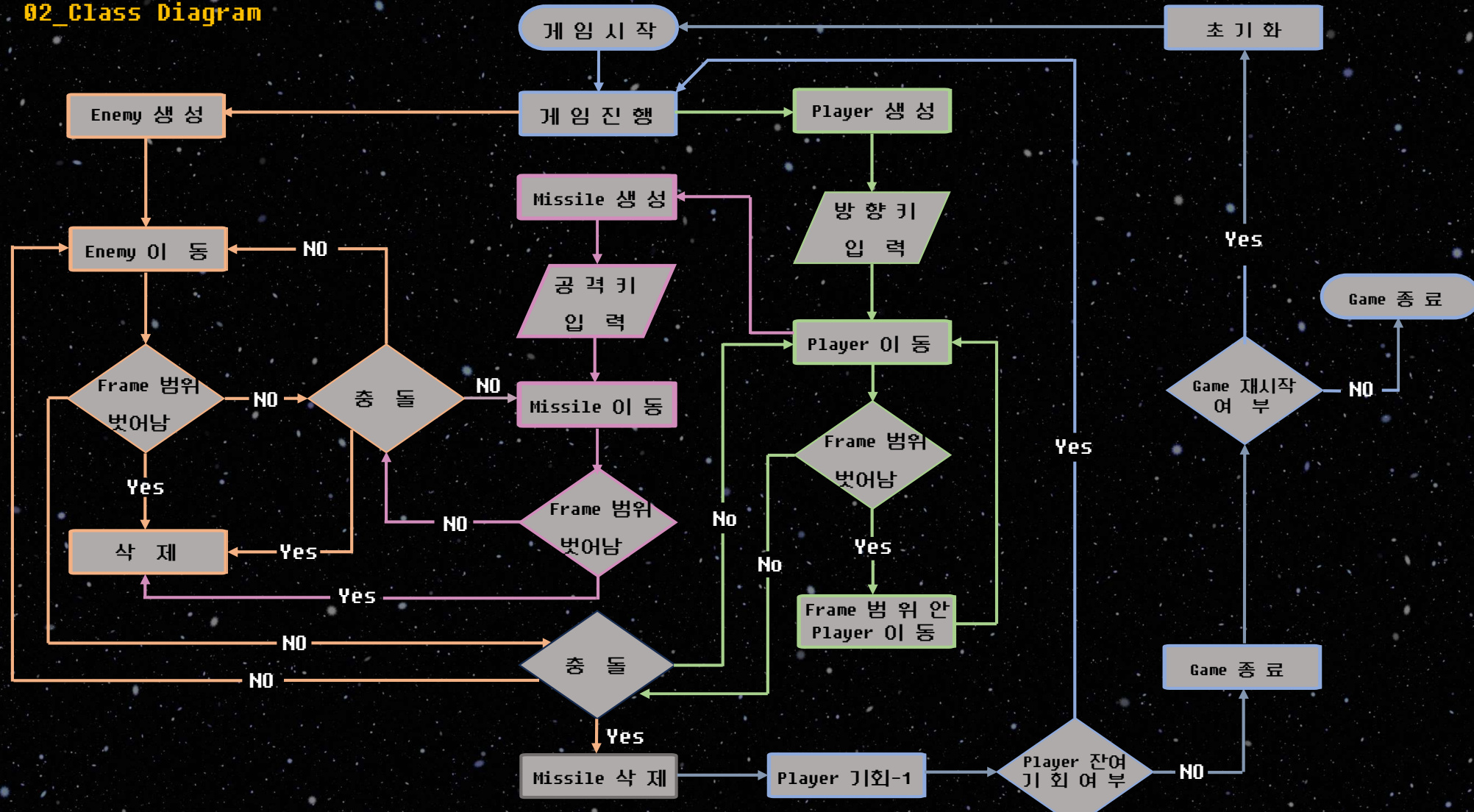


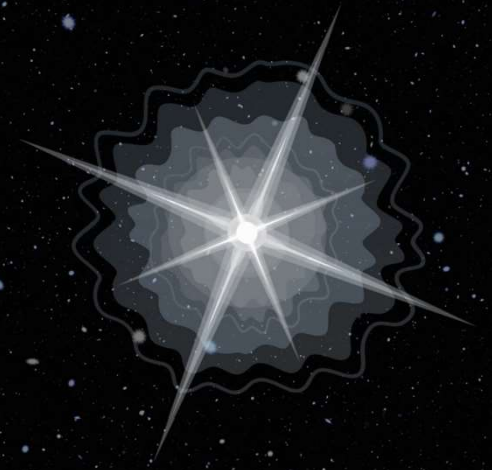
내일 할일
플로우 차트 애니메이션
순차적으로 넣어주기

02_Class Diagram



a space adventurer

[홍 민 우]



