

개발 완료 보고서

제출일 : 2023 년 5 월 8 일

팀명		참여 인원	
		조장 함형규 조원 박영진, 황민우	
개발프로젝트 소개			
프로젝트 명	ChoonSik Adventure		
활동일시	5 / 02 ~ 5 / 08	장소	광주인력개발원 IOT 융합 1 실
주요 주제	C 언어로 배열을 이용한 맵 및 캐릭터 이동과 미니게임 구현		
개발목적	배열을 활용한 좌표의 이해와 함수의 활용, 팀프로젝트를 통한 분업이해		
파트별 임무분담	main 함수	main 함수에 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 1 문자씩 입력받기 위한 함수 - void ReadMe(void); - 프로그램 시작 시, 키 설명을 출력하기 위한 함수 - int ChoonMove(int* x, int* y, int* type);

			<ul style="list-style-type: none"> - 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); <ul style="list-style-type: none"> - 캐릭터의 현재 좌표와 맵의 종류를 입력받아 그에따른 벽, 캐릭터, 입구를 출력해주는 함수
			<p>미니게임에 쓰인 함수 구성</p> <ul style="list-style-type: none"> - void Game(void); <ul style="list-style-type: none"> - 미니게임에 쓰이는 모든 함수와 승리, 패배조건, hp 에 따른 배열 요소값 변경 값을 저장해야하는 변수들이 선언되어 있는 함수 - int getch(void); <ul style="list-style-type: none"> - 엔터를 누르지 않고 1 문자씩 입력받기 위한 함수 - void Start(void); <ul style="list-style-type: none"> - 미니게임 설명을 볼지 선택해 입력받고 스킵하지 않으면 설명을 출력하는 함수 - void InitObj(int maps[10][40]); <ul style="list-style-type: none"> - 맵 배열을 입력받아 미니게임 시작시 좌표마다 배열의 값을 초기화 해주는 함수 - void PaintObj(int maps[10][40], int score); <ul style="list-style-type: none"> - 배열의 요소 값을 체크해 값에 따른 그림을 출력해주는 함수 - void CheckObj(int maps[10][40], int x, int y, int dir); <ul style="list-style-type: none"> - 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); <ul style="list-style-type: none"> - 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); <ul style="list-style-type: none"> - 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); <ul style="list-style-type: none"> - 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 짤나 싶은 부분이 많고 집중하다보니 개발일지를 적거나 주석을 적을 시간을 놓칠 때가 많아 조금씩이라도 그때그때 주석과 일지에 기록을 해야겠다는 생각이 들었습니다.	

비고		