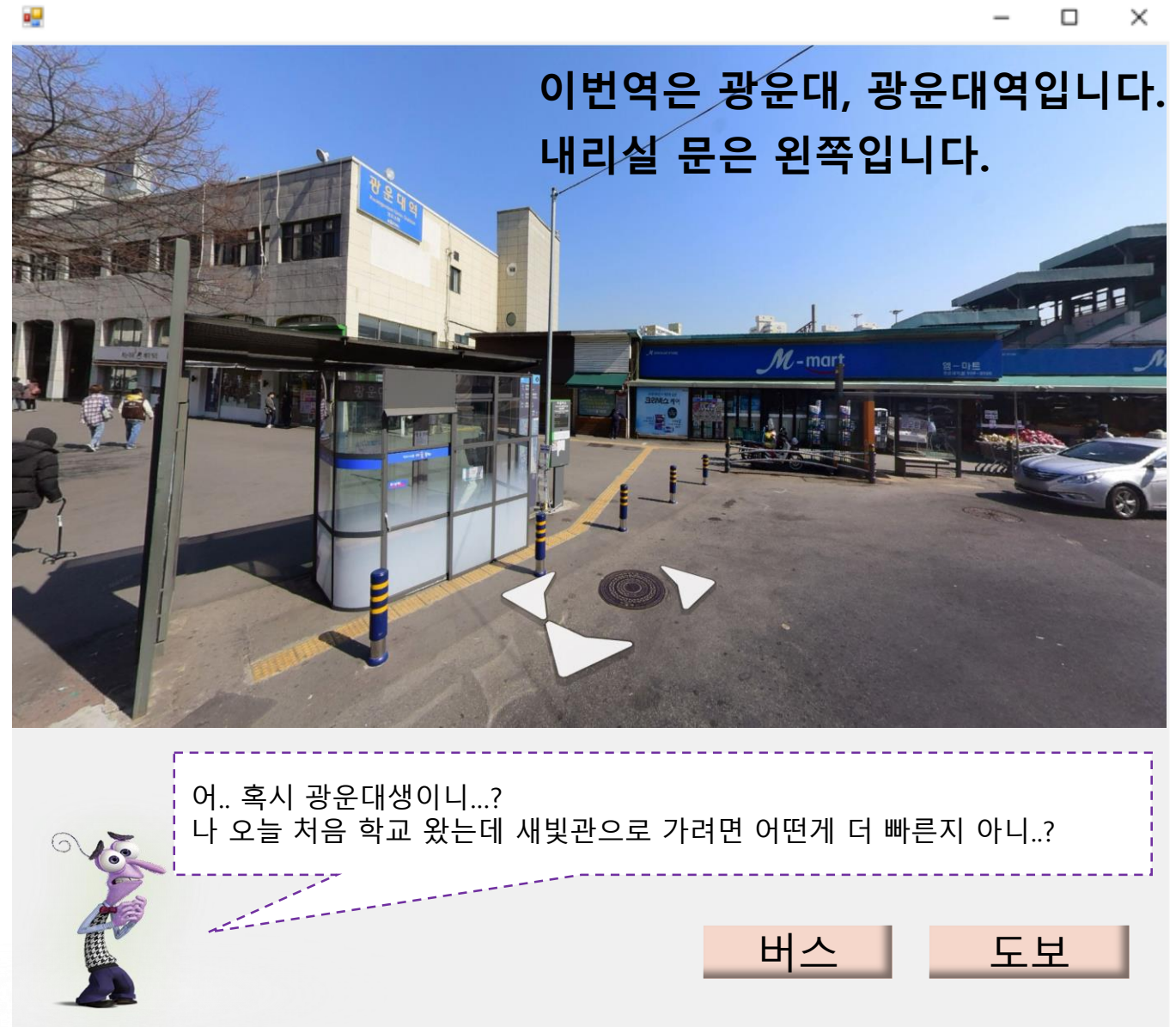
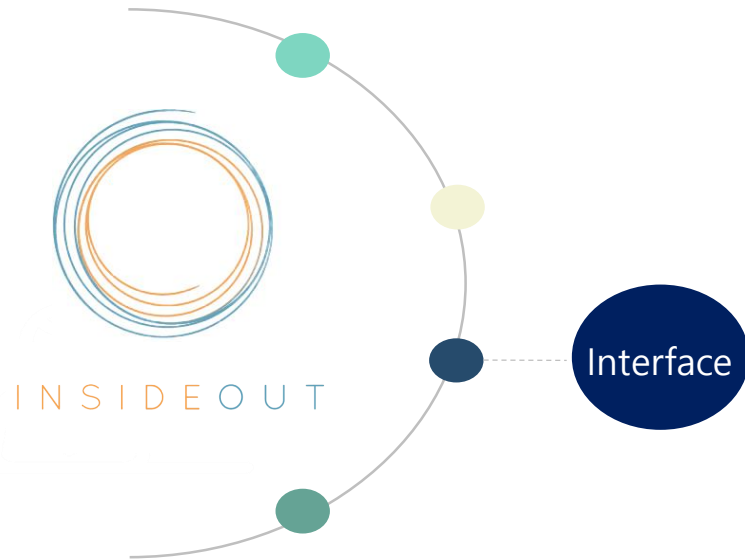
Game Interface