JAVA Game Project

Graphics를 활용한 GUI

CONTENTS

01_목 차

02_개 발 동 기

03_개 발 환 경 및 일 정

01_개 발 동 기

01_개 발 동 기

01_개 발 동 기

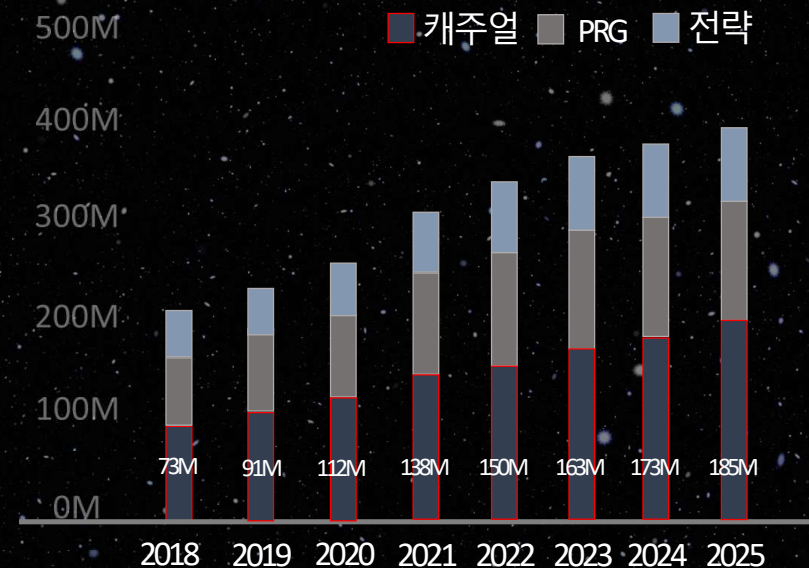


01_개발 동기 - 설명

학습 및 숙달 필요 항목

- 객체지향 언어 4가지
 - 추상화, 캡슐화, 상속, 다형성
- 접근제어자
- 컬렉션 프레임워크
- 상속과 인터페이스
- 메서드 오버라이드
- 추상클래스
- 디자인 패턴
 - 전략(Strategy)패턴
- Graphics를 활용한 GUI

