

기획 보고서

2017년 7월 21일

조이름 : 검은아재들

조장 : 신보선

조원 : 김태원, 정민수, 최영호, 이진규, 김효현, 이장흠

목차

1. 프로젝트 주제

2. 구현 계획

3. 역할 분담

4. 화면 구성

5. 요구사항 분석

6. 작업 일정표

1. 프로젝트 주제

① 주제

미니게임을 통해 주인공을 성장시켜나가면서 자연스럽게 공부를 할 수 있는 어린이 교육용 프로그램

② 동기

프로젝트의 모태가 되는 프린세스 메이커를 과거 재미있게 플레이한 경험을 토대로 이를 활용하여 새로운 게임을 만들어보고자 함

③ 스토리

집에서 독립한 19살 소녀가 일과 공부를 통한 자기계발로 성장하는 이야기

2. 구현계획

- ① 게임 진행 사항을 저장 및 불러오기
- ② 자바 GUI를 이용한 미니게임을 구현
- ③ 미니게임, 아이템으로 주인공의 능력치 변화
- ④ 주인공의 능력치에 따른 엔딩

3. 역할분담

신보선(조장) : 통역 미니게임 구현, 저장/불러오기 구현, 모델 구현, 메인화면 구현

이장흠 : 과외 미니게임 구현, 엔딩 구현, 주인공 구현, 모델 구현

김태원 : 편의점 미니게임 구현, 운동 미니게임 구현, 잠 구현

정민수 : 코딩 미니게임 구현, 프로그래밍교육 게임 구현, 복권 구현

최영호 : 농사 미니게임 구현, 공부 미니게임 구현, 영화 구현

이진규 : 호스티스 미니게임 구현, 악기 미니게임 구현, 아이템 구현, 산책 구현

김효현 : 큐레이터 미니게임 구현, 미술 미니게임 구현, 놀이동산 구현

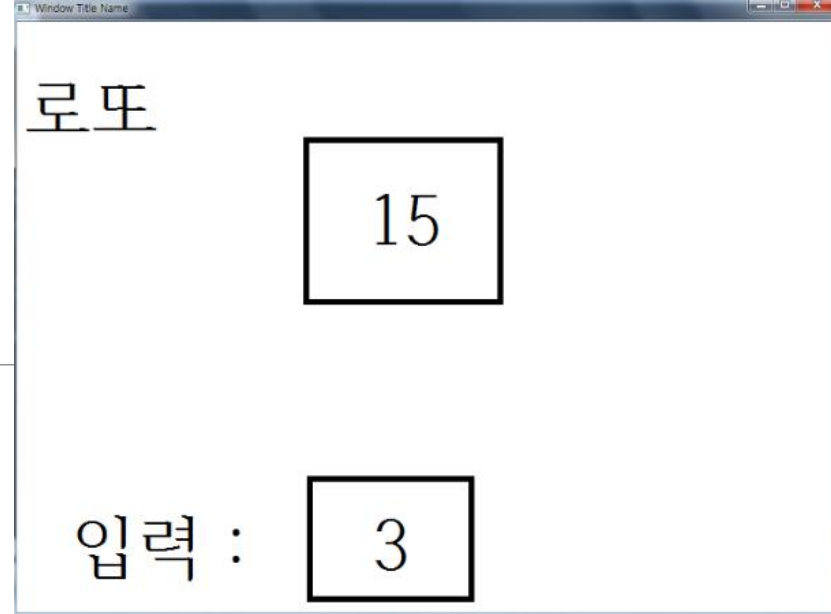
4. 화면구성

1. 메인화면





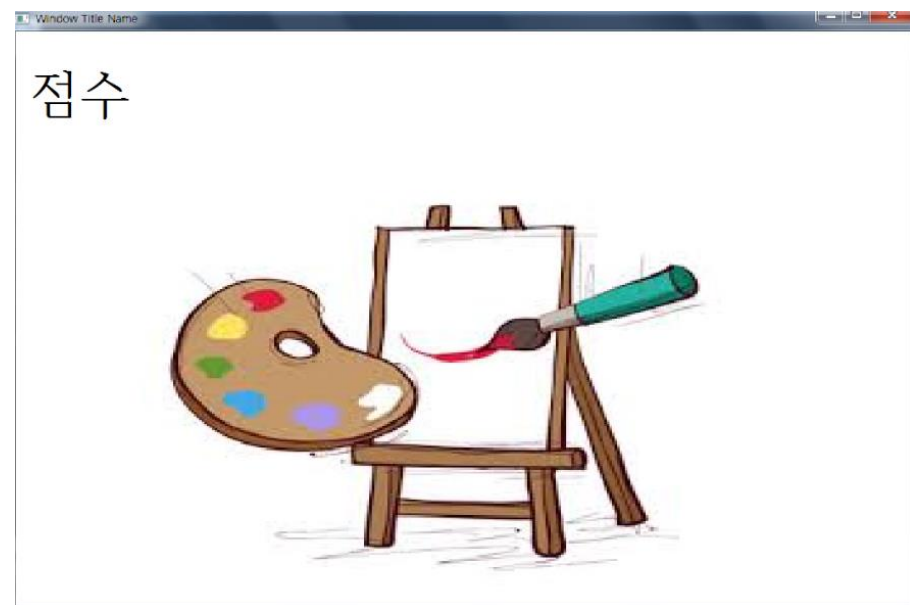
2. 상태화면



3. 로또 미니게임 화면



4. 상식문제 미니게임 화면



5. 미술 교육 미니게임 화면

6. 편의점 미니게임 화면

Window Title Name

편의점

상품명	수량	가격	총 가격
비니니킥	2	1200	
바나나우유	1	1000	

총 가격 :



7. 피크닉 화면

5. 요구사항 분석

- ① 게임 저장 및 불러오기 구현을 위한 입출력 사용
- ② 미니게임 및 화면 구현을 위한 자바GUI 사용
- ③ 미니게임 및 로또에 사용될 난수를 구하기 위한 Random클래스 사용
- ④ 주인공 능력치 수정을 위한 Collection 사용

6. 작업 일정표

14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
기획서 작성	기획서 제출 및 구현 시 작	1차 구현			1차 구현 완료	테스트	테스트 및 수정 사항 도 출	2차 구현			구현 완 료 및 테 스트	완성 및 발표