[오픈소스 소프트웨어 기초 프로젝트 일지 2회차]

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 일시 | 2019년 12월 6일 18:00 ~ 23:00 | | | |
| 팀원 | 윤성빈 | 2019082206 | 김현진 | 2019089034 |
| 토의내용 | **보고서 작성: 2019089034 김현진**  **<게임 시나리오>**  **#1. TV뉴스 속보로 시작**   * 뉴스 내용이 흘러나온다. * 소스 코드 상 뉴스 내용은 가독성을 위해 한 문장씩 띄워서 출력한다.   **게임을 진행하시겠습니까? Yes(1) / No(2)**   * (1)을 고를 경우 다음으로 진행 * (2)를 고를 경우 프로그램을 종료   **#2. 집에서 상황을 알아챈 ‘나’를 묘사**   1. 문을 연다.  * 죽는다. * 미니게임을 풀 경우 기회 +1  1. 문을 열지 않는다.  * 통과한다. * 다음으로 진행한다.   **#3. 부족한 식량을 확인, 집 밖으로 나가야 함을 인식**   1. 대형마트  * 죽는다. * 미니게임을 풀 경우 기회 +1  1. 편의점  * 통과한다. * 다음으로 진행한다.   **#4. 안전 지역으로 가야함을 인식, 안전 지역인 완도를 향해 출발. 타야 할 교통 수단은?**   1. 도로에 버려진 차  * 통과한다. * 다음으로 진행한다.  1. 도로에 버려진 따릉이  * 죽는다. * 미니게임을 풀 경우 기회 +1   **#5. 차량의 연료가 부족, 주유소를 선택**   1. S사  * 통과한다. * 다음으로 진행한다.  1. G사  * 죽는다. * 미니게임을 풀 경우 기회 +1   **#6. 길가에 길을 잃은 듯한 어린 아이가 울고 있음**   1. 도와준다  * 죽는다. * 미니게임을 풀 경우 기회 +1  1. 그냥 지나친다.  * 통과한다. * 다음으로 진행한다.   **#7. 길가에 현금이 흩뿌려져 있음**   1. 줍는다.  * 죽는다. * 미니게임을 풀 경우 기회 +1  1. 그냥 지나친다.  * 통과한다. * 다음으로 진행한다.   **#8. 고속도로를 달리던 중 배가 아프기 시작함**   1. 지금 내려서 해결한다.  * 통과한다. * 다음으로 진행한다.  1. 휴게소의 화장실에서 해결한다.  * 죽는다. * 미니게임을 풀 경우 기회 +1   **#9. 어두워짐, 히치하이킹 핸드사인을 보여주는 생존자 발견. 그는 강도였고, 위협하며 협박함**   1. 맞서 싸워 강도의 것을 빼앗는다.  * 죽는다. * 미니게임을 풀 경우 기회 +1  1. 그냥 치고 지나쳐간다.  * 통과한다. * 다음으로 진행한다.   **#10. 산을 타고 넘어가다 계곡 발견**   1. 몸을 씻는다.  * 죽는다. * 미니게임을 풀 경우 기회 +1  1. 그냥 지나친다.  * 통과한다. * 다음으로 진행한다.   **#11. 겨울의 날씨라 차 내부가 추움. 연료보다 몸이 버티질 못할 것 같음**   1. 히터를 켠다  * 통과한다. * 다음으로 진행한다.  1. 원시적인 방법으로 불을 피워 몸을 녹인다.  * 죽는다. * 미니게임을 풀 경우 기회 +1   **#12. 우여곡절 끝에 완도로 향하는 선착장 도착, 무장한 군인들과의 조우.(추가 기회 없음)**   1. 주사위를 굴려 6이 나왔을 때  * 통과한다. * 군인들의 보호를 받으며 안전지대에 도착 * 게임 종료  1. 주사위를 굴려 6이 나오지 않았을 때  * 곱하기 연산 미니게임을 진행한다. * 통과 시 군인들의 도움을 받아 생존자 캠프에 도착 * 실패 시 군인들에 의해 감염자로 오인 받고 사망 * 게임 종료 | | | |
| 결론/끝맺음 | * 게임을 직접 플레이 하는 이용자가 지루하지 않게, 그리고 그 다음 스테이지에 기대를 하게끔 만들기 위해 시나리오의 분량, 내용 등을 밸런스 있게 조정하였다. * 지금까지 구성한 시나리오가 소스코드로 옮겨질 때의 난이도나 어떤 함수가 이용될지, 어떤 방식으로 소스코드의 체계를 만들지 등을 간략히 생각해보았다. * 다음 토의 시 본격적인 소스코드 구상과 게임 제작이 진행될 것이다. | | | |