



🔍 구)HIHIHI 김지혜 김설화 권구준 조희령



# 목차



## 1. 팀원소개



## 2. 주제

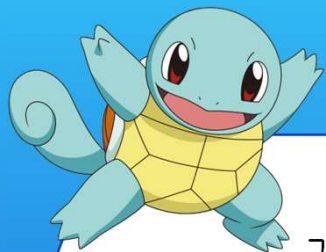


## 3. 목표



## 4. 일정

# 구)HIHIHI 팀원소개



김지혜(팀장)

프로젝트 총괄 및 코드 설계



김설화(팀원)

프로젝트 설계 및 구상



권구준(팀원)

오류 검출 및 프로젝트 테스터



조희령(팀원)

프로젝트 설계 및 디자인 총괄

# 주제후보



미소년(녀)  
연애  
시뮬레이션



Pokemon  
GO!



까글래  
뽀글래






숫자야구



디지몬  
어드벤처

# 선정이유



-  주제 선정 시 고민한 후보들 중 Pokemon GO! 게임의 구조가 인터페이스, 추상 클래스, 파생 클래스를 사용하기에 적합하여 JAVA 객체지향 프로그래밍으로 구현하기 알맞다 생각하여 선정
-  모두 한번씩은 접해봤을 포켓몬 게임을 주제로 선정하여 팀원 모두 적극적인 프로젝트 참여가 가능할 것이라 기대하여 선정
-  Pokemon GO! 의 모험하기, 대결하기, 도망가기 실행들과 포켓몬 개별 능력치 설정 등 다양한 기능들을 JAVA 언어로 구현하고 싶어 선정

주제

# POKÉMON

<포켓몬스터>는  
포켓몬 마스터를 꿈꾸는 한지우가 포켓몬과 함께 모험을 통해  
성장하는 과정을 담은 이야기

[Pokemon GO! 게임]은  
<포켓몬스터> 만화를 바탕으로 야생의 포켓몬을 포획하고, 성장시켜  
배틀에 도전하는 등 다양한 플레이가 가능한 게임





주제

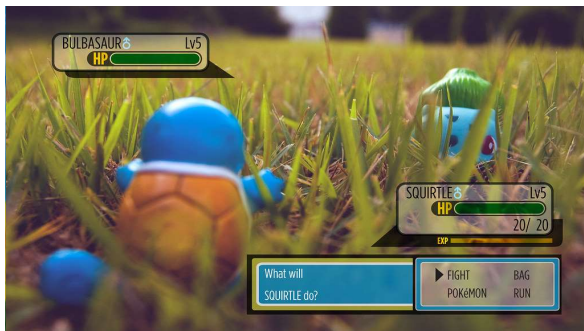
# POKÉMON

대자연과 마을 여기저기에 있는 포켓몬과 경계 없이 펼쳐진 필드를  
자유롭게 모험하게 되는데...

어린시절 추억 속 포켓몬스터 게임을 구현하여 숲 속의 마을로  
모험을 떠나보자!!!



# 구현목표



## 대결하기

야생 포켓몬들과의  
대결을 통해 포켓몬 성장



## 체육관 도전

포켓몬 마스터를 향한  
체육관 관장과의 배틀 도전

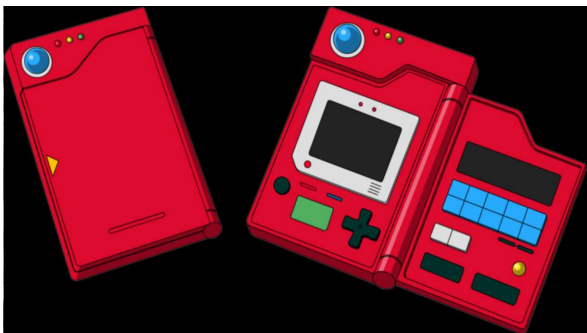


## 포켓몬 병원

대결 또는 도전으로 인해  
감소한 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**