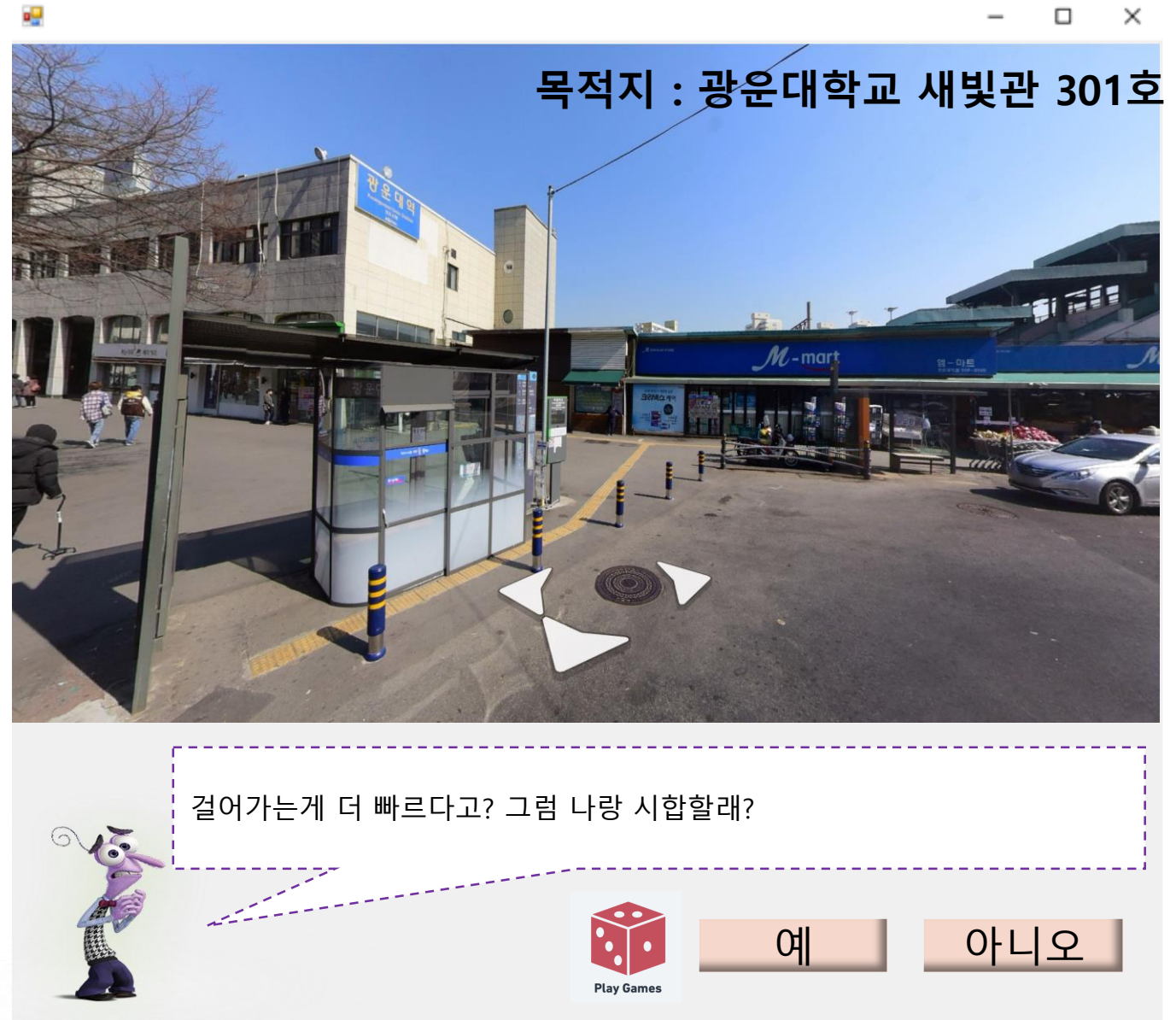
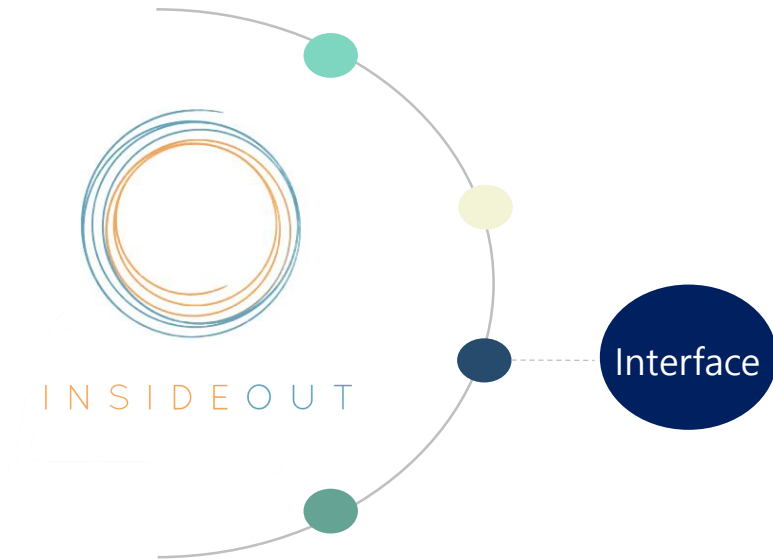
Game Interface



