

춘식이 어드벤처 요구사항 분석서

번호	유형	요약	요구사항	요구분석 내용	정	부	비고
1	메인 구현	메인 타이틀(메인 함수) 및 미니 게임 디자인 및 구현	타이틀, 맵(미니게임) 선택, 프로그래밍 종료 전 게임플레이 클리어 시 오프닝 성공 포인트 증가 됨에 따라 춘식이 모험 만족도 표시 후 종료	1. 메인 화면 구현 2. 맵 선택 구현 3. 미니게임 클리어 후 함수 리턴값으로 클리어 점수 총합 구현 4. 점수 총합 춘식이의 만족도 구현 1. 게임이 실행이 되면 오프닝 화면 구현 2. 랜덤으로 5x5 배열 안에 5개의 지뢰를 랜덤 배치 구현 3. 플레이어가 좌표를 입력, 기회 1회씩 차감 4. 플레이어가 좌표를 입력, 기회 1회씩 차감 5. 입력된 좌표와 지뢰의 위치가 맞다면 지뢰찾음 표시 6. 5회 안에 지뢰 2개 이상 찾을경우 기회 1회 증가 7. 5개의 지뢰를 찾을 경우 클리어, 기회를 모두 소모하고 5개를 못찾으면 게임오버! 8. 클리어 시 리턴값으로 오프닝 총 클리어 점수 증가	항형규	박영진 황민우	
			미니게임(1) 디자인 및 구현 간단한 지뢰찾기 게임(5x5)	1. 춘식이는 정해진 좌표에서 시작한다. 2. 맵 줄력을 반복하면서 배열에 춘식이가 있는 좌표에는 춘식이를 그려준다.(이모티콘으로 대체) 3. 맵 크기는 12x12칸으로 제한한다. 4. 춘식이는 시작시 3개의 폭숨을 가지고 있다. 5. wasd키를 눌러 춘식이를 이동시킬 수 있다. 6. 각 맵에 들어가면 미니게임을 플레이할 수 있는 장치가 있다. 7. 미니게임이 실행되면 별도의 맵으로 넘어가고 미니게임이 시작된다. 8. 미니게임에서 패배하면 춘식이의 폭숨이 하나 사라진다.			
2	맵, 캐릭터 디자인 및 구현	맵 디자인, 캐릭터 이동 구현 / 미니 게임 디자인 및 구현	맵은 4개, 배열을 이용한다. 춘식이를 이동시켜 각 맵에 들어가면, 각 맵에 따른 미니게임을 플레이 할 수 있다.	1. 게임이 실행되면 오프닝화면을 출력한다. 2. 게임 설정을 들을지 스킵할지 물어보고 스킵하면 게임을 바로 시작, 아니면 설정을 출력한다. 3. 게임이 시작되면 맵과 캐릭터가 실행좌표에 출력되고 랜덤으로 적이 생성되어 출력된다. 4. WASD를 입력받아 방향전환 및 이동과 동시에 단을 발사한다. 5. 단은 벽이나 적에게 닿을때까지 날아가며, 단이 날아가는 동안 움직일 수 없다. 단이 적에게 맞으면 적의 체력이 줄어들고 0이되면 적은 사라진다. 6. 캐릭터는 3의 체력을 가지고 있고, 캐릭터의 간에 적이 닿으면 캐릭터의 체력이 1줄어든다. 캐릭터의 체력이 0이되면 게임에서 패배한다. 7. 아이템은 적을 죽이면 랜덤하게 생성되고 R키를 눌러 사용한다. 아이템을 사용하면 체력이 1 회복 된다. 8. 적을 한마리 없애면 점수가 1 오르고 10점이 오를때마다 난이도가 적의 상승에 이동거리가 상승한다. 점수가 30이 넘으면 보스가 등장한다. 9. 보스는 50점을 주고 점수가 100이 되면 게임에서 승리한다.	박영진	함형규 황민우	
			미니게임(4) 디자인 및 구현	1. 게임이 실행되면 오프닝화면을 출력한다. 2. 게임 설정을 들을지 스킵할지 물어보고 스킵하면 게임을 바로 시작, 아니면 설정을 출력한다. 3. 게임이 시작되면 맵과 캐릭터가 실행좌표에 출력되고 랜덤으로 적이 생성되어 출력된다. 4. WASD를 입력받아 방향전환 및 이동과 동시에 단을 발사한다. 5. 단은 벽이나 적에게 닿을때까지 날아가며, 단이 날아가는 동안 움직일 수 없다. 단이 적에게 맞으면 적의 체력이 줄어들고 0이되면 적은 사라진다. 6. 캐릭터는 3의 체력을 가지고 있고, 캐릭터의 간에 적이 닿으면 캐릭터의 체력이 1줄어든다. 캐릭터의 체력이 0이되면 게임에서 패배한다. 7. 아이템은 적을 죽이면 랜덤하게 생성되고 R키를 눌러 사용한다. 아이템을 사용하면 체력이 1 회복 된다. 8. 적을 한마리 없애면 점수가 1 오르고 10점이 오를때마다 난이도가 적의 상승에 이동거리가 상승한다. 점수가 30이 넘으면 보스가 등장한다. 9. 보스는 50점을 주고 점수가 100이 되면 게임에서 승리한다.			
3	미니게임 2개 구현	미니 게임 디자인 및 구현	미니게임(2) 구현 팩맨(10x15)	1. 주인공 이동 구현 2. 벽(장애물) 구현 3. 먹이 구현 4. 주인공이 적과 닿으면 게임오버 5. 아이템을 먹으면 적과 닿았을 때 적을 처치함 6. 주인공이 먹이를 모두 먹으면 클리어	황민우	박영진 함형규	
			미니게임(3) 구현 애니팡(10x10 배열)	1. 5개의 색깔 블록 구현 2. 블록 교체 구현 3. 같은 색깔의 3개 이상의 블록이 한줄로 이어지면 제거되고 그 자리에 다른 블록이 채워짐 4. 같은 색깔의 3개 이상의 블록이 한줄로 이어지지 않으면 자리아동 되지 않음 5. 아이템 폭탄 사용 시 주변의 블록이 터지고 점수 획득 6. 블록 제거 1개당 1점 7. 100점 달성 시 클리어			