

-언데드 서바이벌-



소속 : 컴퓨터공학과

학번 : 21912103

이름 : 신동진

[Revision history]

Revision date	Version #	Description	Author
2023.05.02.	1.01	first draft	신동진
2023.06.05	1.01	기능 수정	신동진

= Contents =

1. Introduction	4
2. Use case analysis	
3. Domain analysis	
4. User Interface prototype	
5. Glossary	
6. References	

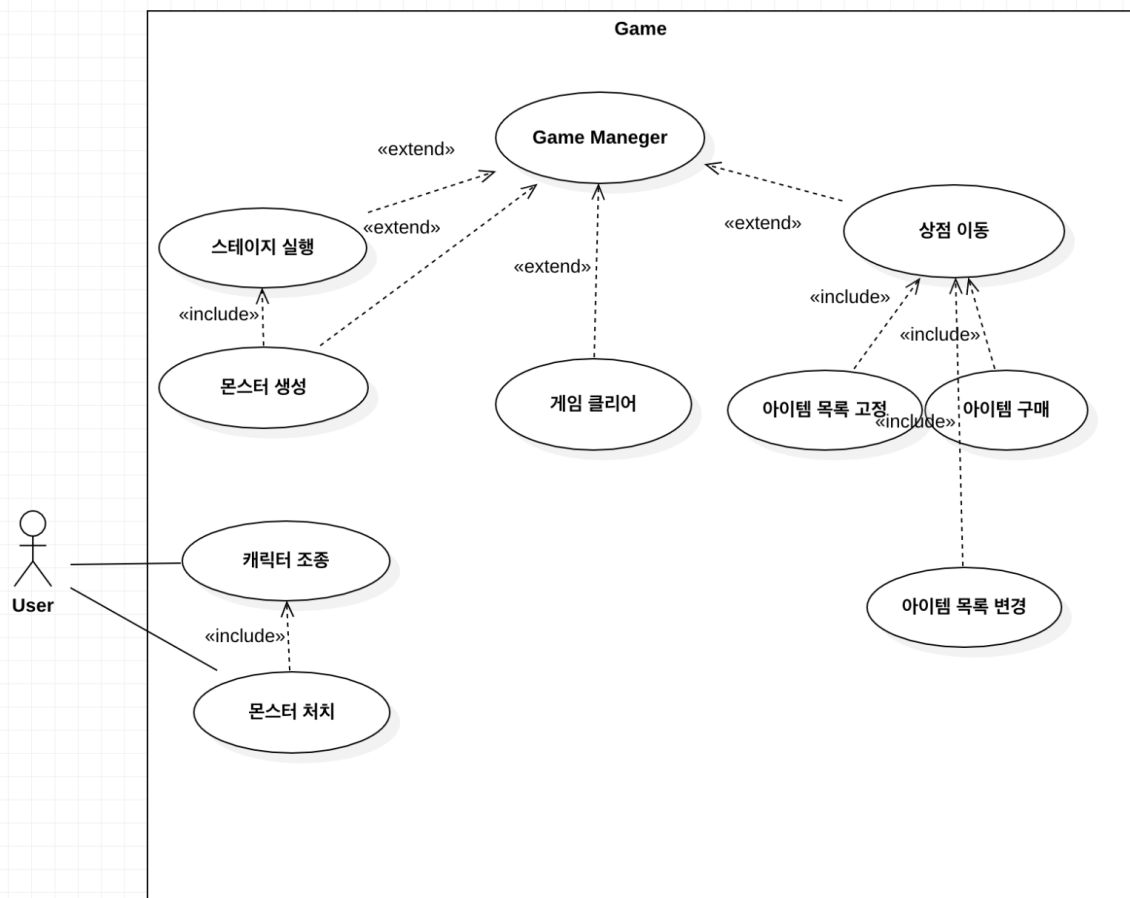
1. Introduction

최근 군대에서는 병사들 사이에서 모바일 롤토체스가 인기이다. 쉽고 간단하면서 짧은 시간 내에 즐기기 좋기 때문이다. 모바일 게임은 지하철 안에서도, 집에서도 가볍게 즐기기 매우 좋다. 이러한 모바일 게임 시장은 급속하게 성장하고 있으며, 이제는 가장 인기 있는 게임 장르 중 하나가 되었다. 이러한 이유로, 모바일 게임은 대중에게 중요한 역할을 하고 있다.

또한, 생존형 게임 장르는 팬들에게 매우 인기 있는 장르 중 하나이며, 게임의 확장성과 재미를 높일 수 있는 다양한 가능성을 제공한다. 이러한 장르는 성장 가능성이 매우 높다고 생각한다. 더불어 모바일 기기는 더 이상 필요한 것이 아니라 필수적인 것이 되었고, 모바일 게임의 수요는 매우 높아졌다.

2. Use case analysis

2.1 Use case diagram



2.2 Use case description

3. Domain analysis

1)Game Maneger

게임의 진행을 총괄하는 클래스이다. 유저의 입력에 따라 게임을 시작하고 진행하며, 레벨업 조건 확인, 게임 진행 시간 및 게임 승리 또는 패배 조건 확인을 담당하는 클래스이다.

2) User

게임 플레이어의 정보를 담는 클래스이다. 플레이중인 캐릭터의 직업, 움직이는 속도, 체력, 가지고 있는 아 이템 정보 등을 가지는 클래스이다.

3) Level up

게임 캐릭터의 레벨업을 담당하는 클래스이다. 몬스터를 처치하면 일정량의 경험치를 획득하고, 레벨업 조건이 달성되면 레벨 업 및 윈도우를 띄운다. 윈도우에서는 3가지 선택지가 존재하고 무기 또는 특수한 능력을 얻을 수 있다.

3) Monster

게임에서 몬스터의 정보를 담는 클래스이다. 몬스터의 타입, 체력, 등을 가지는 클래스이다.

4) Stage

현재 진행중인 게임의 배경을 담는 클래스이다. 스테이지에는 주기적으로 랜덤한 위치에 랜덤한 몬스터가 소환된다.

5) Movement

스테이지 내 캐릭터, 몬스터 등의 위치를 포함하고 움직임을 담당하는 클래스이다.

6)Monster spawner

게임 라이프 사이클동안 주기적으로 몬스터를 스테이지의 랜덤한 위치에 소환하는 클래스이다

4. User Interface prototype

5. Glossary

이 장에선 보고서에 사용된 단어를 설명하고자 한다.

용어	설명
캐릭터	게임 유저가 게임에서 플레이할 등장인물이다.
스테이지	게임에서 이동하는 구간 및 뒷배경 모두를 일컫는다.
몬스터	유저가 생존하며 처치해야할 상대이다. 맵 내에 랜덤하게 소환된다.
레벨 업	몬스터 처치 시 일정량의 경험치를 획득하고, 경험치를 모으면 레벨업을 할 수 있다. 레벨 업 시 무기 또는 특수 능력을 얻을 수 있다.

6. References