

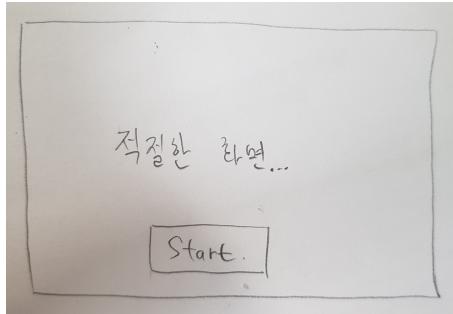
Term Project Proposal

2017313107 이승태

Term Project로 간단한 게임을 만들 계획에 있습니다.

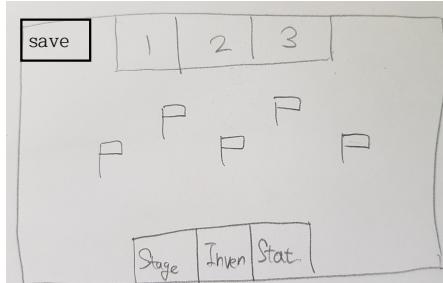
1. 메인화면

메인화면에서 Start를 누르면 Stage화면으로 이동합니다.



2. Stage화면

- 위의 버튼은 난이도를 조절하는 버튼입니다. 1이 가장 쉬운 난이도이고 2, 3으로 갈수록 높은 스펙을 요구합니다.
- 아래 Stage, Inven, Stat은 각각 Stage, Inven, Stat창으로 넘어갈 수 있습니다.
- 깃발버튼을 누르면 본격적인 게임이 시작됩니다. (게임화면)
- 왼쪽 위의 save버튼을 눌렀을 때, kvssd에 유저의 데이터(무기, 아머, lv과 같은 정보)를 저장해서 사용자가 앱을 끄고 다시 켰을 때 데이터가 유지되게 할 것입니다.

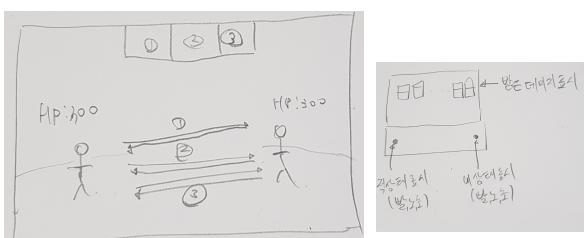


3. Ingame화면

- 공격은 하단, 중단, 상단이 있으며 클릭을 하여 무기를 던져 공격합니다.
- 일반적으로 상단 공격이 가장 세며, 중단, 하단이 가장 약합니다.
- 무기들은 쿨타임이 존재하고, 쿨타임이 다 되면 클릭할 수 있습니다. 클릭하면 무기를 던져서 공격하게 됩니다.
- 상대 몬스터들도 일정 시간이 지나면 무기를 던져 공격합니다. 일반적으로 상단 공격이 가장 세며, 쿨타임도 가장 길니다.
- 스테이지를 클리어하면 일정량의 돈을 얻고 그 돈은 무기나 아머들을 업그레이드 하는데 쓰입니다.
- 유저가 죽거나 게임을 클리어하면, Fail, Success라는 문구가 뜨고, 7segment에도 글자가

띄워지게 됩니다. Ok버튼을 누르면 Stage화면으로 돌아가게 됩니다.

- 7segment에는 유저가 받은 데미지를 표시하게 됩니다.
- led에는 내 상태와 적 상태를 나타내 줍니다. 예를 들어 적 체력이나 내 체력이 70~100%면 초록색, 30~70%면 노란색, 0~30%면 빨간색 led를 띄워줍니다.



4. Inven화면

- 이곳에서는 사용자가 무기, 아머 등을 업그레이드할 수 있습니다.
- 왼쪽 위의 숫자는 현재 소지하고 있는 돈입니다.
- 오른쪽 위의 숫자는 업그레이드를 할 때 드는 돈의 양입니다.
- 무기는 업그레이드할 때마다 공격력이 증가하고 옷은 체력, 바지는 방어력, 장갑은 총 공격력을 증가시켜 줍니다.



5. Stat화면

- 이 화면에서는 유저가 최종적인 스텝을 한 번에 볼 수 있습니다.
- 이 화면에서는 아래의 사진을 클릭하여 유저가 자신의 모습을 바꿀 수 있습니다.
- 사진을 클릭하게 되면 7segment에는 유저가 몇 번째 사진을 골랐는지 알 수 있게 표시됩니다.

