

□ 요구사항 분석서

유형 분류	세부 분류	요구 분석 내용	담당자	
			정	부
맵	이동	1. 50 * 50크기의 맵 6개 구현	이준호	이동준
		2. 1.1에서 시작해 50.50에서 다음 층으로 이동		
		3. 수동으로 마을 복귀 or 주문서를 통한 복귀 및 좌표 기억		
		4. 방향키를 이용한 이동		
		1. 마을에서 npc 접촉시 해당 npc 제공사항 시각화	이준호	박희정
		2. 잡화상, 성소, 제련소 구현 및 상호작용		
전투	조우	1. 용사의 체력 및 초기 상태.	이동준	이준호
		2. 맵 진입시 층에 맞는 몬스터 리젠		
		3. 일반 몬스터, 용사, 보스등장 확률		
		4. 적의 데미지 및 스테이터스 작성성		
		5. 전투 상황 구현		
아이템	잡화	1. 각종 티어 아이템 제작 및 장착 여부	박희정	이동준
		2. 아이템들의 성능과 소모 아이템 성능		
		3. npc와 아이템 구매, 판매(1티어 장비와 물약)		
	강화	1. 장비의 인챈트(강화)	박희정	이준호
		2. 드랍 아이템 구현		