

결 재	담당	원장

자바 스프링 리액트로 완성하는 클라우드 활용 풀스택 개발

1차 프로젝트 계획 보고서

웹기반 스트라이커즈 1945 구현

2024-07-12

구성원 : 양재현
하영재
이한결

프로젝트 계획서

과정명 및 팀명	
과 정 명	자바 스프링 리액트로 완성하는 클라우드 활용 풀스택 개발
교 육 기 관	한국정보교육원
팀 명	비행기 타고 가요

프로젝트 개요
<p>1. CSS UI기반 JS활용 간편 웹게임 개발</p> <ul style="list-style-type: none">· 배경 : 현대의 웹 기술을 활용하여 전통적인 게임 "스트라이커즈 1945"를 웹 브라우저에 CSS와 JavaScript를 중심으로 게임을 개발함으로써 게임 로직을 이해하고 게임 개발 능력을 향상시키는 것을 목표로 하고 있습니다.· 주제 : 웹기반 스트라이커즈 1945 구현· 목적 : 스트라이커즈 1945의 게임플레이를 브라우저에 재현 플레이어에게 전통적인 게임 경험 제공 CSS와 JavaScript를 사용하여 게임 그래픽 구현 게임로직 구현함으로써 CSS와 JavaScript 실력 향상 <p>2. 웹 게임 설계 및 기존 게임 관찰</p> <ul style="list-style-type: none">· UI 설정· 웹 설계 시 유의 사항 확인· 이미지 사용 여부 확인· 기존 게임의 오브젝트들 관찰 <p>3. 웹 설계 후 고찰</p> <ul style="list-style-type: none">· 설계도 검토· 기존 게임과 비교· 웹기반 게임을 설계를 진행하며 느낀 점

