

Software Requirements Specification (SRS) (& System testing)

Project title	Magic Mint
Project description	턴제 기반 RPG 게임은 과거 보드 게임 이후 비디오 게임으로 게임 문화가 확장되면서 주류를 이룬 장르로 실시간 혹은 온라인 게임이 주류가 된 현재 시대에서 비교적 미미한 시스템의 게임으로 여겨진다. 하지만 콘솔 기반의 게임 시장이나 모바일 게임 시장, 로그라이크 장르, 복고풍의 게임 등 많은 부분에서 턱제 기반 RPG 게임은 탄탄한 유저층을 유지하고 있으며, 메이저한 게임 시장에서도 턱제 기반 RPG 게임의 히트사례는 얼마든지 유지할 수 있다. 이러한 점에서 턱제 기반 RPG 게임에 관심을 갖고 턱제 RPG 게임 장르 중 하나인 SRPG 장르에 턱제 기반 RPG 게임의 시작이라 할 수 있는 보드게임의 TRPG적 요소를 더해 새로운 느낌의 턱제 RPG 게임을 기획하고 제작하게 되었다.
Team members	

1. 요구사항 정의 (Requirements description)

ID	업무명 (기능) (Function name)	요약 (Summary of the function)	세부요구사항 설명 (서술식) (predicative summary of the function)	입력변수 (Input variables to test the function)	정상 입력값 partitioning (Normal inputs partitioning)	예외 입력값 partitioning (Exceptional inputs partitioning)	추적성 (Traceability)	우선순위 (Priority) (High, Medium, Low)	테스트 결과 (Test result)
1	주사위 굴리기								
1.1		플레이어는 주사위를 굴려 행동에 필요한 포인트를 획득한다.							
1.1.1			게임 화면의 주사위를 클릭하는 것으로 주사위를 굴릴 수 있다.				-	H	
1.1.2			주사위를 굴려서 나온 눈의 숫자가 행동에 사용 가능한 포인트가 된다.				-	H	
1.1.3			주사위는 한 턴에 한 번만 굴릴 수 있다.				-	H	
1.1.4			주사위를 굴려 눈의 숫자가 나올 때까지 플레이어는 다른 행동을 할 수 없다.				-	H	
1.1.5			주사위를 굴려 획득한 포인트는 현재 가지고 있는 포인트에 합산된다.				-	H	
1.1.6			게임 시작 시 플레이어의 가진 초기 포인트는 0이다.				-	H	
2	이동하기								
2.1		플레이어는 포인트를 소모하여 맵 이동을 할 수 있다.							
2.1.1			플레이어 이동을 위해서는 포인트를 보유하고 있어야 한다.				-	H	
2.1.2			캐릭터를 클릭한 후 이동하고 싶은 타일을 클릭하면 이동할 수 있다.				-	H	
2.1.3			캐릭터가 이동한 만큼 보유한 포인트가 차감된				-	H	
2.1.4			캐릭터는 보유한 포인트보다 더 많이 이동할 수 없다.				-	H	
2.1.5			보유한 포인트가 없을 경우 캐릭터는 이동할 수 없다.				-	H	
2.1.6			캐릭터 이동 중에는 다른 행동을 할 수 없다.				-	H	
3	공격하기								

