

객체지향언어2 미니프로젝트 제안서

모바일소프트웨어트랙 2291031 전아린

1. 프로젝트 주제

단어 맞추기를 통해 캐릭터를 성장시키는 다마고치 게임을 구현할 계획이다.

2. 작품 개요

난이도는 쉬움과 어려움으로 구분하고, 쉬움 레벨은 7글자 이하의 단어들, 어려움 레벨은 모든 단어를 포함한다. 게임 시작 전 플레이어는 키울 캐릭터의 외형을 자유롭게 고를 수 있다. 사과 아이콘에 적힌 단어를 맞추면 5점을, 고기 아이콘에 적힌 단어를 맞추면 점수가 20점 오른다. 하트 아이콘에 적힌 단어를 맞추면 생명이 1 추가되고 시계 아이콘에 적힌 글자는 5초간 화면을 멈추는 기능을 한다. 만약 단어가 바닥까지 떨어졌을 경우 생명이 1 감소한다. 게임의 레벨은 총 3단계로 구성된다. 각 레벨마다 단어가 떨어지는 속도를 다르게 한다. 첫 번째 스테이지는 100점, 두 번째 스테이지는 150점, 세 번째 스테이지는 200점에 도달해야 다음 스테이지로 넘어갈 수 있다. 각 스테이지에서 목표 점수에 도달하면 스페이스바를 연타하고, 5초 안에 목표치까지 연타했을 경우 다음 단계로 넘어갈 수 있다. 각 단계를 클리어할 때마다 키우는 캐릭터가 성장한다. 첫 번째 스테이지를 클리어하면 알에서 부화하고, 두 번째 스테이지를 클리어하면 아기 캐릭터가 성장하고, 세 번째 스테이지를 클리어할 경우 어른 캐릭터로 성장하고 게임이 종료된다. 게임이 끝나면 점수판에 점수를 기록하고 메인 화면에서 랭킹을 확인할 수 있게 한다.

3. 개발 스케줄링

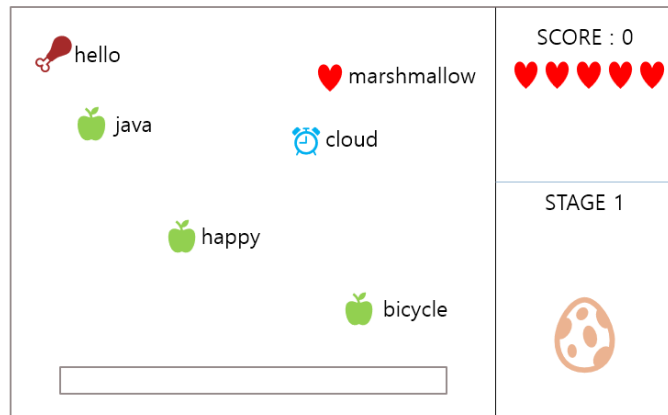
12주차: 시작 화면, 단어 떨어짐 구현

13주차: 각 레벨 구현

14주차: 게임 캐릭터 성장 구현

15주차: 효과음 추가

4. 예상 결과



<게임 실행 화면>