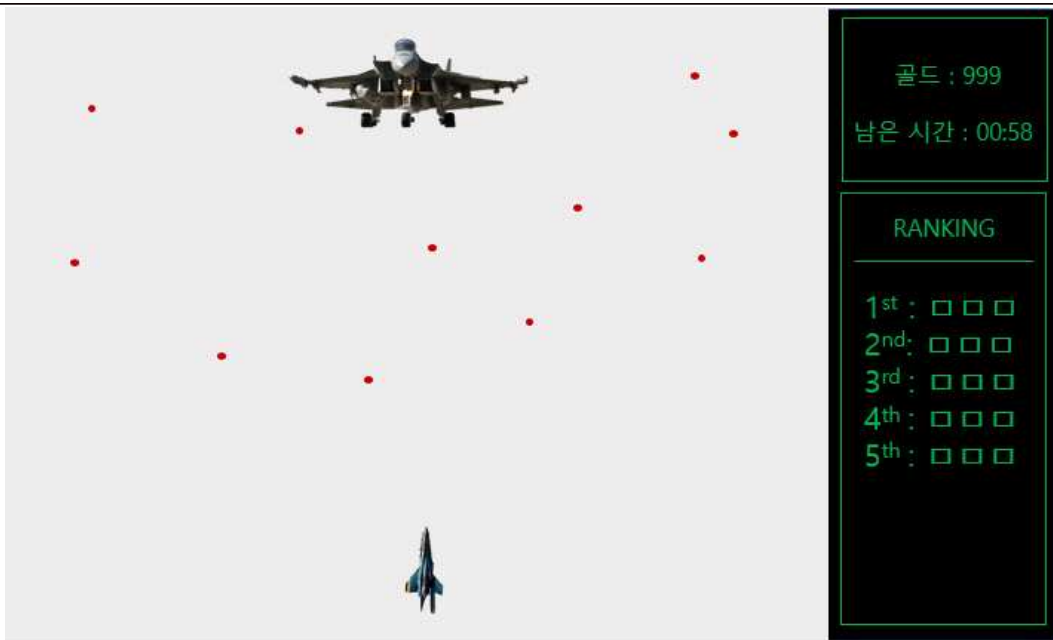
* 진행순서

주제 선정 및
유의점 확인 ▶ 화면 설계 ▶ 자바스크립트
구현 ▶ 화면 테스트 ▶ 실행 및 검토

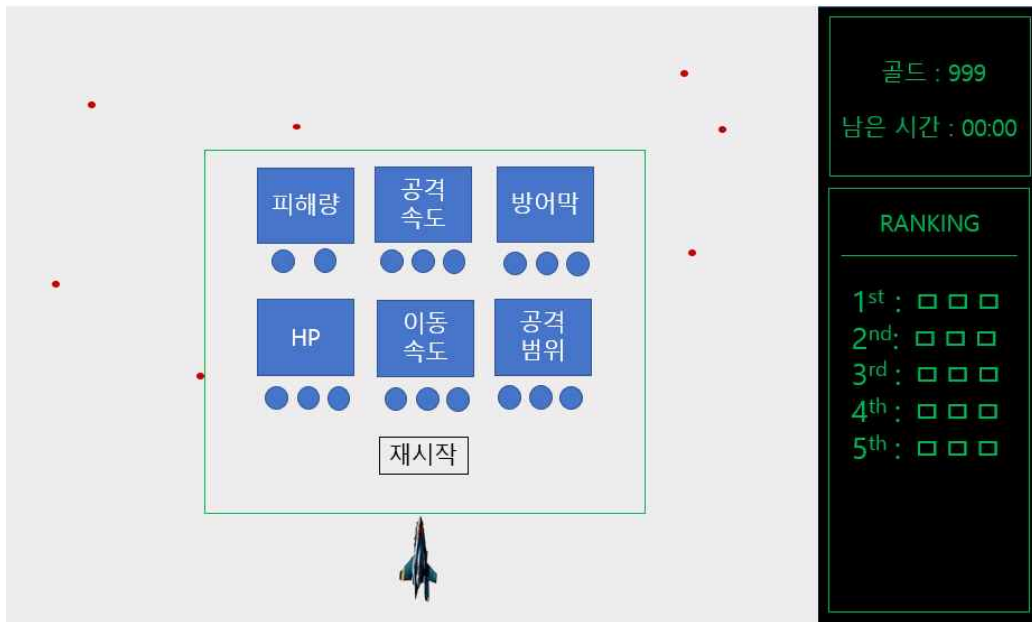
4. 화면 초기 구성



게임시작 전



게임중



게임 오버



게임 클리어

5. 게임 구성

1. 장르 : 플레이어는 하늘과 우주를 배경으로 비행기를 조종하여 적을 격파하는 게임
2. 배경 : 게임의 배경은 제 2차 세계대전 시기로 설정, 플레이어는 전투기를 조종하여 전투와 공습을 피해야 함
3. 조작 및 게임플레이 :
 1. 키보드 화살표로 전투기를 움직이고 스페이스 바로 공격
 2. 골드를 쌓아 전투기의 공격력, 방어력을 강화
 3. 진행시간은 1분으로 제한, 1분 내에 보스 처치 실패 시 게임오버
 4. 보스의 체력을 0으로 만들면 게임 클리어
 5. 최대한 적은 횟수로 클리어하는 것이 목표
4. 게임 난이도 : 초기 단계에서는 상대적으로 어려운 난이도로 진행하다가 골드가 쌓이면서 점점 플레이어가 강해지는 것이 가능
5. 진행 :
 1. 적의 총알을 피하며 적을 공격하고, 적군의 총알에 맞아 플레이어의 hp가 줄어들어 0이 되면 게임 오버와 함께 플레이어는 강화 탭에서 강화가능
 2. 게임 중간에 나오는 골드를 먹고 게임 끝나면 전투기의 공격력이나 방어력을 강화
 3. 강화된 내 비행기로 적의 hp를 0으로 만들면 클리어
6. 기존 게임과 차별성 :
 1. 게임 진행시간은 1분으로 제한
 2. 게임 오버 후에 나오는 강화 탭으로 다음 게임 더 강한 플레이 가능
 3. 점수가 순위가 아니라 재시작 횟수로 순위

배경 기술	
OS & SW	HTML CSS JAVASCRIPT BOOTSTRAP5

역할 분담		
성명	역할	담당업무
양재현	Project Leader	UI 구성, 구현
하영재	Engineer	점수시스템 구현
이한결	Engineer	비행기 구현

프로젝트 일정 계획

프로젝트 일정 (2024.07.12 ~ 2024.07.22 총 11일, 주말제외)								
항목	세부내용	1	2	3	4	5	6	7
요구분석	주제 선정 및 분석							
	계획보고서 작성							
설계	화면구성 설계							
	자바스크립트 설계							
구현	css 구성							
	화면 구성							
테스트	테스트 및 디버그							
발표	결과보고서 작성							
	발표지 작성							
	발표 준비							