3.1		플레이어의 공격 범위에 적이 있다면 플레이어는 포인트를 소모하여 적을 공격할 수 있다.			
3.1.1			적 공격을 위해서는 포인트를 보유하고 있어야 하고, 공격 범위에 적이 있어야 한다.		
3.1.3			공격 키를 클릭한 후 공격 범위에 있는 적을 클릭하면 공격할 수 있다.		
3.1.4			공격에 필요한 만큼 보유한 포인트가 차감된다.		
3.1.5			보유한 포인트가 없거나 공격에 필요한 포인트보다 적을 경우 공격할 수 없다.		
3.1.6			캐릭터 공격 중에는 다른 행동을 할 수 없다.		
4	스킬 사용하기				
4.1		플레이어는 포인트를 소모하여 스킬을 사용할 수 있다.			
4.1.1			스킬 사용을 위해서는 포인트를 보유하고 있어야 한다.		
4.1.2			주사위를 굴린 후 플레이어는 스킬을 사용할 수 있다.		
4.1.3			스킬 키를 클릭하면 플레이어는 해당 스킬을 사용할 수 있다.		
4.1.4			스킬에 필요한 만큼 보유한 포인트가 차감된다.		
4.1.5			보유한 포인트가 없거나 스킬 사용에 필요한 포인트보다 적을 경우 스킬을 사용할 수 없다.		
4.1.6			캐릭터 스킬 사용 중에는 다른 행동을 할 수 없다.		
5	턴 종료하기				
5.1		포인트를 전부 소모했거나 더 이상 할 행동이 없을 경우 플레이어는 턴을 종료한다.			
5.1.1			플레이어가 턴 종료 버튼을 누르는 것으로 턴을 종료할 수 있다.		
5.1.2			플레이어가 턴 종료 버튼을 누르면 해당 턴을 종료하고 적에게 턴이 넘어간다.		
6	장비 아이템 사용하기				
6.1		플레이어는 획득한 장비 아이템을 장착하여 강해진다.			
6.1.1			플레이어가 게임 플레이 중 장비 아이템을 획득하면 장비 아이템을 사용할 수 있다.		
6.1.2			플레이어가 획득한 장비 아이템의 부위에 해당하는 장비 아이템을 착용하고 있지 않다면 획득한 장비 아이템이 플레이어에게 착용된다.		
6.1.3			플레이어가 획득한 장비 아이템의 부위에 해당하는 장비 아이템을 착용하고 있다면 획득한 장비 아이템과 비교하여 장비 아이템을 교체할지 여부를 선택할 수 있다.		
6.1.4			플레이어가 획득한 장비 아이템으로 교체한다면 획득한 장비 아이템이 플레이어에게 착용되고 기존의 장비 아이템은 사라진다.		
6.1.5			플레이어가 획득한 장비 아이템으로 교체하지 않는다면 획득한 장비 아이템은 사라지고 기존의 장비 아이템을 그대로 사용한다.		
7	맵 탐색하기				
7.1		플레이어는 마우스를 통해 플레이어 주변 맵을 탐색할 수 있다.			
7.1.1			마우스 커서를 화면 가장자리로 이동시키는 것으로 플레이어 주변 맵을 탐색할 수 있다.		
7.1.2			마우스 커서를 탐색하고 싶은 방향으로 끌어오면 화면이 이동하면서 주변 맵을 확인할 수 있다.		
7.1.3			마우스를 통한 맵 탐색의 화면 범위는 플레이어의 시야를 벗어날 수 없다.		
7.1.4			스페이스 바를 누르면 화면이 원래대로 플레이어의 중심점으로 돌아온다.		
7.2		플레이어는 W, A, S, D 키를 이용하여 맵 전체를 탐색할 수 있다.			
7.2.1			W, A, S, D 키를 누르는 것으로 맵 전체를 탐색할 수 있다.		
7.2.2			W키를 누르면 화면이 플레이어 기준 위쪽 방향으로 이동하여 맵의 위쪽을 탐색할 수 있다.		
7.2.3			A키를 누르면 화면이 플레이어 기준 왼쪽 방향으로 이동하여 맵의 왼쪽을 탐색할 수 있다.		
7.2.4			S키를 누르면 화면이 플레이어 기준 아래쪽 방향으로 이동하여 맵의 아래쪽을 탐색할 수 있다.		
7.2.5			D키를 누르면 화면이 플레이어 기준 오른쪽 방향으로 이동하여 맵의 오른쪽을 탐색할 수 있다.		