다운로드 점유율 장르별



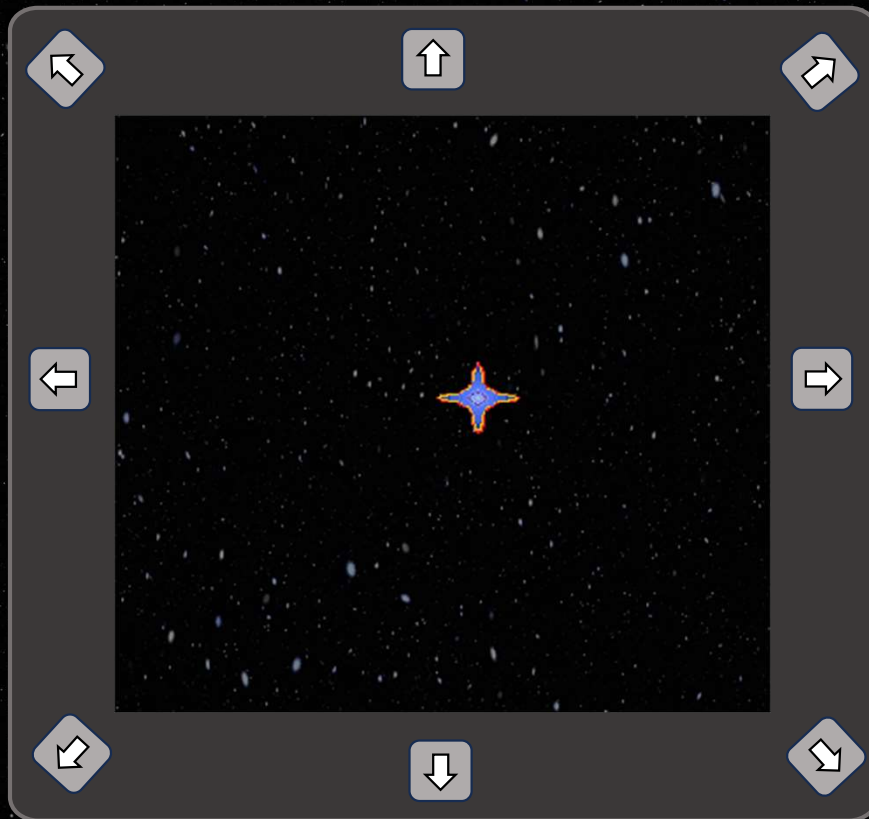
- 캐주얼 게임시장 확대
- 캐주얼 게임분야 매출 증가

02_Class Diagram

전략(Strategy)패턴



01_기능 정의서 - 주요기능 설명 방향키 기능 상세 설명



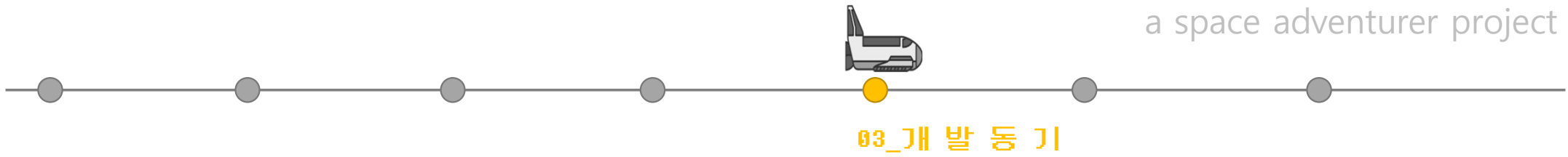
방향키별 Player 움직임

• 상세 설명

1. 방향키 조작 움직임 구현
2. 인게임 내 Player 속도 조절 가능
3. 키(방향) 셋팅 가능









a space adventurer project



03_개 발 동 기

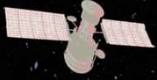

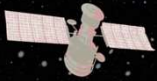


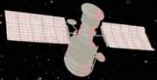


JAVA Game Project

우주모험가

Graphics를 활용한 GUI

작성자 : 홍민우

CONTENTS

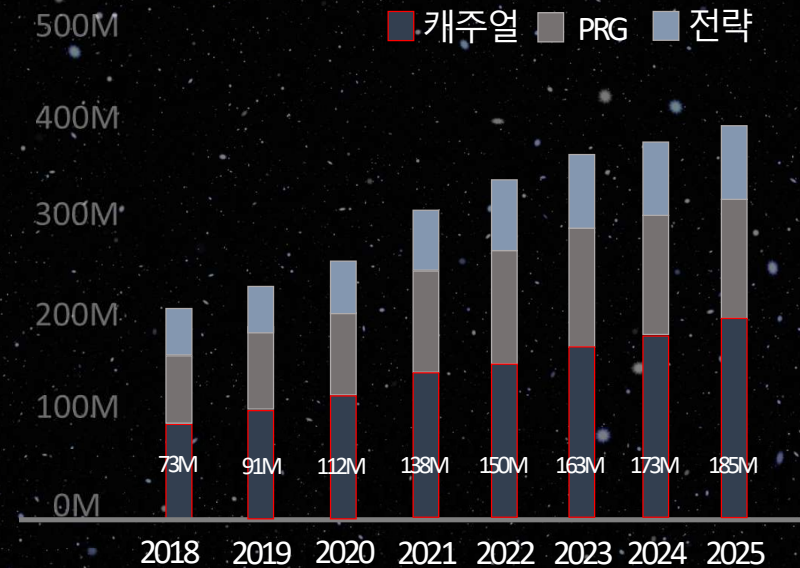
	목 차	001
	개 발 동 기	002
	개 발 환 경 및 일 정	003
	개 발 일 정	004
	U M L	005
	요 구 사 항	006
	기 능 정 의 서	007
	결 과 화 면	008

