

객체 지향 프로그래밍

프로젝트 보고서

작성일자	2025년 05월 30일	팀 이름	사전 구성 팀 (박성현, 차승재, 김민규, 박주호)
활동기간	2025년 03월 26일 ~ 2025년 6월 1일		
제목	CASE BY CASE		
주제	해킹 중심의 퍼즐 게임		
활동목적	이 프로젝트는 해킹 컨셉의 퍼즐 게임을 개발함으로써, 실제 사용자가 콘솔 창에서 직접 해킹하는 듯한 몰입감을 제공하고 싶었습니다. 또한 명령어 기반의 인터페이스를 구현함으로써 텍스트 중심의 시스템 조작 구조를 이해하고 구조적 사고와 창의적 설계 능력을 향상 시키는 것에 목표를 가지고 있었습니다.		
프로젝트 개요	목표 : DOS(명령어 기반 콘솔)창을 활용하여, 실제 해킹을 수행하는 듯한 몰입감을 제공하는 해킹 테마의 퍼즐 게임을 개발하는 것 사용자는 키보드를 통한 텍스트 입력과 명령어 조작을 통해 보안 시스템을 뚫고, 점점 더 복잡해지는 퍼즐을 해결하며 수사 과정을 진행합니다.		
프로젝트 특징	<ul style="list-style-type: none">해킹 테마의 컨셉 : 사용자가 실제로 해킹을 하는 분위기 연출다양한 보안 시스템 시뮬레이션 : 암호 해독, 인증 우회, 포트 접근 등 구현긴장감 있는 해킹 구조 : 발각도에 따른 시뮬레이션 경고, 로그 추적 등 몰입 요소		
주요내용	이 프로젝트는 DOS창 명령어 기반의 콘솔 환경을 활용하여 해커가 된 듯한 몰입감을 주는 퍼즐형 게임이다. 게임의 핵심 컨셉은 해킹 시뮬레이션이며, 사용자는 주어진 명령어를 입력하여 다른 컴퓨터들을 해킹하여 그 컴퓨터 속의 내용 등을 확인하는 방식으로 퍼즐을 해결한다. <ul style="list-style-type: none">퍼즐 구성 : 스테이지 내의 미니 게임 느낌으로 초반에는 단순한 디렉토리 탐색으로 시작하여 후반으로 갈수록 자료 수집을 통한 암호 해독 등의 퍼즐로 구성되어 있다.스토리 흐름 : 주인공이 형의 죽음의 진실을 알기 위해 여러 컴퓨터를 해킹하여 형의 죽음의 주범을 찾기 위한 스토리UX : 화면 전체를 텍스트 기반 인터페이스로 구성하여, 다양한 명령어, 발각도 등 긴장감 유발		
활동결과	이 프로젝트를 통해 해킹 컨셉을 중심으로 퍼즐 형식의 게임을 구현하였다. 처음 목표로 설정 했던 DOS창 명령어 기반의 콘솔 환경을 활용하여 해커가 된 몰입감을 주도록 구현을 하였다. 실제 여러 명에게 초기 프로토타입을 사용하게 하였을 때, 공통적으로 실제 해킹을 하는 듯한 느낌을 받았다고 했다. 그 이외에도 초기 목표로 잡았던 C언어의 복습, git hub의 사용법 숙지 등의 목표를 이룰 수 있었다.		
문제점	한계점으로는 GUI기반이 아닌 만큼 시각적으로 재미를 줄 수 있는 요소가 한정적이라 많이 부족했으며, 실제 해킹을 해본 경험이 부족했기 때문에 단순히 해킹의 느낌을 살리기에는 많이 힘들었습니다. 그 이후에도 다양한 퍼즐을 구성하기 위해 어떻게 출력을 해야 할지 구성하는 것에 많은 어려움을 느꼈습니다. 향후에 개발이 이어진다면, 사용자의 피드백을 반영하여 더 나은 UI 표현과 난이도에 따른 퍼즐의 다양화 등을 추가하는 방향으로 개선하려고 합니다.		