-	H	
-	H	
-	H	
-	H	
-	H	
-	H	
-	H	
-	H	
-	H	
-	H	
-	H	
-	H	
-	H	
-	H	
-	H	
-	H	
-	H	
-	H	
-	H	
-	H	
-	H	
-	H	
-	H	

7.2.6			W, A키를 동시에 누르면 화면이 플레이어 기준 왼쪽 대각선 위쪽 방향으로 이동하여 맵의 왼쪽 대각선 위쪽을 탐색할 수 있다.				-	H	
7.2.7			W, D키를 동시에 누르면 화면이 플레이어 기준 오른쪽 대각선 위쪽 방향으로 이동하여 맵의 오른쪽 대각선 위쪽을 탐색할 수 있다.				-	H	
7.2.8			S, A키를 동시에 누르면 화면이 플레이어 기준 왼쪽 대각선 아래쪽 방향으로 이동하여 맵의 왼쪽 대각선 아래쪽을 탐색할 수 있다.				-	H	
7.2.9			S, D키를 동시에 누르면 화면이 플레이어 기준 오른쪽 대각선 아래쪽 방향으로 이동하여 맵의 오른쪽 대각선 아래쪽을 탐색할 수 있다.				-	H	
7.2.10			스페이스 바를 누르면 화면이 원래대로 플레이어 중심으로 돌아온다.				-	H	
8	언어 변경 기능								
8.1		플레이어는 자신이 원하는 언어로 게임을 플레이 할 수 있다.							
8.1.1			언어 변경 버튼을 누르는 것으로 게임의 언어를 변경할 수 있다.				-	H	
8.1.2			언어 변경 기능 창에서 원하는 언어를 선택한				-	H	
8.1.3			원하는 언어를 선택한 후 적용 버튼을 누르면 게임에서 제공되는 언어가 원하는 언어로 변경				-	H	
9	플레이어의 사망								
9.1		플레이어의 체력이 전부 소모되면 플레이어는 사망 상태가 된							
9.1.1			플레이어의 체력이 0이 되면 플레이어는 사망하게 된다.				-	H	
9.1.2			싱글 플레이어의 경우 플레이어가 사망하면 게임 오버 상태가 된다.				11.1.2	H	
9.1.3			멀티 플레이어의 경우 플레이어가 사망해도 다른 플레이어가 생존해있다면 게임 오버가 되지 않				-	H	
9.1.4			멀티 플레이어의 경우 게임에 참가한 모든 플레이어가 사망해야 게임 오버 상태가 된다.				11.1.2	H	
10	게임 클리어								
10.1		맵의 보스 몬스터를 처치하면 게임이 클리어된다.							
10.1.1			게임 클리어를 위해서는 맵에 있는 보스 몬스터를 쓰러뜨려야 한다.						
10.1.2			보스 몬스터의 체력이 0이 되면 보스 몬스터는 사망한다.				-	H	
10.1.3			보스 몬스터가 사망하면 게임 클리어 상태가 된				-	H	
10.1.4			게임 클리어 상태가 되면 게임 클리어 씬이 등장한다.				-	H	
10.1.5			게임 클리어 화면에서 재도전 버튼을 클릭하면 재도전 할 수 있다.				-	H	
10.1.6			멀티 플레이어의 경우 게임에 참여한 사람 중 어느 한 사람이라도 재도전을 하지 않으면 게임에 재도전 할 수 없다.				-	H	
10.1.7			멀티 플레이어의 재도전 의사 결정 시간은 10초이고, 10초 내 결정하지 못한 사람이 있다면 재도전을 하지 않는 것으로 결정한다.				-	H	
11	게임 오버								
11.1		게임에 참여한 플레이어가 전부 사망하면 게임 오버가 된다.							
11.1.1			게임에 참여한 플레이어가 전부 사망하면 게임 오버 상태가 된다.				-	H	
11.1.2			게임 오버 상태가 되면 게임 오버 씬이 등장한				-	H	
11.1.3			게임 오버 화면에서 재도전 버튼을 클릭하면 재도전 할 수 있다.				-	H	
11.1.4			멀티 플레이어의 경우 게임에 참여한 사람 중 어느 한 사람이라도 재도전을 하지 않으면 게임에 재도전 할 수 없다.				-	H	
11.1.5			멀티 플레이어의 재도전 의사 결정 시간은 10초이고, 10초 내 결정하지 못한 사람이 있다면 재도전을 하지 않는 것으로 결정한다.				-	H	
12	게임 시작하기								
12.1		플레이어는 게임 시작하기 버튼을 누르면 게임을 시작할 수 있							
12.1.1			플레이어는 게임 시작 버튼을 누르는 것으로 게임을 시작할 수 있다.				-	H	
12.1.2			게임을 시작하게 되면 게임 플레이 화면이 나타난다.				-	H	
12.1.3			게임 플레이 화면은 자동으로 생성된 맵과 게임 플레이 UI가 등장한다.				-	H	
12.1.4			게임 플레이 화면이 등장하면 플레이어는 게임을 플레이할 수 있다.				-	H	
13	적의 이동하기								

