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:

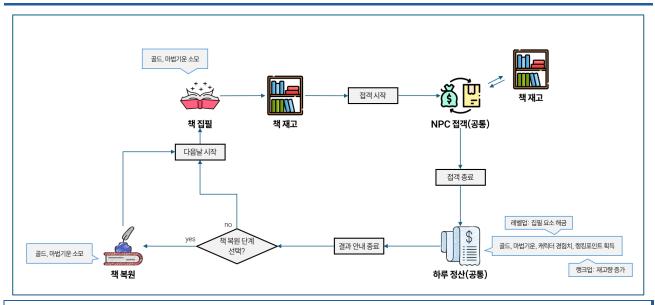
· CRUD 구조를 적극 활용한 도서관리 프로그램의 게이미피케이션

· Chat-GPT API를 활용한 고객 다이얼로그 자동 생성 시스템 구축

• 아스키아트 적극 사용을 통해 플레이 지루함 최소화

• 깃링크: 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)

인게임 화면

```
© C:\Users\man25\source\vere \times + \vert \
   쿠르드의 마법상점에 오신 걸 환영합니다,!
텍스트 입력창이 보이도록 화면을 조정해 주세요. > "시작"
입력: 시<u>작</u>
© C:₩Users₩man25₩source₩re| × + ∨
   _____
[책 집필]
마법 기운을 소모하여 책을 만들어 보세요!
[텍스트 입력창]에 집필 요소를 입력하여 나만의 책을 집필할 수 있습니다.
마법 기운: 999999 골드: 0 LV.1 (0.090090%) 서점 랭킹: Rank 1 재고 상태: 0/40
"(장르), (분위기), (분량), (옛지요소), (기타), (제목)" 순서로 입력해주세요.
"입력 예시: 판타지, 암울, 120, 반전, 없음, 다크소울"
[현재 사용 가능한 집필 요소]
장르 분위기
판타지 [*10] 몽환 [*60]
(점금) (점금)
(점금) (점금)
(점금)
(점금)
                                                    옛지 요소
없음 [◆0]
(잠금)
[집필 요소] 입력
판타지, 몽환, 30, 없음, 없음, 다크 소울
책이 성공적으로 집필되었습니다: 다크 소울
무엇을 하시겠습니까?
- 다시 책을 집필하려면: "집필"
- 인벤토리를 보려면: "인벤토리"
- 손님 응대로 가려면: "응대"
입력:
 마법 기운: 999999 골드: 0 LV.1 (0.000000%) 서점 랭킹: Rank 1 재고 상태: 0/40
  oc 접객 시작]
객은 책을 반납하거나 대여하거나, 아무 말 없이 그냥 갈 수도 있습니다!
물악은 영혼의 문을 열어 줄 거야. 준비됐나?
추천:[책 제목] 입력 | 책 재고 확인:"재고 확인"입력 | 아무 것도 하지 않기:"패스"
입력:다크 소|
```

감사합니다