개발 계획서

제출일 : 2019년 4월 29일

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **팀명** | 블루 | | | |
| **참여인원** | 심민선, 장진혁, 강진광, 고선주, 김태완, 김길환, 김규완 | | | |
| **프로젝트 소개** | | | | |
| **프로젝트 명** | RABBIT RUN | | | |
| **활동일시** | 04 / 29 ~ 05 / 06 | | **장소** | 광주인력개발원 공학 1관 201호 |
| **주요 주제** | C언어를 이용한 2인용 캐주얼 게임 제작 프로젝트 | | | |
| **개발목적** | 지난주 학습 내용을 바탕으로 2인용 게임 구현 | | | |
|
| **개인별**  **임무분담** | 강진광 | 메인 | Title, 메뉴선택, 게임, 랭킹 출력 로직의 유기적인 구동 | |
| 고선주 | 게임 구성 / 2P 구현 | 게임 플레이 및 구성 | |
| 김규완 | 게임 구성 / 2P 구현 | 게임 플레이 및 구성 | |
| 심민선 | 키 입력 / 2P 구현 | 1P, 2P가 누르는 키를 입력 받아야한다 | |
| 장진혁 | 키 입력 / 2P 구현 | 1P, 2P가 누르는 키를 입력 받아야한다 | |
| 김태완 | 맵, 캐릭터 디자인 | 맵, 캐릭터 출력 | |
| 김길환 | 랭킹 시스템 구현 | 점수를 기준으로 오름차순 정렬되어 랭킹 표시 | |
| **개발환경** | 실습실 / 개발 서버 / Ubuntu 16.04 Linux os / Vim, Geditor, Vscode 활용 | | | |
|
| **구현기능** | * 스레드를 사용하여 2인 플레이 구현(동시키입력) * 파일 입출력 및 메모리 동적 할당을 이용한 랭킹 시스템 구현 * kbhit, getch를 사용한 키 입력 구현 | | | |
|
| **예상 문제점** | * 키 동시 입력에 대한 이해가 많이 필요할 것으로 예상된다. * 스레드, 파일 입출력, 메모리 동적 할당, 구조체 등 학습했던 기능을 사용하게 됨에 따라 개개인의 이해 능력에 따른 갑작스러운 난이도 상승. | | | |
| **개선방법** | * 팀원끼리의 커뮤니케이션과 협업으로 개선 가능. | | | |
| **일정표** |  | | | |
|
| **요구분석서** |  | | | |
| **비고** |  | | | |