



🔍 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!



까끌래
뽀끌래



숫자야구



디지털
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

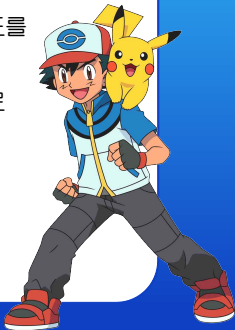


주제

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

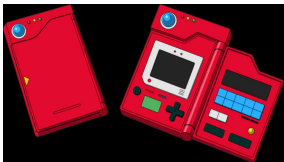
포켓몬 마스터를 향한
체육관 관장과의 배틀 도전



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