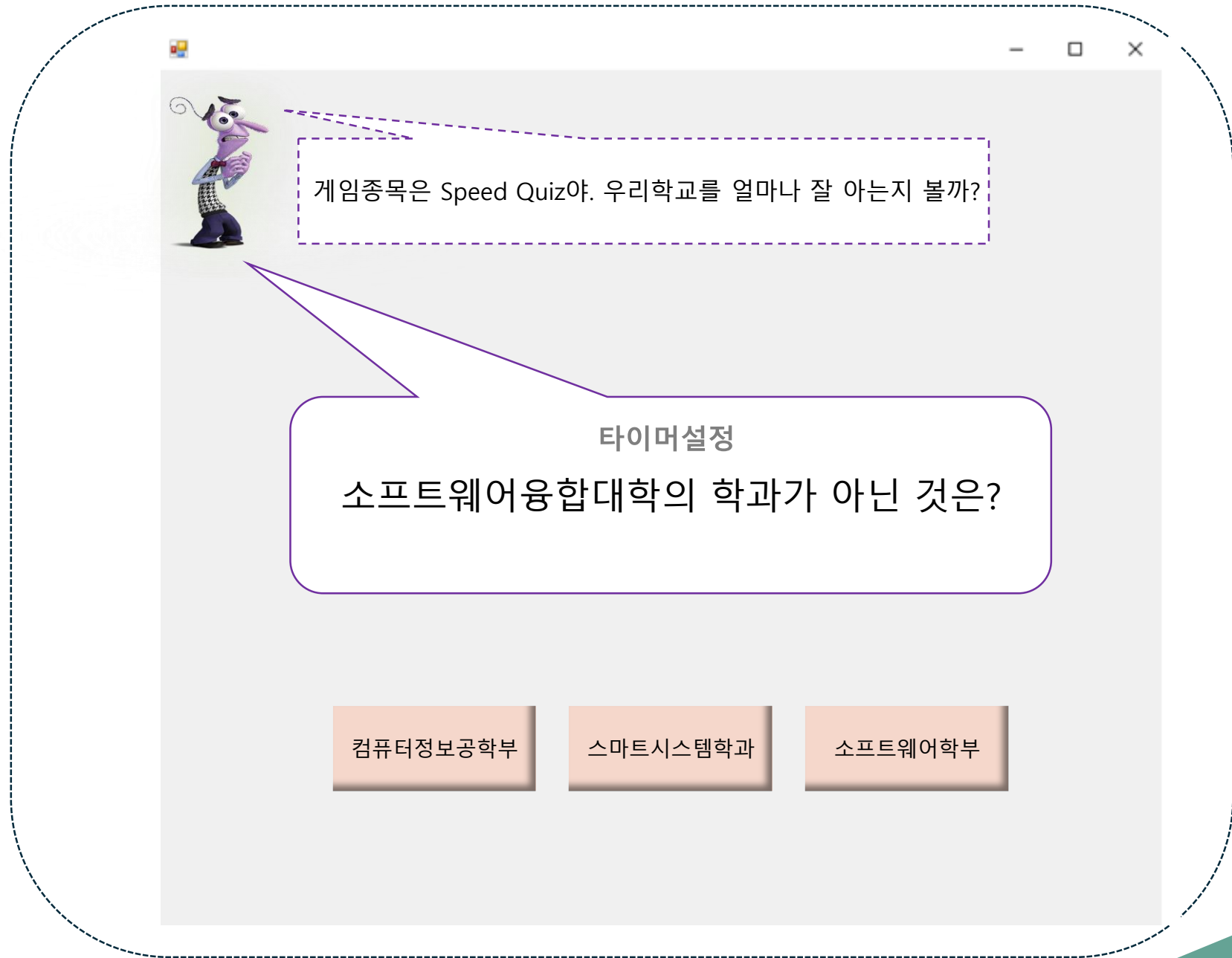
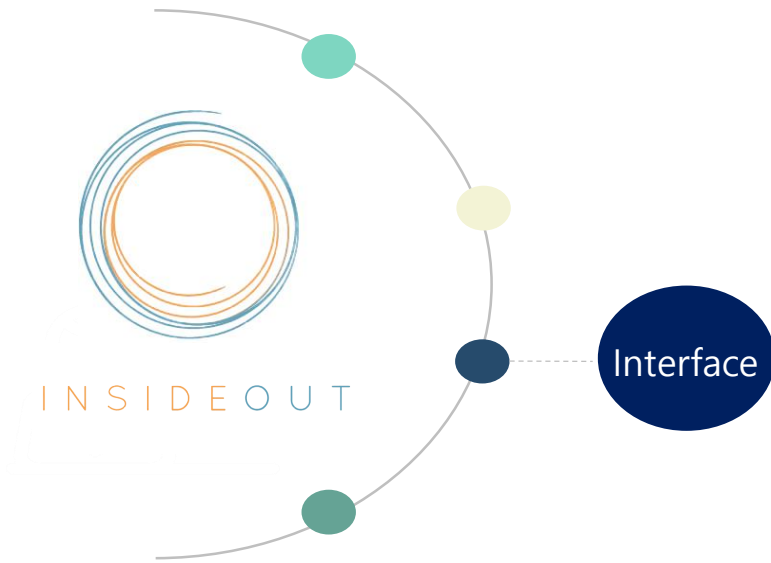
Game Interface



