

---

## 점수조작위원회 - 최종 보고서

---

[객체지향프로그래밍\_02]



학번	5764229
이름	최상원
학과	게임소프트웨어학과(2년)
연락처	010-8791-8301
이메일	roo0311a@gmail.com

# 문서 목차

---

## 1. 프로젝트 개요

- A. 프로젝트 안내

## 2. 프로젝트 최종 플레이 플로우

- A. 최종 결정된 플레이 플로우 안내

## 3. 인게임 화면

- A. 타이틀 화면, 책 집필 단계, NPC 접객 단계

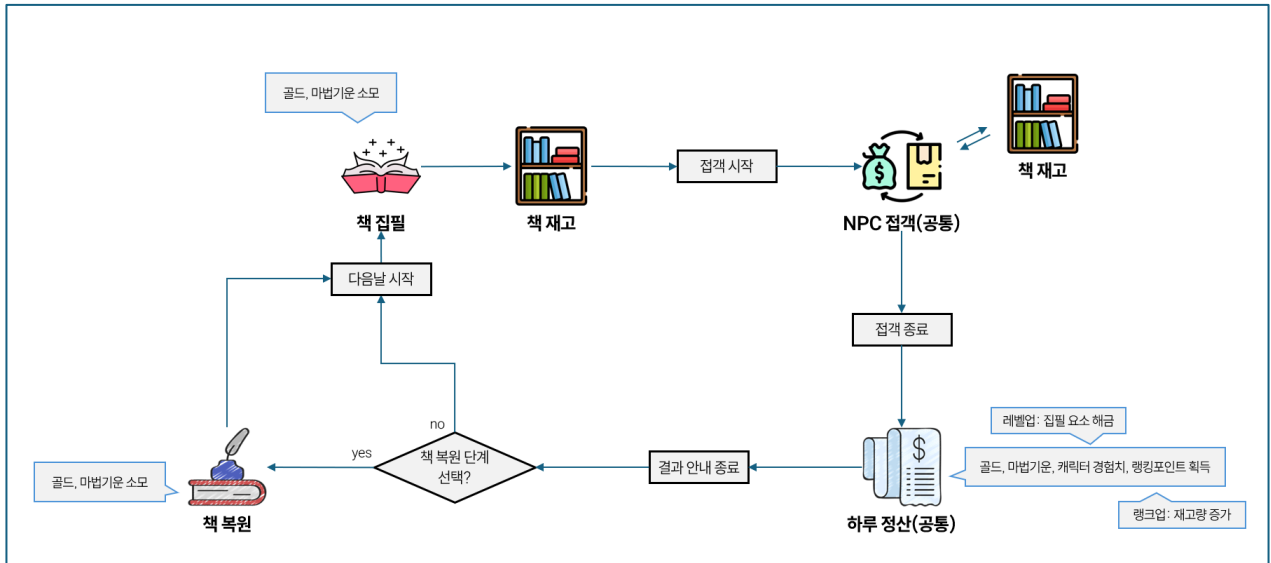
## 프로젝트 개요

---

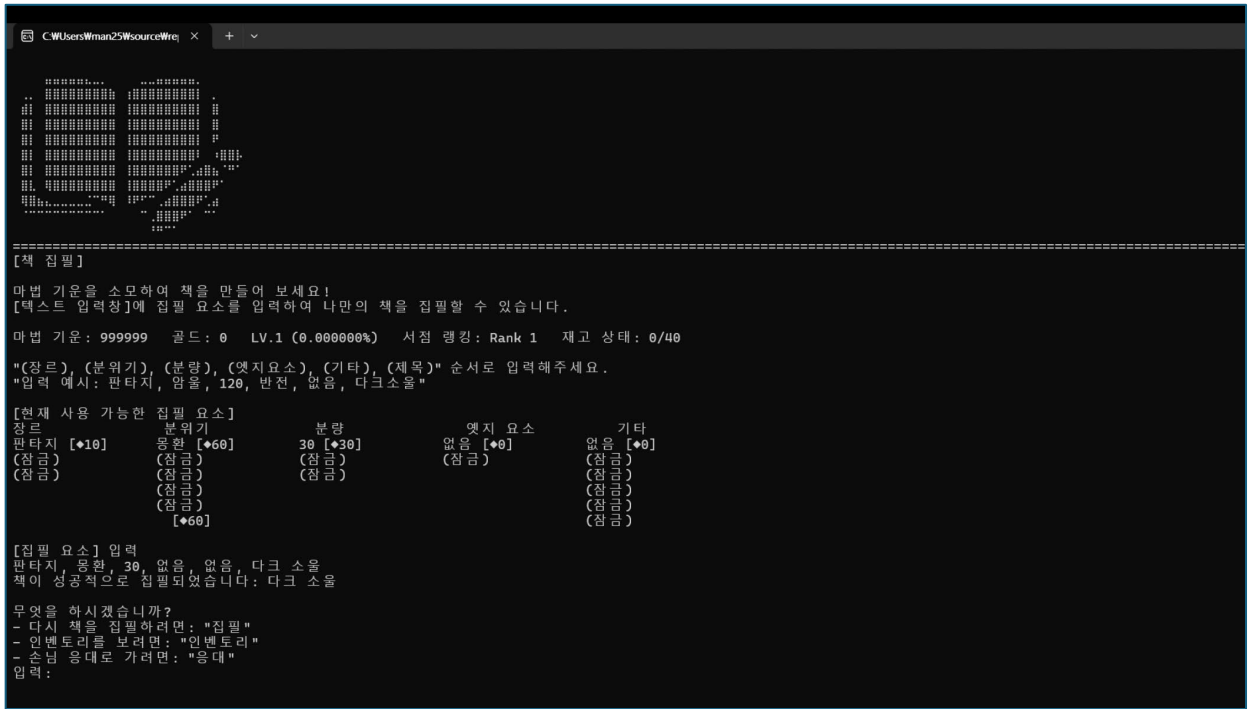


- **프로젝트명:** 쿠르드의 마법서점(krud's Magic book Store)
- **장르:** 텍스트 중심의 마법서점 경영 시뮬레이션
- **개발언어:** C++
- **특징:**
  - **CRUD 구조**를 적극 활용한 도서관리 프로그램의 게이미피케이션
  - **Chat-GPT API**를 활용한 고객 다이얼로그 자동 생성 시스템 구축
  - 아스키아트 적극 사용을 통해 플레이 지루함 최소화
- **깃 링크:** <https://github.com/henac-geon/Project-BS>

## 프로젝트 최종 플레이 플로우



1. **책 집필:** 책 집필 요소를 선택하여 책 생성(골드/마법기운 소모)
2. **책 재고:** 현재 생성된 책 리스트를 확인
3. **NPC 접객:** 2종류(대여/반납)의 무작위 NPC 등장
  - A. **대여:** 취향(5가지의 책 집필 요소)을 보유하며, 취향에 따라 자동으로 다이얼로그를 출력.  
플레이어는 NPC 다이얼로그로 취향을 유추하여 책을 추천(골드 획득)
  - B. **반납:** 빌려간 책을 반납(마법기운 획득). 확률에 따라 책이 훼손됨. 훼손도에 따라 골드 추가 획득
4. **하루 정산:** 취향을 맞춘 횟수에 따라 서점 랭킹 및 플레이어 레벨 상승
  - A. **랭킹 업:** 책 재고량 증가
  - B. **레벨 업:** 책 집필 요소 해금
5. **책 복원:** 미니게임을 통해 훼손된 책 복원(골드/마법기운 소모)



**감사합니다**