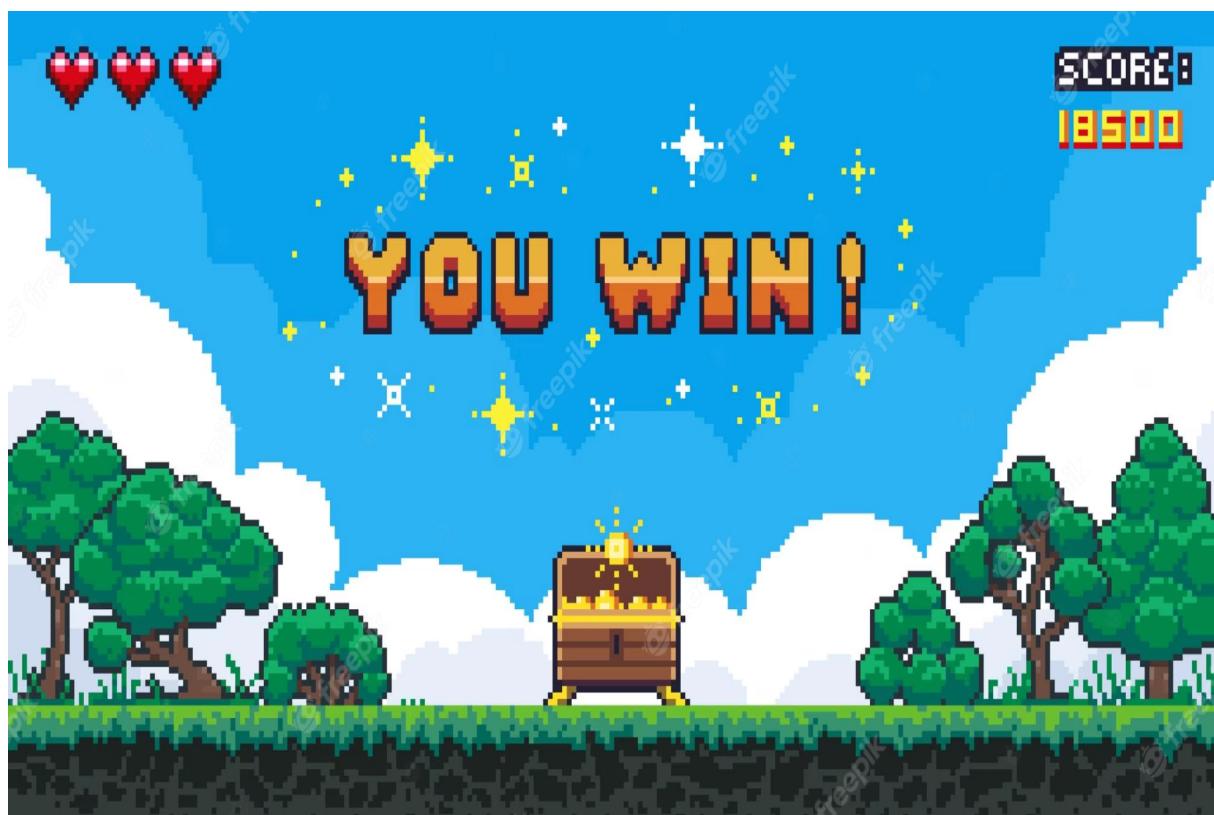


용사 팔덕의 모험



Student NO	21912103
Name	신동진
E-mail	jin0009130@naver.com

[Revision history]