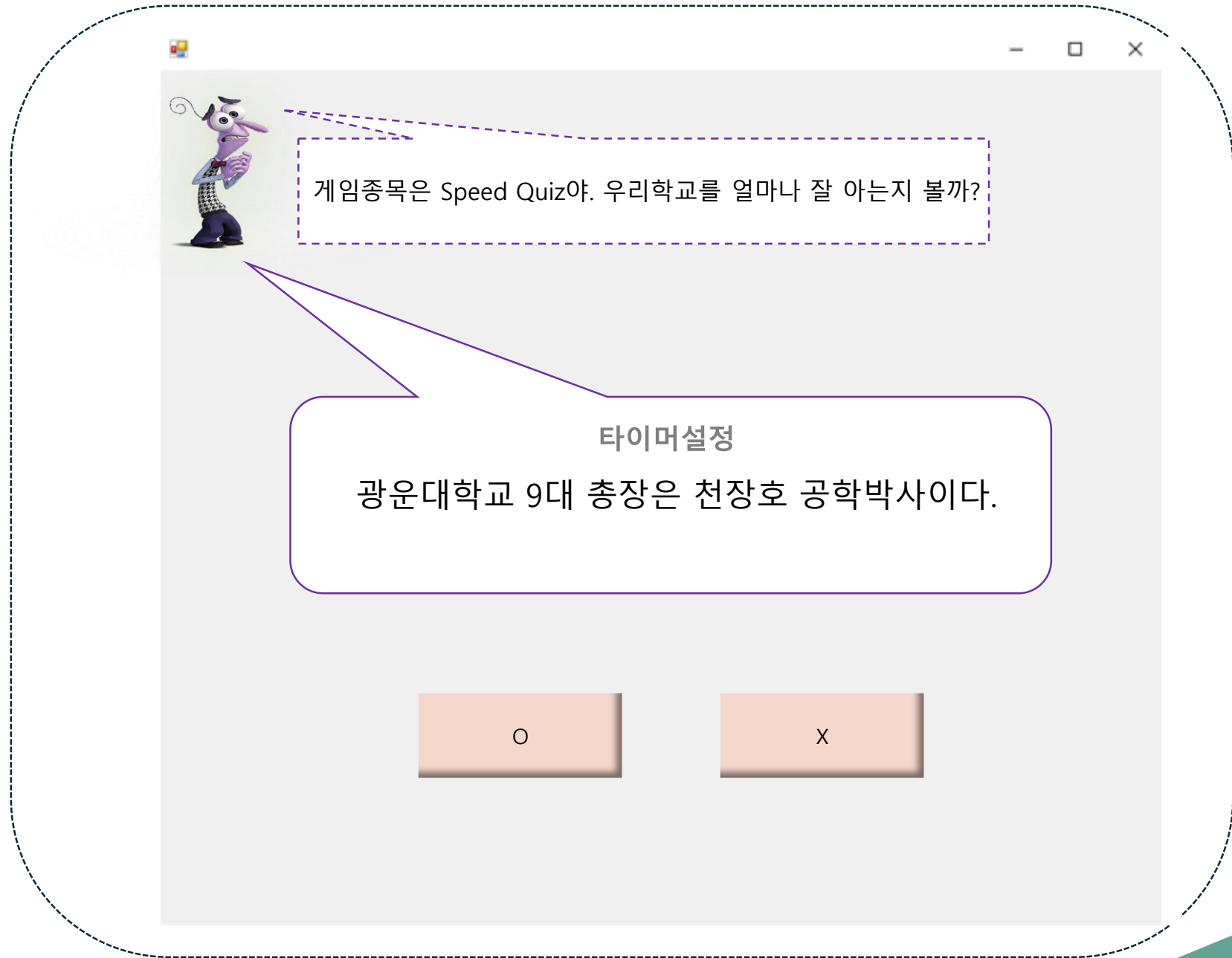
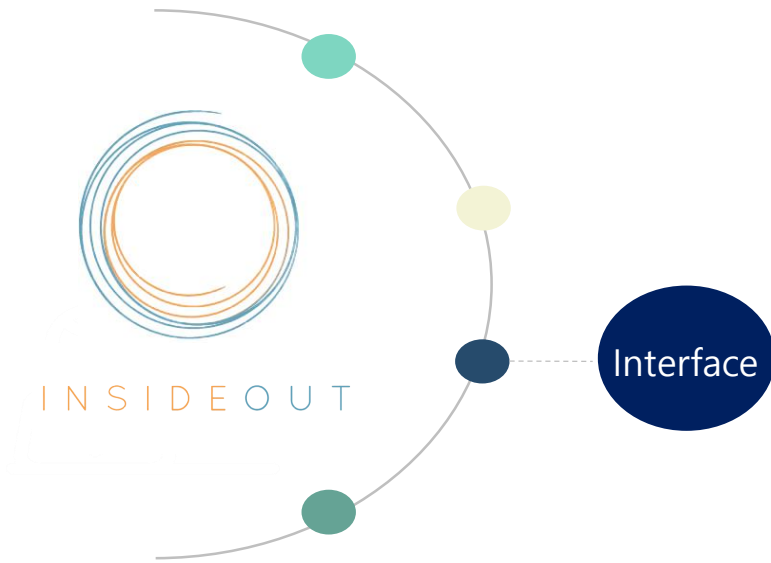
Game Interface



