GAME START GONGDAESANGMAKER

press enter to continue.





2 플레이

3 게임구현

4 역할분담

1 게임개요 🚣

'공-듀스 0&1'

- ~ 다양한 미니게임 요소를 포함한 공대생 육성 시뮬레이션 게임!
- △ 사용자의 이름, 성별을 입력받고, 입학부터 종강까지 공대생 육성을 통해 엔딩을 수집!
- △ 일주일의 학습 및 휴식 계획을 수립 → 이를 통해 실제 학습 효과 有
- △ 과목: 미적분, 프로그래밍, 논리학, 일반물리학

휴식: 야구게임, 연애 시뮬레이션, 격렬하게 아무것도 안하기



1 게임개요 🚣

△ 게임 마스코트: 하냥이! ~ 게임의 전반적인 설명과 플레이를 도와주는 요정

- △ 일정: 3/2~6/21 까지의 일정을 직접 , 일주일 단위로 플레이! 중간고사와 기말고사 기간에는 시험 치기!
- △ 엔딩: 백수 엔딩, 야구왕 엔딩, 가정주부 엔딩, 치킨집 엔딩 등 사용자의 플레이에 따른 엔딩 수집!
- 스 AA (아스키 아트)

: 문자만을 이용해 그림을 만드는 것. 이를 이용해 이미지파일 없이도 시각적으로 게임을 구현함

골-듀스

1 게임개요 🚣

[게임목적]

실제 문제 풀이를 통해 공대생활을 간접적으로 체험하고, 재미있는 게임을 통해, 각 과목에 대해 시간대비 효율 높은 학습 효과를 기대할 수 있음.

지루한 공부 뿐 아닌 휴식 항목 추가를 통해 대학 생활의 즐거움을 체험 시겨 줄 뿐 아니라, 놀 땐 놀고 공부할 땐 공부하는 바람직한 공대생의 자세를 계몽시킬 수 있음.



2 量間の 黒

직접 확인해 보라냥~!





3 게임구현

- 1. class 상속 부모 클래스에 있는 변수를 자식클래스가 받아 사용할 수 있도록 구현
- 2. time 라이브리리 문제풀이 시 시간을 카운트 하기 위한 도구
- 3. 논리.미적.프기 퀴즈게임에서는 딕셔너리 형태로 구현하여 문제집 형태로 제작
- 4. menu로 넘어가는 input을 따로 생성

- 5. 연애에서는 if문을 통해 다양한 상황에 대한 대처 방법을 직접 고를 수 있고, 이에 따른 결과가 도출
- 6. 야구게임에서 리스트를 활용해 숫자를 맞추는 형식으로 구현
- 7. 엔터 칠 때 마다 다음 지문으로 넘어가는 함수를 따로 구현
- 8. 세이브 가능















THEIEND

INSERT COINS TO CONTINUE