Revision date	Version #	Description	Author
2023.05.02	1.0	First Draft	

= Contents =

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

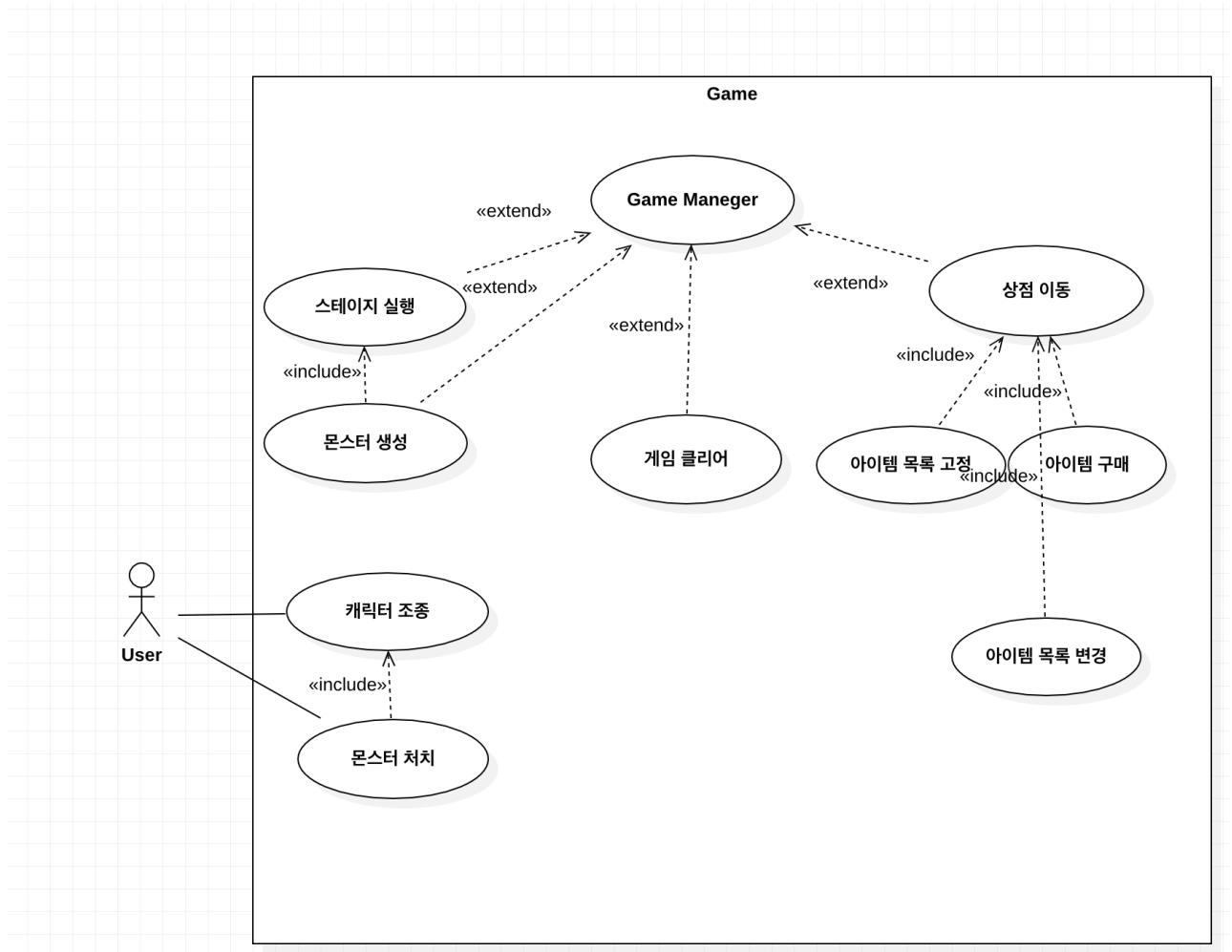
1. Introduction

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, RPG 장르는 게임 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 Manager

게임의 진행을 총괄하는 클래스이다. 유저의 입력에 따라 게임을 시작하고 진행하며 스테이지 지정, 스테이지 내에 몬스터의 소환 및 게임 클리어 확인 등을 담당하는 클래스이다.

2) User

게임 플레이어의 정보를 담는 클래스이다. 플레이중인 캐릭터의 클래스, 체력, 공격력, 가지고 있는 아이템 정보 등을 가지는 클래스이다.

3) Monster

게임에서 몬스터의 정보를 담는 클래스이다. 몬스터의 타입, 체력, 공격력 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) Item

아이템의 정보를 담는 클래스이다. 아이템은 캐릭터에게 추가 체력, 추가 공격력 등을 제공한다.

7) Market

몬스터가 나오는 한 스테이지가 나오면 휴식 시간이 주어지며, 이 휴식 시간 중 사용할 수 있는 상점을 담는 클래스이다. 상점에는 랜덤한 아이템 4개가 등장하며, 돈을 내고 아이템을 사거나 아이템 목록을 변경할 수 있다.

4. User Interface prototype

- Develop user interfaces of your system.
- It will be easy if you just think that you make a preliminary user manual of your system based on your user interface.
- 12pt, 160%.

5. Glossary

이 장에선 보고서에 사용된 단어를 설명하고자 한다.

용어	설명
캐릭터	게임 이용자가 게임에서 플레이하게 될 등장인물이다.
스테이지	게임에서 이동하는 구간 및 뒷배경 모두를 일컫는다.
몬스터	유저가 전투해야할, 캐릭터에게 적대적인 NPC이다. 맵 내에 랜덤하게 소환된다
상점	한 스테이지 끝나면, 휴식 시간 동안 상점을 이용할 수 있다. 상점에선 아이템을 사고 캐릭터의 현재 상태를 점검한다.
보스 몬스터	매우 강력한 몬스터이며, 해당 몬스터와 전투에서의 승리가 게임 클리어의 조건이다.

6. References