개발 완료 보고서

제출일 : 2023년 5월 8일

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **팀명** | | **참여 인원** | | |
|  | | **조장** 함형규 **조원** 박영진, 황민우 | | |
| **개발프로젝트 소개** | | | | |
| **프로젝트 명** | ChoonSik Adventure | | | |
| **활동일시** | 5 / 02 ~ 5 / 08 | | **장소** | 광주인력개발원 IOT융합1실 |
| **주요 주제** | C언어로 배열을 이용한 맵 및 캐릭터 이동과 미니게임 구현 | | | |
| **개발목적** | 배열을 활용한 좌표의 이해와 함수의 활용, 팀프로젝트를 통한 분업이해 | | | |
|
| **파트별**  **임무분담** | main함수 | main함수에 각자 코드 취합 | | |
| 메인 맵 | 메인 맵 및 캐릭터 출력, 캐릭터 이동, 맵 별 미니게임 발동 파트 | | |
| 미니게임 | 각 맵에 들어갈 미니게임 파트 | | |
|  |  | | |
| **개발환경** | Linux OS Ubuntu / C, vscode | | | |
|
| **일정표** |  | | | |
|
| **요구분석서** |  | | | |
| **코드**  **설명** | **main** | 함형규 |  | |
|  |  | |
|  |  | |
|  |  | |
| **메인맵** | 박영진 | **메인 맵에 쓰인 함수 구성**   * **int getch(void);**   + 엔터를 누르지 않고 1문자씩 입력받기 위한 함수 * **void ReadMe(void);**   + **프로그램 시작 시, 키 설명을 출력하기 위한 함수** * **int ChoonMove(int\* x, int\* y, int\* type);**   + **캐릭터의 현재 좌표를 입력받아 키입력을 받고 그 방향으로 좌표를 이동시키고 종료 키 입력 여부와 미니게임 실행여부를 리턴시켜주는 함수** * **void ChoonMaps(int x, int y, int type);**   + **캐릭터의 현재 좌표와 맵의 종류를 입력받아 그에따른 벽, 캐릭터, 입구를 출력해주는 함수** | |
|  | **미니게임에 쓰인 함수 구성**   * **void Game(void);**   + **미니게임에 쓰이는 모든 함수와 승리, 패배조건, hp에 따른 배열 요소값 변경 값을 저장해야하는 변수들이 선언되어 있는 함수** * **int getch(void);**   + **엔터를 누르지 않고 1문자씩 입력받기 위한 함수** * **void Start(void);**   + **미니게임 설명을 볼지 선택해 입력받고 스킵하지 않으면 설명을 출력하는 함수** * **void InitObj(int maps[10][40]);**   + **맵 배열을 입력받아 미니게임 시작시 좌표마다 배열의 값을 초기화 해주는 함수** * **void PaintObj(int maps[10][40], int score);**   + **배열의 요소 값을 체크해 값에 따른 그림을 출력해주는 함수** * **void CheckObj(int maps[10][40], int x, int y, int dir);**   + **움직일 방향에 있는 오브젝트의 요소값을 검사해**   **그 값을 반환해주는 함수**   * **int ChrMove(int maps[10][40], int\*chr\_x, int\*chr\_y , int\*item, int hp, int\*score, int\*now\_item);**   + **키입력을 받아 이동할 방향이나 행동을 결정하고**   **이동할 방향의 요소 값을 체크해 오브젝트의 종류에 따른 행동과 좌표위치를 옮겨주고 체력을 반환하는 함수**   * **int Shoot(maps[10][40], int chr\_x, int chr\_y, int score, int\*now\_item, char dir);**   + **이동 방향에따라 탄환을 그려주고 부딪힌 오브젝트 종류에 따른 행동을 실행하고 점수를 반환하는 함수** * **void KillEnemy(int maps[10][40], int x, int y, int score, int\* now\_item);**   + **탄환이 적에게 닿으면 적을 불그림으로 바꿨다가**   **랜덤 확률에 따라 아이템을 그려주거나 불그림을 지워주는 함수** | |
|  |  | |
|  |  | |
|  |  | |
| **미니게임** |  |  | |
|  |  | |
|  |  | |
|  |  | |
| **파일** |  |  | |
|  |  | |
|  |  | |
|  |  | |
| **후기** | 박영진 | 혼자서 모든 것을 할 때와는 달리 내 코드를 누군가에게 보여줘야 할때  신경써야 할 점이 생각보다 더 많았고 처음부터 구상을 다 해놓기가 어려웠습니다.  코드를 짜면서 생각하다 보니 나중에는 왜 이렇게 짰나 싶은 부분이 많고  집중하다보니 개발일지를 적거나 주석을 적을 시간을 놓칠 때가 많아  조금씩이라도 그때그때 주석과 일지에 기록을 해야겠다는 생각이 들었습니다. | | |
|  |  | | |
|  |  | | |
|  |  | | |
|  |  | | |
|  |  | | |
|  |  | | |
|  |  | | |
|  |  | | |
|  |  | | |
|  |  | | |
|  |  | | |
|  |  | | |
|  |  | | |
|  |  | | |
|  |  | | |
|  |  | | |
| **비고** |  |  | | |