

프로젝트 계획서

2013***** 조**

1. 내용 : 슈팅게임.

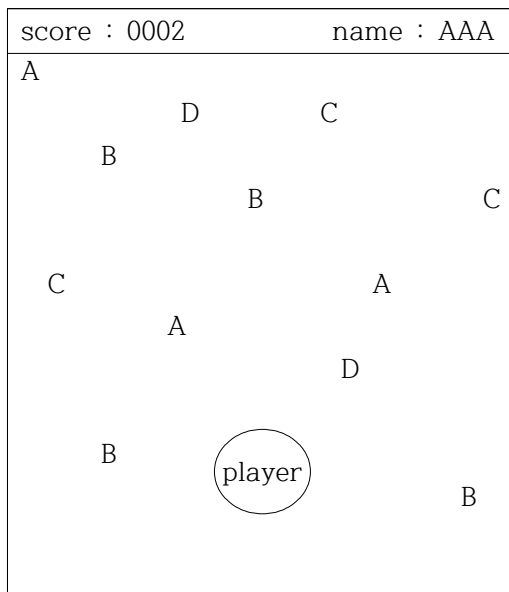
일정 시간동안 날아오는 여러 종류의 비행물체에 대해 플레이어가 이를 취득/회피하여 점수를 얻는/잃는 형식.

2. 입력 : 키보드의 방향키를 사용자가 조작.

출력 : 게임 화면 상의 플레이어가 방향키에 맞춰 움직임.

3. 인터페이스 : GUI

4. 예시 화면



5. 필요 class 개요

1) 플레이어 class

- score, name 포함.
- score 증가/감소 method,

2) 비행물체 class

- 비행물체를 랜덤하게 떨어뜨리는 method.

3) 플레이화면 프레임 class

- 전체적인 화면 구성.
- 플레이어와 비행물체를 각각 JLabel로 구성.
- 방향키 조작 이벤트.
- 비행물체와의 접촉 시 발생 이벤트.(score 가감)