개발 동기

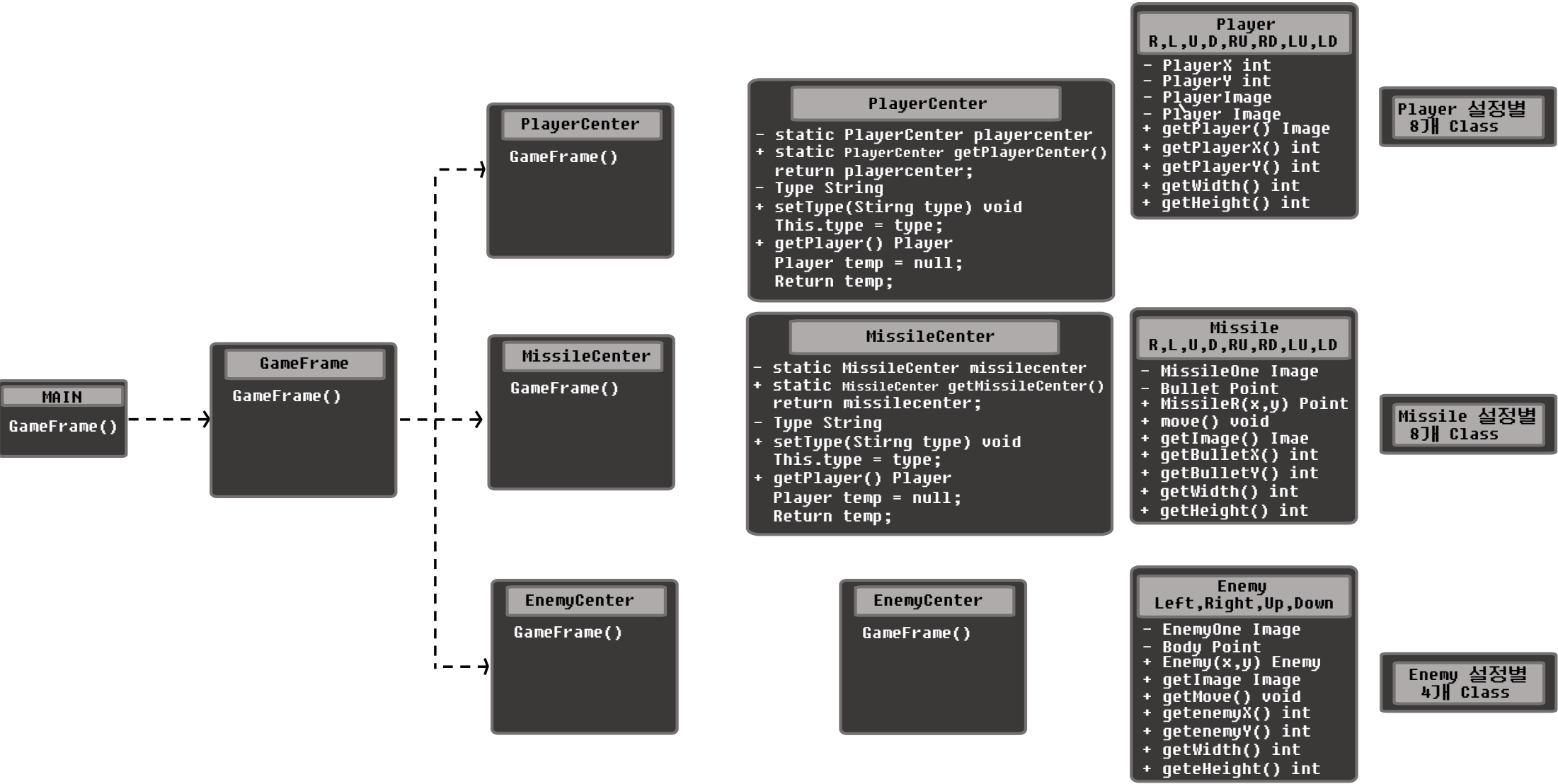
학습 및 숙달 필요 항목

- 객체지향 언어 4가지
 - 추상화, 캡슐화, 상속, 다형성
- 접근제어자
- 컬렉션 프레임워크
- 상속과 인터페이스
- 메서드 오버라이드
- 추상클래스
- 디자인 패턴
 - 전략(Strategy) 패턴
- Graphics를 활용한 GUI

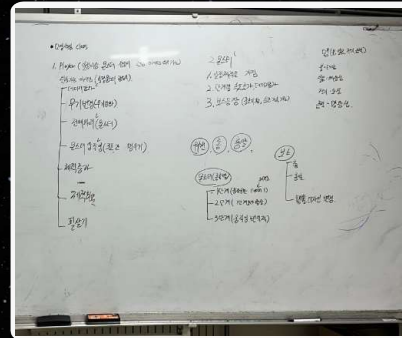
다운로드 점유율 장르별



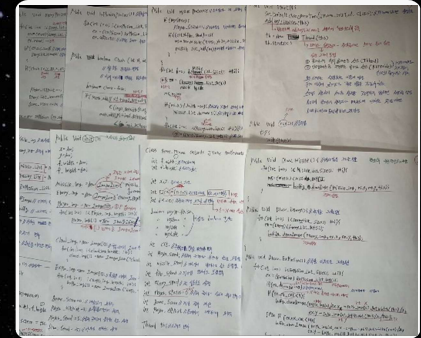
- 캐주얼 게임시장 확대
- 캐주얼 게임분야 매출 증가



다운로드 점유율 장르별



• 시나리오 작성



• 손코딩

마지막장에 두개넣기

모험가, 행성 페이지 넘어 갈때마다 이모션 조금씩 넣어주기

• 디자인패턴 학습
(스트래티지 패턴사용)