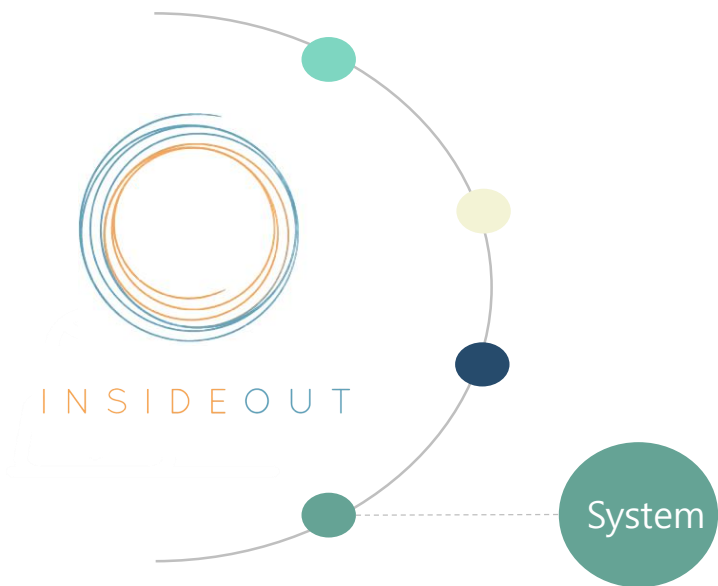
Game Interface



Game Interface



Game System Implementation

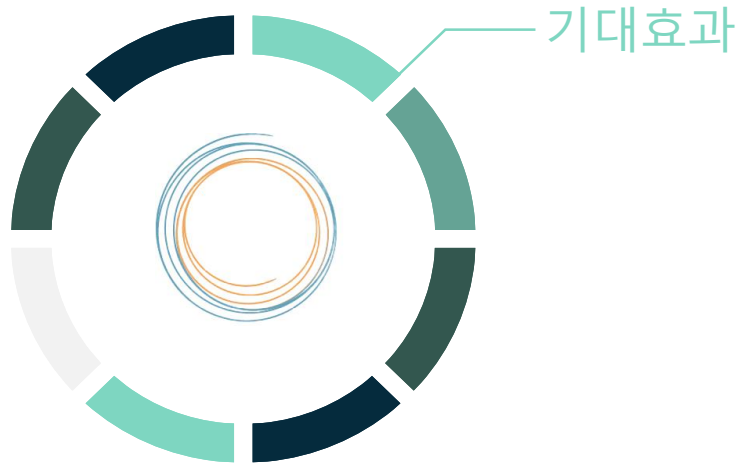


필요한 작업

- 실제로 겪은 에피소드로 스토리 및 선택지 구성
- Character 클래스를 작성하여 NPC 및 유저 객체 구현
 - 호감도,포인트,나이,이름 등 다양한 특성을 포함
- 미니게임,Stage 구현을 위한 알고리즘 작성
- Button,TextBox 등 Control's Event Handler 구현

기대효과

기대효과



게임으로 캠퍼스 라이프를 간접적으로 체험

새내기 문화의 경험사례와 학교 주변 시설의 대한 정보를
소재로 활용하여 유용한 정보와 문화를 습득할 수 있음.