13.1		적 인식 범위에 플레이어가 있다면 적이 플레이어를 향해 이동			
13.1.1			적 유닛은 인식 범위에 플레이어가 있는지 없는지를 판단한다.		
13.1.2			인식 범위에 플레이어가 없다면 적은 이동하지 않는다.		
13.1.3			인식 범위에 플레이어가 있다면 적은 플레이어를 향해 이동한다.		
14	적의 공격하기				
14.1		적의 공격 범위에 플레이어가 있다면 적은 플레이어를 공격한다.			
14.1.1			적 유닛은 공격 범위에 있는 플레이어가 있는지 없는지를 판단한다.		
14.1.2			공격 범위에 플레이어가 없다면 적은 플레이어를 공격하지 않는다.		
14.1.3			공격 범위에 플레이어가 있다면 적은 플레이어를 공격한다.		
15	적의 사망				
15.1		적의 체력이 전부 소모되면 적은 사망 상태가 된다.			
15.1.1			적의 체력이 전부 소모되면 적은 사망 상태가 된다.		
15.1.2			적이 사망하면 적은 사라지고 플레이어에게 경험치를 제공한다.		
15.1.3			적이 사망하면 일정 확률로 해당 칸에 장비 아이템을 드랍한다.		
16	방 생성하기				
16.1		플레이어는 멀티 플레이를 위한 방을 만들 수 있다.			
16.1.1			플레이어는 게임 시작 전 멀티 플레이를 위한 방을 만들 수 있다.		
16.1.2			플레이어가 방 만들기 버튼을 눌러 방을 생성하면 다른 플레이어가 방 들어가기 기능을 통해 해당 방에 들어올 수 있다.		
16.1.3			방을 생성한 플레이어가 게임 시작 버튼을 누르면, 방 안에 있는 모든 플레이어의 동의 하에 게임을 시작할 수 있다.		
16.1.4			방 안에 있는 플레이어 중 한 명이라도 동의하지 않으면 게임은 시작되지 않는다.		
16.1.5			방을 생성한 플레이어는 방에 들어온 다른 플레이어들을 강퇴시킬 수 있다.		
16.1.6			방을 생성한 플레이어 외의 다른 플레이어는 게임 시작 버튼을 누를 수 없다.		
17	방 들어가기				
17.1		플레이어는 멀티 플레이를 위해 다른 사람이 만든 방을 찾아 참여할 수 있다.			
17.1.1			플레이어는 게임 시작 전 멀티 플레이를 위한 방을 찾아 들어갈 수 있다.		
17.1.2			방 찾기 버튼을 누르면 현재 생성되어 있는 방의 리스트를 볼 수 있고, 플레이어는 원하는 방을 골라 들어갈 수 있다.		
18	채팅하기				
18.1		플레이어는 멀티 플레이를 위한 게임방에서 다른 플레이어와 채팅을 할 수 있다.			
18.1.1			채팅창을 선택하고 하고 싶은 말을 입력하면 멀티 플레이를 같이 진행하는 플레이어들에게 채팅이 전송된다.		
19	상호작용				
19.1		플레이어는 멀티 플레이를 위한 게임방에서 이모티콘을 통해 간단한 의사소통을 할 수 있다.			
19.1.1			이모티콘 목록에서 원하는 이모티콘 버튼을 선택하면 이모티콘 표시창에 선택한 이모티콘이 게임방 안의 플레이어들에게 전송된다.		
20	채팅 차단하기				
20.1		플레이어는 차단하고 싶은 다른 플레이어의 채팅을 차단할 수 있다.			
20.1.1			다른 플레이어의 비매너 채팅 등과 같은 이유로 차단하고 싶은 플레이어가 있을 경우, 차단 명령어를 통해 해당 플레이어를 차단할 수 있다.		
20.1.2			차단 명령어를 통해 플레이어를 차단할 경우, 차단된 플레이어의 채팅과 이모티콘이 보이지		
21	플레이어 정보 확인하기				
21.1		플레이어는 게임 도중 자신의 스탯과 같은 정보를 확인할 수 있다.			

