

프로젝트 수행 계획서



프로젝트명	Grow Wings
학년, 반, 번호	3220
이름	최한수
제출날짜	2021-08-24

<목 차>

1. 프로젝트 개요 ----- (3)쪽

1-1. 프로젝트명

1-2. 프로젝트 기간

1-3. 프로젝트 목적

1-4. 프로젝트 기대효과

2. 프로젝트 범위 ----- (4, 5)쪽

2-1. 기능 명세

2-2. 시스템 구성도

2-3. 사용 할 프로그램

3. 개발 일정 계획 ----- (6)쪽

3-1. 세부일정 추진 계획

1. 프로젝트 개요

1.1 프로젝트 명

- Grow Wings

1.2 프로젝트 기간

- 2021 년 8 월 25 일 ~ 2021 년 9 월 24 일 (개발)
- 2021 년 9 월 25 일 ~ 2021 년 9 월 28 일 (테스트)

1.3 프로젝트 목적

- 게임을 오랫동안 하기 어려운 현대인들에 맞춰진 게임
- 성장의 재미가 있는 게임
- 간단한 시스템으로 모두가 즐길 수 있는 게임

1.4 프로젝트 기대효과

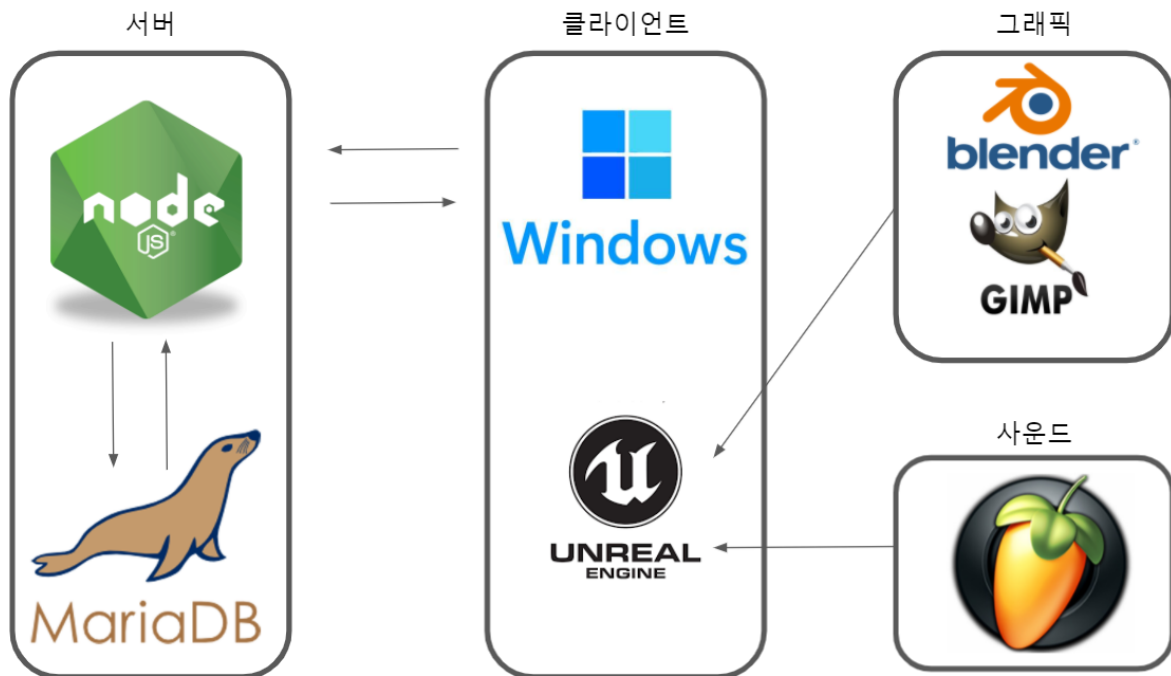
- 방치형 게임의 특성을 이용하여 바쁜 현대인들이 잠깐씩 즐길 수 라이트한 게임으로 다양한 사용자 확보 가능
- 이해하기 쉬운 시스템으로 누구나 플레이가 가능
- 자신의 캐릭터 성장의 재미를 느낄 수 있어 오랫동안 플레이 할 수 있다.

2. 프로젝트 범위

2.1 기능 명세

카테고리	기능명	기능설명
데이터 관리	로그인	닉네임과 개인 숫자 6 자리 유효성 검사로 게임 진입여부 확인
	닉네임 변경	닉네임을 다른 닉네임으로 변경
	데이터 저장/불러오기	스테이지 진행 상황, 각종 캐릭터 강화 수치의 정보 저장 및 불러오기
게임 방치	절전 모드	그래픽 연산을 하지 않고 데이터 연산만 진행
	방치 보상 계산 및 지급	스테이지와 방치 시간을 계산하여 보상을 산출하여 지급하는 기능
캐릭터 성장	공격력 강화	일정량의 재화를 소모하여 일정량의 공격력을 기존 공격력에서 추가해주는 기능
	체력 강화	""
	치명타 확률 강화 (%)	""
	치명타 데미지 강화 (%)	""
	각종 강화 자동화 가능	위에 강화 시스템들을 플레이어의 설정값에 따라서 자동으로 강화 해주는 기능(게임 종료해서 방치중에는 작동 안함)
스테이지	같은 스테이지 자동 무한 진행	같은 스테이지에서 계속해서 몬스터를 사냥하면서 성장해서 다음 스테이지로 넘어갈 수 있도록 도와주는 기능
	스테이지 보스 전투	스테이지에 맞는 보스를 처치 할 수 있도록 해주고 처치시 다음 스테이지로 보내 주는 기능

2.2 시스템 구성도



2.3 사용 할 프로그램

그래픽 : Blender 2.9.0 , GIMP 2.0

사운드 : FL Studio 20

게임 : Unreal Engine 4.25.4

3. 개발 일정 계획

3.1 세부일정 추진 계획

Grow Wings 간트 차트