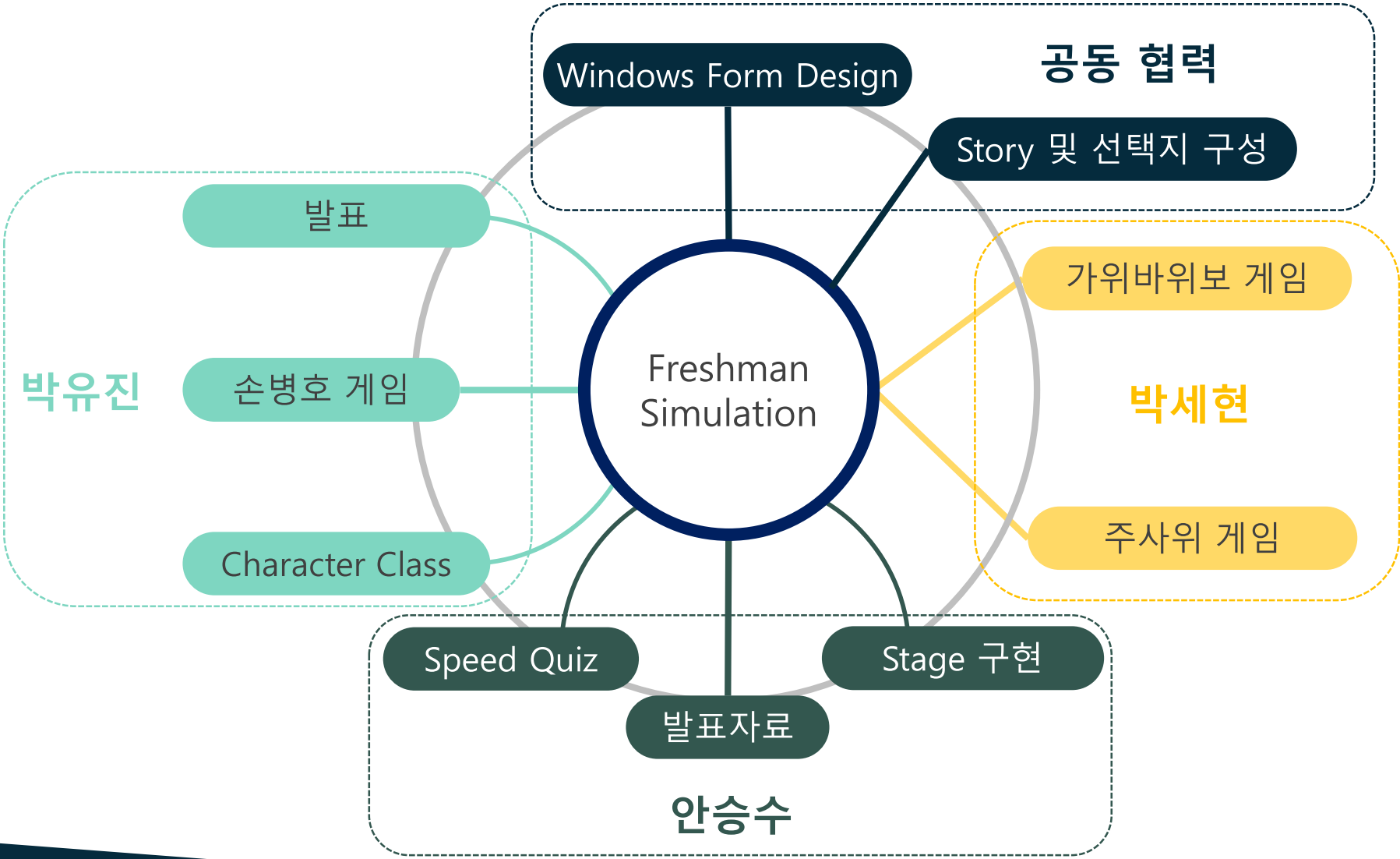
개발환경

개발환경

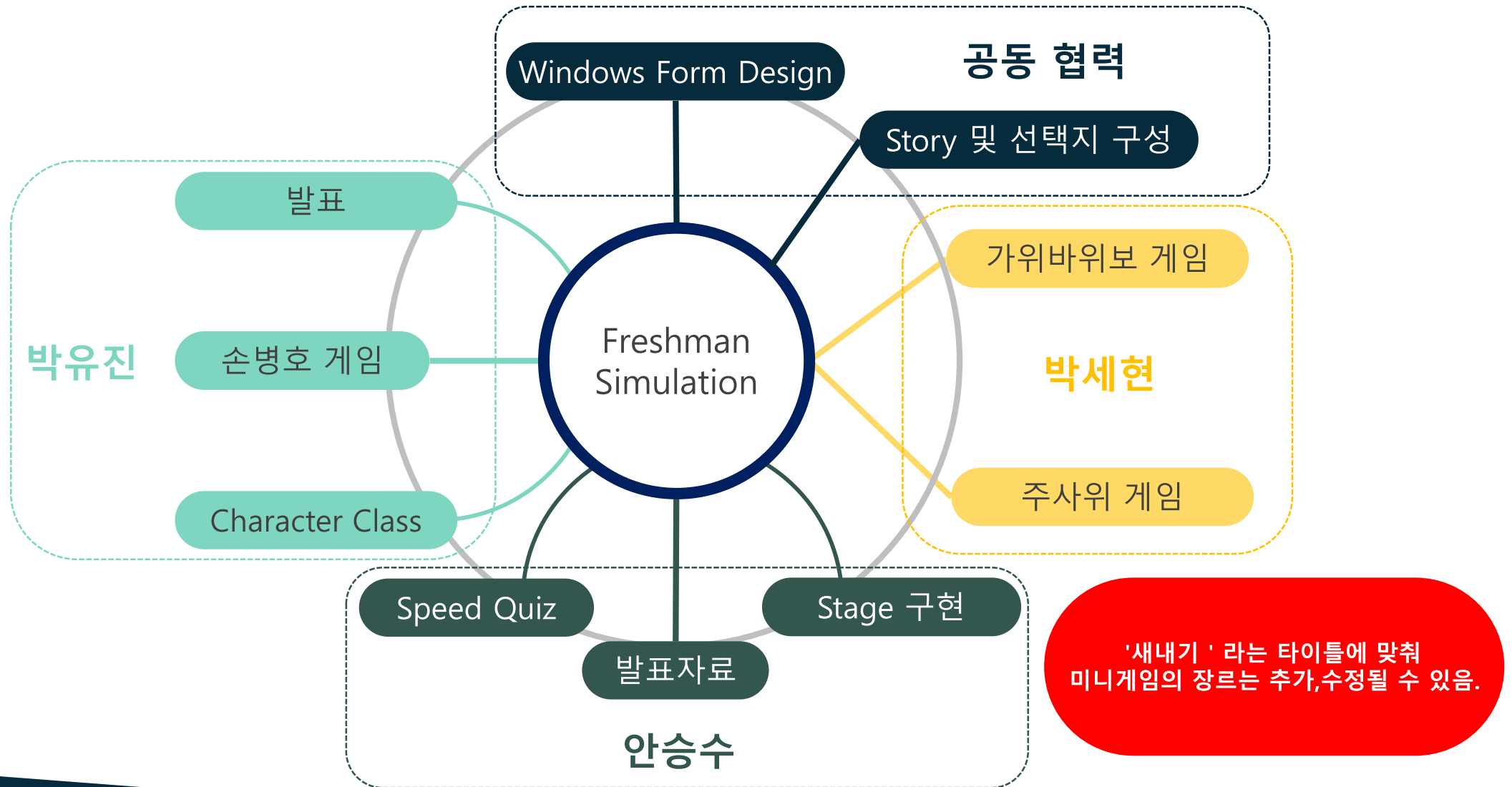


역할분담

역할분담



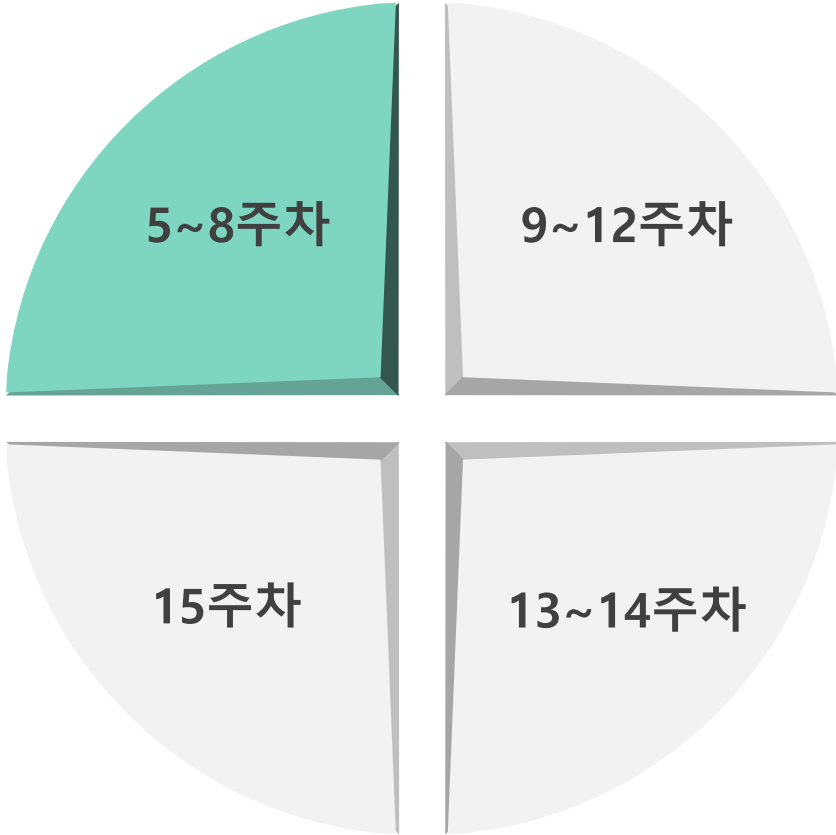
역할분담



제작 일정

제작일정

Freshman Simulation

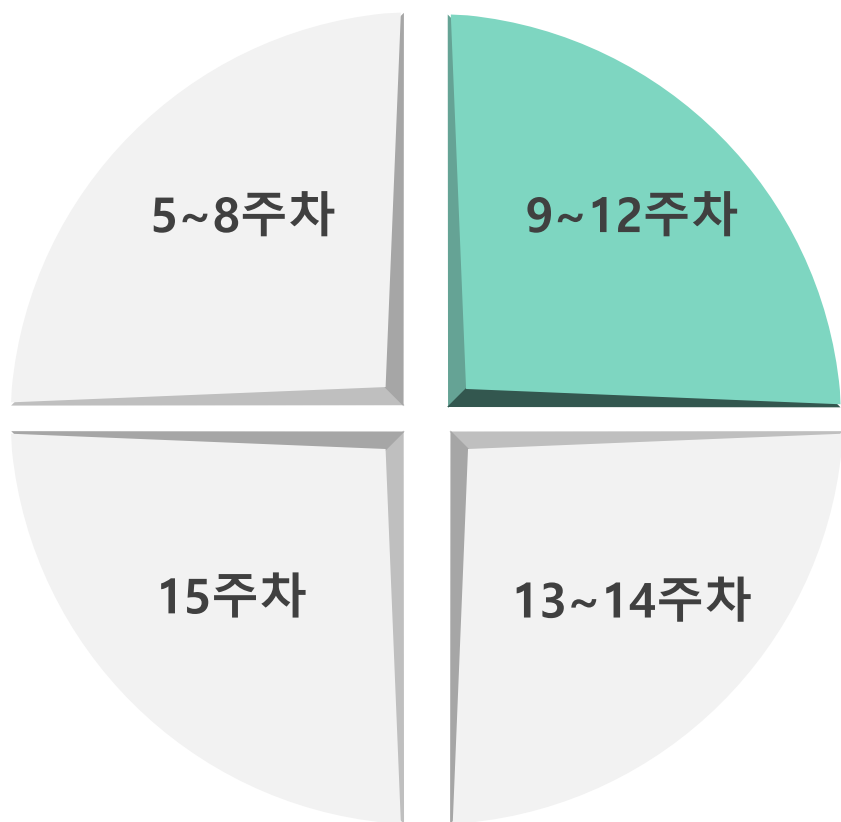