-	H	
-	H	
-	H	
-	H	
-	H	
-	H	
-	H	
22.1.1	H	
-	H	
-	H	
17.1.1	H	
12.1.1	H	
-	H	
-	H	
-	H	
16.1.2	H	
16.1.2	H	
-	H	
-	H	
-	H	

21.1.1			플레이어가 화면의 플레이어 정보 버튼을 누르면 플레이어 정보창이 나온다.			
21.1.2			플레이어 정보창에는 플레이어의 스맷과 현재 착용하고 있는 장비가 표시된다.			
21.1.3			플레이어가 착용한 장비가 없는 부분은 빈 슬롯으로 표시된다.			
21.1.4			닫기 버튼을 누르면 정보창이 닫힌다.			
22	경험치 획득하기					
22.1		플레이어는 게임 중 적을 쓰러뜨리는 것으로 경험치를 얻을 수				
22.1.1			플레이어가 적을 처치하면 경험치를 획득한다.			
22.1.2			경험치는 적을 쓰러뜨릴수록 누적된다.			
23	레벨업하기					
23.1		플레이어는 누적된 경험치를 통해 레벨업을 할 수 있다.				
23.1.1			플레이어의 누적된 경험치가 일정 수준이 되면 레벨업을 한다.			
23.1.2			플레이어가 레벨업을 하면 그에 맞게 기본 스맷이 증가한다.			
24	상점 사용하기					
24.1		플레이어는 상점 기능을 통해 장비 아이템을 획득할 수 있다.				
24.1.1			플레이어는 상점이 있는 칸에 도달하면 포인트를 소모하여 장비를 획득할 수 있다.			
25	장비 획득하기					
25.1		플레이어는 게임 플레이 중 장비 아이템을 획득할 수 있다.				
25.1.1			장비가 드롭되어 있는 칸으로 이동하는 것으로 장비 아이템을 획득할 수 있다.			
25.1.2			플레이어는 상점 기능을 통해 장비 아이템을 획득할 수 있다.			
26	적 정보 확인하기					
26.1		플레이어는 게임 플레이 중 적의 정보를 확인할 수 있다.				
26.1.1			플레이어는 게임 플레이 중 적을 선택하는 것으로 적의 정보를 확인할 수 있다.			
26.1.2			적을 선택하면 적의 정보창이 표시되며 적의 현재 체력과 스테이터스를 확인할 수 있다.			

-	H	
-	H	
-	H	
-	H	
15.1.2	H	
-	H	
22.1.2	H	
-	H	
6.1.1	H	
6.1.1	H	
24.1.1	H	
-	H	
-	H	