

[MINE]
By. 일파만파

MINE

Introduce Our Team

디자인노예

채찍질담당

코딩노예



노재열 : 메인 디자인, 서브코딩

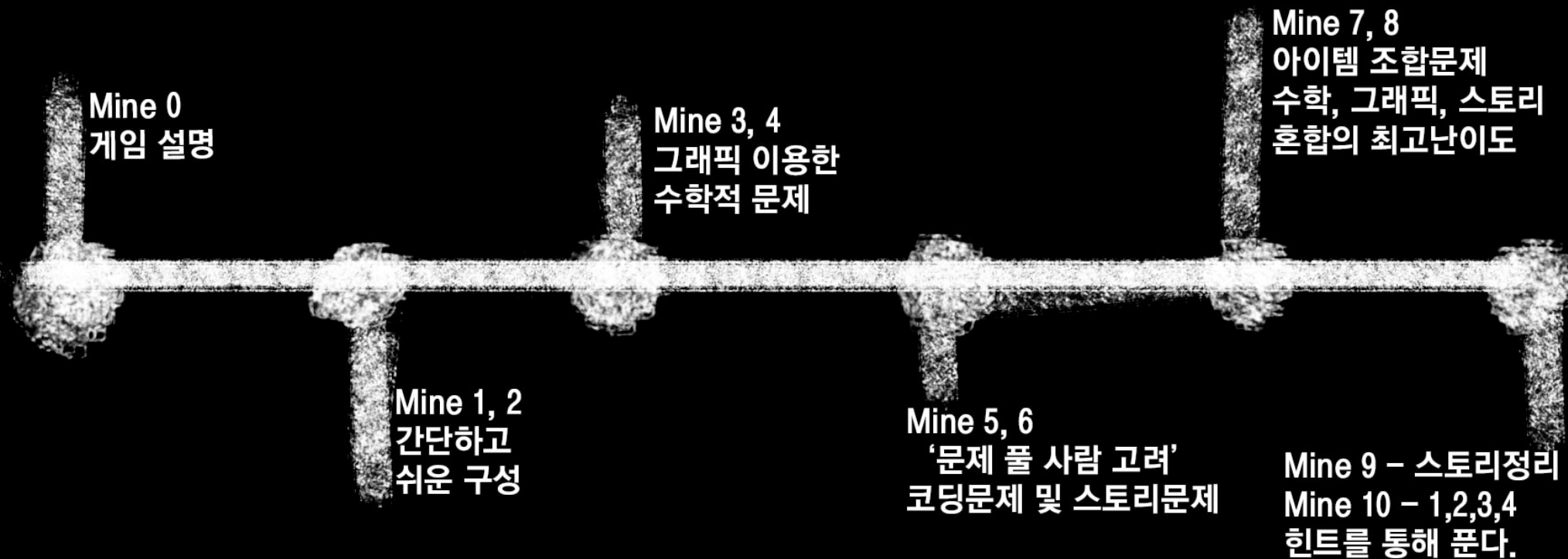
양미경 : 서브스토리, 서브코딩, 채찍질

안호준 : 메인코딩, 메인스토리

전제 - 현재까지 배운 코드를 최대한 응용.
다같이 코딩 가능한 간소하면서도 최적화된 코딩.
독창성 있는 기획.

PyGame, GUI 등을 이용할 경우, 팀원 몇은 작업이 어려울 수도 있음
최대한 python 내 배웠던 코딩들을 기반으로 간단한 그래픽 구현까지 시도.
3명의 실력에 맞게끔 동등한 배분

Introduce Our Game



〈 플레이 타임 최소 40분 예상 〉

Hidden Ending System.



‘ 보기 힘든 엔딩 및 특수 상황에서의 엔딩 ’


코딩 - 구동 - 오류 - 약 2000줄 탐색 - 찾음 - 구동 - 오류 - 또 탐색 - 수정 - 또 구동 - 아 또 오류



‘ 무한 디버깅과 오타수정의 시공 속으로! ’



구동 - 오타 수정 - 구동 - 또 오타냄 - 구동 -아 x발 오타 - 테스터 구함 - ‘야 오타있네’ - 수정



MINE

해방, Liberate

축하합니다.
노예로부터
해방되었습니다!



End.