모바일 프로그래밍 프로젝트

2011104047 정동윤

1. 주제 설명

* 앱 이름: 판도라의 상자
* 앱 목적: 킬링타임용 간단한 게임 애플리케이션 개발

1. 주제 선정 배경 및 프로젝트 목표

* 안드로이드 스튜디오로 구현 가능한 다양한 기능들을 사용해본다.
* 게임 개발자가 꿈인 사람으로서 안드로이드로 게임을 만들어 본다.
* 사용자가 애플리케이션을 다운받아 설치함으로 인해 바이러스가 퍼졌다는  
  컨셉의 게임.

1. 기능 및 설계 내역

* 6~7개의 스테이지를 준비하고 각 스테이지를 깼을 때 다음 스테이지로  
  넘어갈 수 있다.
* 각 스테이지는 클리어 컨셉이 다르다.  
  ex) 돌아다니는 오브젝트를 전부 터치 시 클리어, 로컬 어딘가에 숨겨둔 파일의 경로를 힌트를 통해 알아내 삭제하면 클리어 등