5~8주차 기초설계 구현

- Windows Form Design
- Story 및 선택지 구성
- 가위바위보 게임
- 주사위 게임
- Speed Quiz

제작일정

Freshman Simulation

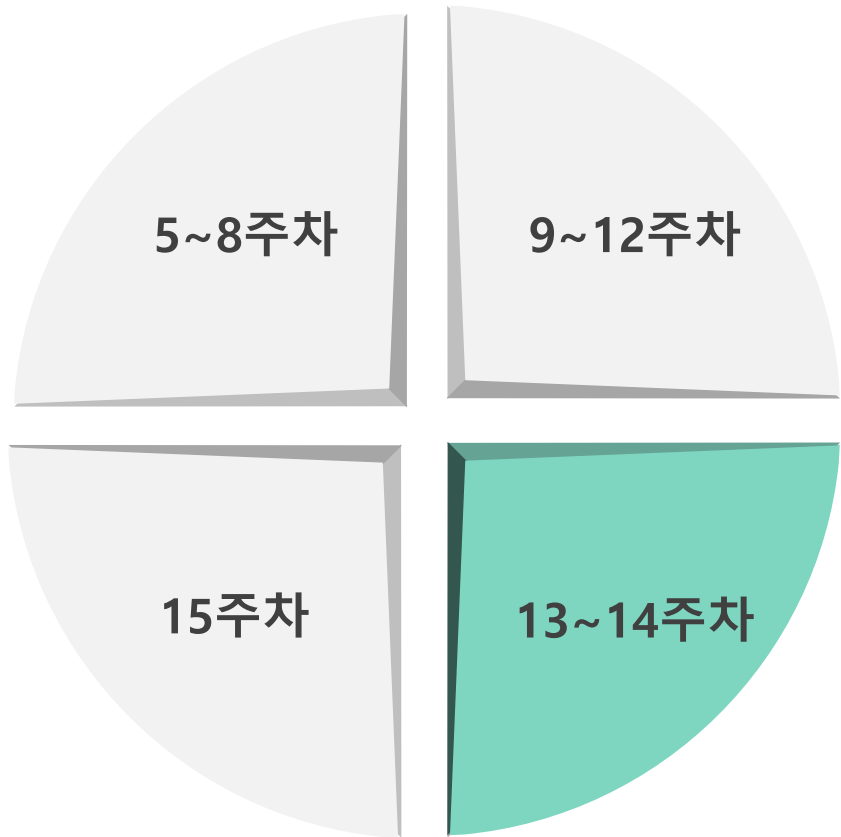


9~12주차 심화설계 구현

- Character Class
- Stage 구현
- 손병호게임
- 추가기능 구현
