



🔍 구)HIHIHI 김지혜 김설화 권구준 조희령



목차



1. 팀원소개



2. 주제

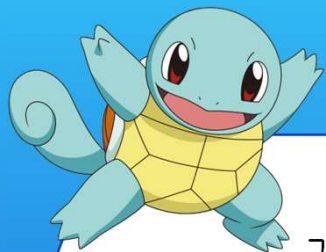


3. 목표



4. 일정

팀원소개



김지혜(팀장)

프로젝트 총괄 및 코드 설계



권구준(팀원)

오류 검출 및 프로젝트 테스터



김설화(팀원)

프로젝트 설계 및 구상



조희령(팀원)

프로젝트 설계 및 디자인 총괄

주제후보



미소년(녀)
연애
시뮬레이션



Pokemon
GO!



까끌레
뽀끌레



숫자야구



디지털
어드벤처

선택이유

1. 후보 선택지 구상결과 포켓몬GO 게임이 기능추가에 있어 **JAVA**객체지향에 적합하다고 판단!
2. 생각중

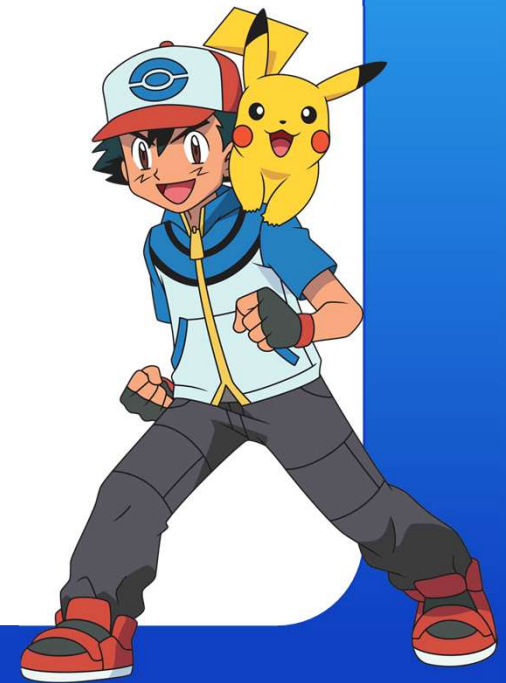


주제

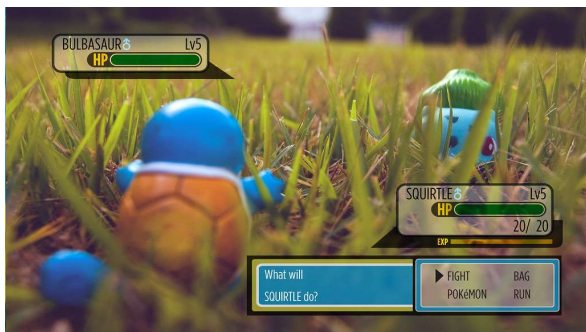
POKÉMON

어린시절 추억 속 포켓몬 게임을
구현하여 숲 속의 마을로 탐험을 떠나보자!

몬스터를 육성하고 대결을 펼쳐서 게임 그 이상의 어드벤처!!



구현목표



대결하기

야생 포켓몬들과의
대결을 통해 포켓몬 성장



체육관 도전

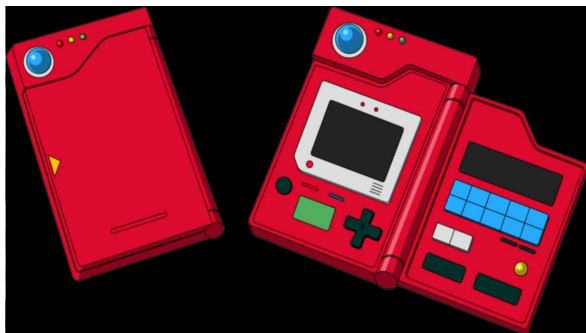
포켓몬 마스터를 향한
체육관 관장과의 배틀 도전



포켓몬 병원

대결 또는 도전으로 인한
체력 회복

구현목표



포켓몬 도감

인터페이스 기능을 통한
포켓몬 도감 생성



포켓몬 진화

포켓몬 대결 후 쌓인
경험치에 의한 진화기능



화폐 기능

대결을 통한 화폐습득
및 상점, 병원 이용

일정



2-3주차

역할분담
구조설계
아이디어 회의

4-5주차

코드구상 및 작성
아이디어 회의

6-7주차

GUI 구상
코드 구상 및 작성

8-9주차

GUI 설계 및 구현
코드 구상 및 작성

10-11주차

프로젝트 테스트
오류 보완

12주차~

코드 다듬기
최종 마무리





질문TIME





THANK YOU

