

<응용프로그래밍 실습 : 프로젝트 계획서>

소프트웨어개발과 2학년 (2)반 (5)조

팀장 (19)번 이름 (주정환) 조원 (3)번 이름 (임찬비)
조원 (5)번 이름 (정아영) 조원 (7)번 이름 (최서연)

*칸은 자유롭게 늘리고 줄여도 됩니다(분량자유)

1. 프로젝트 주제

저희가 제작할 프로젝트는 비주얼 노벨로, 남자 주인공이 또 다른 세계로 가게 되면서 일어나는 일들을 해결하는 스토리 진행형 멀티버스 판타지 시뮬레이션 게임입니다.

2. 개발 도구

이클립스

3. 프로젝트 소개 및 기획 의도 (사용 대상자 포함)

저희가 만드는 프로젝트는 비주얼 노벨 게임입니다. 평소에 게임을 즐기지 않던 사용자들도 즐길 수 있도록 비주얼 노벨이라는 장르를 선택하게 되었습니다.

게임의 주 내용은 남자 주인공이 다른 차원의 세계로 가게 되면서 일어나는 일들을 해결하고 플레이어가 어떤 식으로 게임을 진행했는가에 따라 정해지는 엔딩을 볼 수 있는 게임입니다.

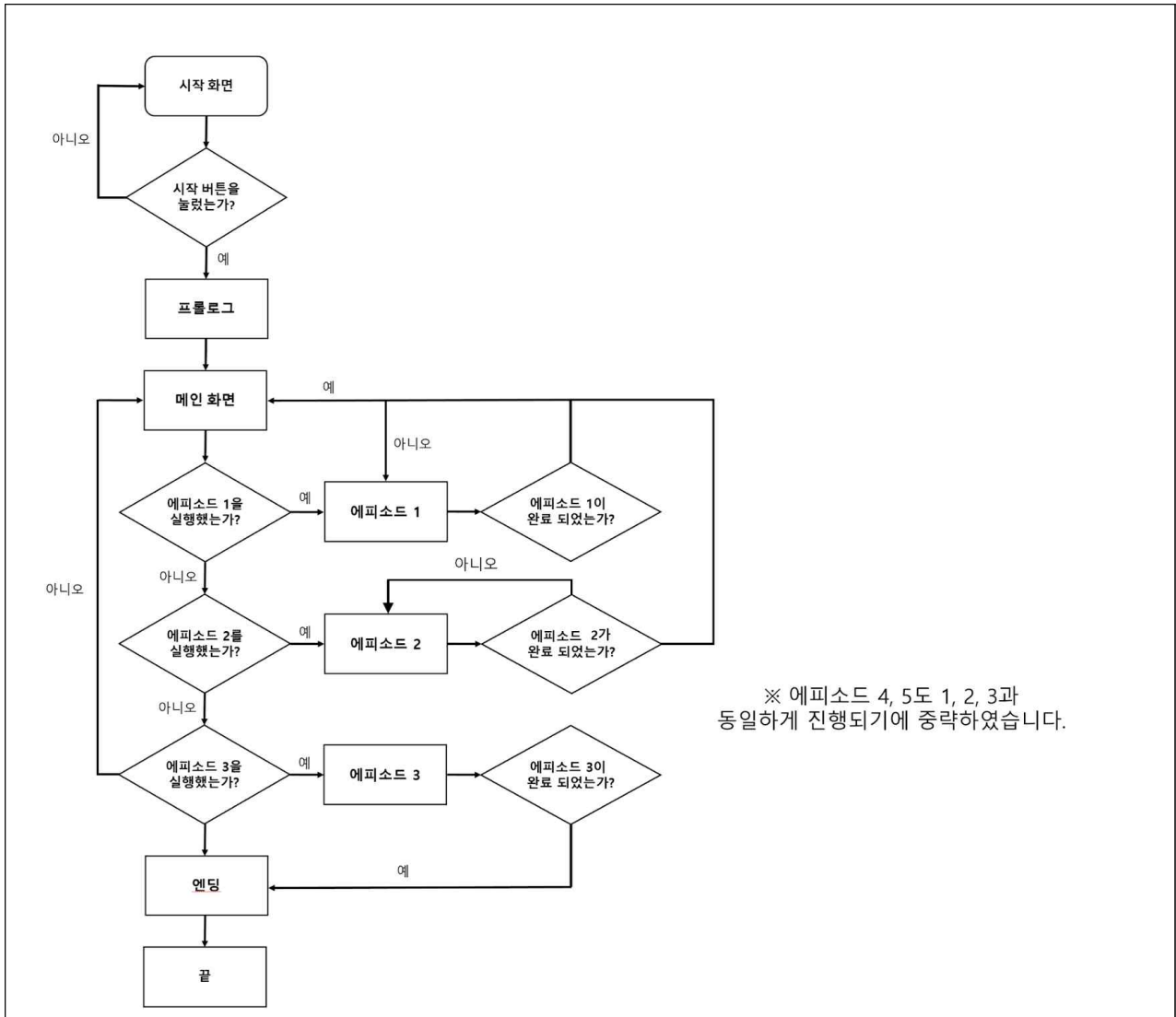
게임 플레이 방식은 선택지를 선택을 하여 호감도를 올리고, 미니게임을 플레이하여 에피소드를 클리어하는 형식의 게임입니다.

자칫 지루해질 수 있는 비주얼 노벨에 여러 게임적인 요소를 추가하여 분위기를 환기 시키며 게임을 플레이하는 플레이어가 좀 더 입체적인 느낌을 느낄 수 있도록 구성하였습니다.

처음엔 JSP로 제작하는 프로젝트이기 때문에 웹사이트를 제작하려 했지만 독창성 있는 아이디어를 생각해다 보니 저희 조원들의 강점을 보여줄 수 있는 통통튀는 느낌의 게임을 기획하게 되었습니다.

무엇보다 게임에 재미요소를 많이 넣어 누가 플레이해도 즐겁게 웃으며 플레이할 수 있는 게임을 만드는 것이 저희 조의 목표입니다.

4. 플로우(알고리즘) 설명



5. 실행화면 예시



- 가운데에는 플레이어와 대화를 하고 있는 인물이 나타납니다.
- 왼쪽 하단에는 현재 대사가 나오고 있는 인물의 얼굴과 이름, 오른쪽에는 대사가 출력됩니다. 오른쪽 하단에 있는 화살표 버튼을 누르면 다음 화면으로 전환할 수 있습니다.
- 이전 메뉴: 메인 화면으로 나갈 수 있는 버튼입니다.
- 호감도 창이 나오는 버튼: 공략할 수 있는 캐릭터와 호감도가 얼마나 쌓였는지 볼 수 있는 창이 나오는 버튼입니다.

6. 프로젝트 핵심 기능

- 인물과의 문답
- 선택지에 따라 달라지는 여러 엔딩들
- 재미요소인 미니게임
- 호감도와 인물의 프로필을 확인 할 수 있는 창

7. 역할 분담

프로그래밍: 정아영, 주정환
기획 (스토리), DB: 최서연
디자인 및 어시스트: 임찬비

8. 프로젝트 개발 계획(타임라인)

5/26: 계획서 작성
5/30: 계획서 완성
6/3: 개발, 디자인 시작
6/10: 프로젝트 정리
6/13: PPT 제작

**6/3 계획서 마감*

**6/15 최종결과물 및 보고서(PPT) 마감*

**6/17 프로젝트 발표*