- 데모ver의 난이도 조절

제작일정

Freshman Simulation

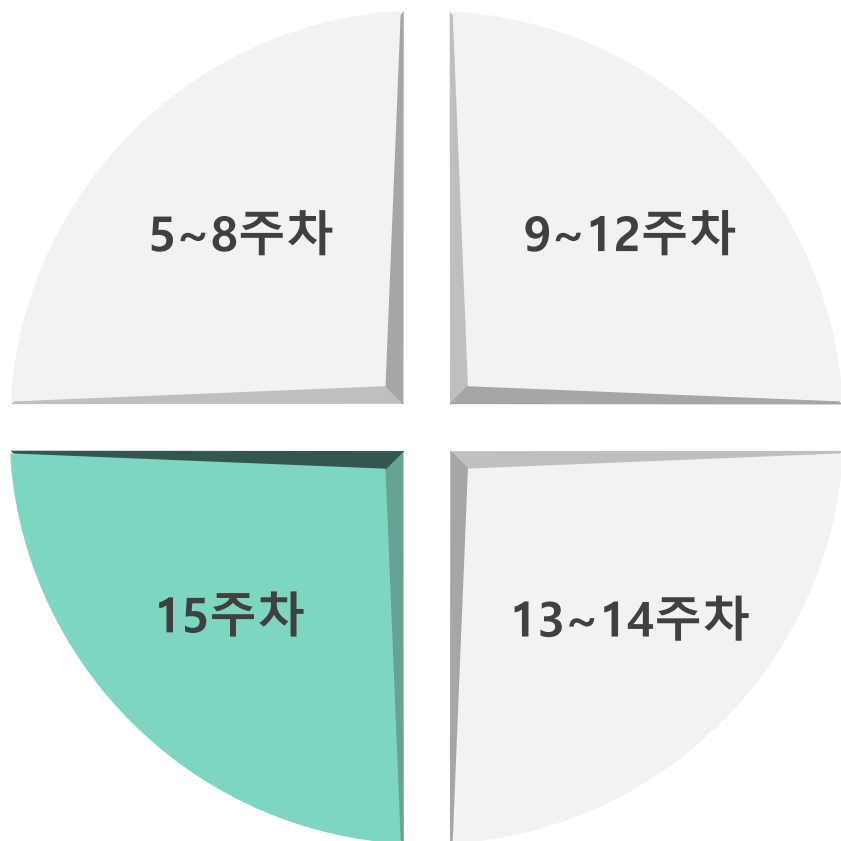


13~14주차 테스트

- 기능 간 충돌 여부
- 객체간 상호작용 확인
- 프로그램 최종 완성

제작일정

Freshman Simulation



15주차 최종발표

- 최종발표자료,시연영상 준비 및 발표



INSIDE OUT

감사합니다

