

# 웹 프로그래밍 기획서

학번	이름
2017112214	강제구
2020112140	윤영서
2020112096	전현정

**주제 : Pokemon Battle Game**

# 목차

## 1. 서론

### 1.1 개발 목적

### 1.2 팀원 소개

## 2. 기능 구현(피드백 반영)

### 2.1 랜딩 페이지

### 2.2 메인 페이지

## 3. 차후 계획

### 3.1 일정 - 매주 월요일

## 4. 참조

## 5. 작성한 HTML

# 1. 서론

## 1.1 개발 목적

### ■ 개발 목적

#### Battle Pokemon

페이지 이용자들이 포켓몬 배틀을 웹 게임으로 즐길 수 있도록 하기 위해 Battle Pokemon 페이지를 기획, 개발하게 되었다. Battle Pokemon 페이지는 유저에게 크게 포켓몬 배틀 미니게임, 포켓몬 위키, 파트너 포켓몬 찾기의 세 가지 기능을 제공한다. 또한 개발자들의 웹 프론트 프로그래밍 역량을 기르는 것을 목적으로 한다.

포켓몬 배틀 게임은 이용자와 컴퓨터가 포켓몬 배틀을 할 수 있는 미니게임이다. 포켓몬 배틀에 접속하면 이용자는 랜덤으로 세 마리의 포켓몬을 부여받게 되고, 해당 포켓몬으로 컴퓨터와 배틀을 진행하게 된다. 컴퓨터도 이용자와 마찬가지로 매 게임마다 다른, 랜덤 세 마리의 포켓몬을 부여받는다. 부여받을 수 있는 포켓몬은 PokeApi에서 데이터를 받아올 수 있는 132마리의 종류의 포켓몬으로 구성되어 있다.

각 포켓몬은 PokeApi를 활용해 hp, attack, defense 등의 값이 지정되어 있다. 따라서 포켓몬마다 체력, 공격력, 방어력 등이 다르다. 사용자와 컴퓨터가 차례를 돌아가면서 공격을 진행하고, 상대의 세 마리 포켓몬을 전투불능 상태로 만들면 게임에서 승리한다.



PokeApi

포켓몬위키는 PokeApi에서 정보를 받아볼 수 있으며, 미니게임에서 부여받을 수 있는 포켓몬의 정보를 확인할 수 있는 기능이다. 해당 포켓몬의 특성, hp, attack, defense, 스킬 등의 정보가 정리되어 있다. 배틀 전이나 배틀 후에 위키를 통해 궁금한 포켓몬의 정보를 찾아볼 수 있다.

파트너 포켓몬 찾기는 간단한 테스트를 통해 자신과 맞는 포켓몬을 찾을 수 있다. 약 12개의 질문으로 구성되어 있으며 mbti검사와 비슷한 질문이 제공된다. 파트너 포켓몬의 결과가 나오면 해당 포켓몬을 포함해 배틀을 진행할 수 있도록 Play With Partner 버튼을 추가하였다.

## 1.2 팀원 소개

해당 프로젝트를 함께 진행하는 팀원은 3명으로 강제구, 윤영서, 전현정으로 구성되어있다.

### ■ 강제구



학교 : 동국대학교

학과 : 정보통신공학과

관심분야 : 프론트엔드 웹 개발

Glthub : <https://github.com/jekoo123>

e-mail : wprn1116@gmail.com

### ■ 윤영서



학교 : 동국대학교

학과 : 정보통신공학과

관심분야 : 프론트엔드 웹 개발

Glthub : <https://github.com/sdfjkj>

e-mail : dbsys1120@naver.com

### ■ 전현정



학교 : 동국대학교

학과 : 정보통신공학과

관심분야 : 자연어처리, 웹 프로그래밍(back-end)

Glthub : <https://github.com/hjyeeoonng>

e-mail : j10123@naver.com

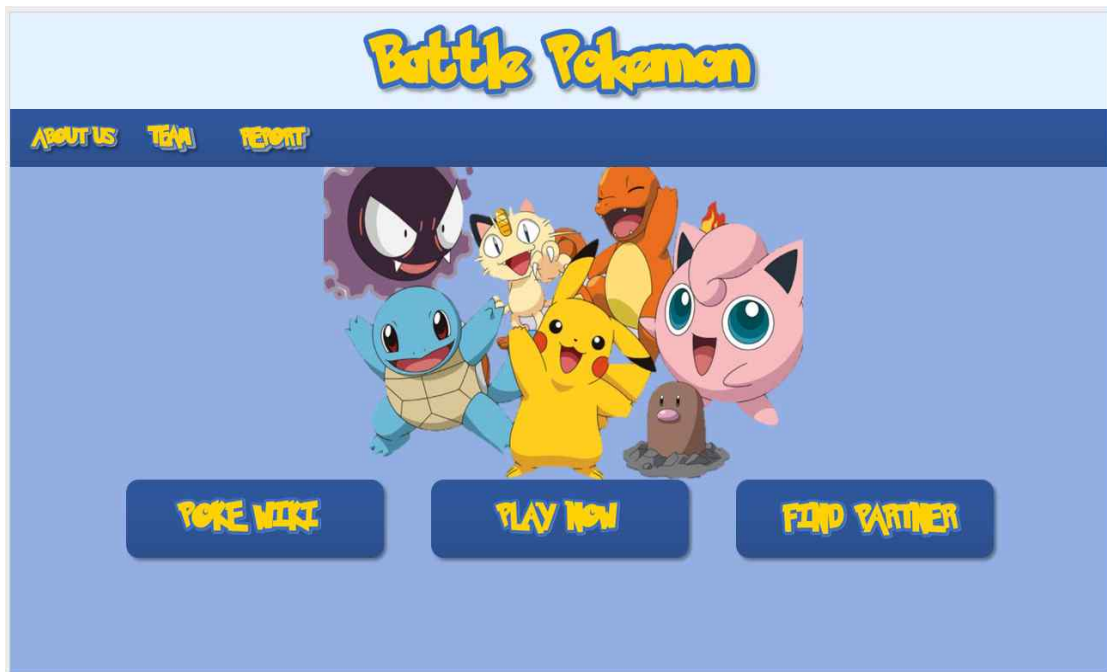
## 2. 기능 구현

제작하고자 하는 웹 사이트는 크게 랜딩페이지와 메인 페이지로 구성되어있다. 랜딩페이지란, 이용자가 웹 사이트로 처음 접속하였을 때 만나는 페이지로, 구현하고자 하는 웹 사이트에서 제공하는 서비스에 대한 간략한 안내와 제공하는 기능을 만나볼 수 있는 버튼 등이 포함되어 있는 페이지이다.

Battle Pokemon의 랜딩 페이지는 헤더와 네비게이션, 세가지 버튼과 이미지 등의 요소로 구성되어있다.

### 2.1 랜딩 페이지

랜딩 페이지의 예상 구성도는 다음과 같다.



랜딩 페이지

#### ◆ 헤더

헤더에 페이지 로고를 삽입하여 페이지를 표현한다. ABOUT US, TEAM, REPORT 페이지를 구경하다가 헤더의 로고를 클릭하면 다시 랜딩페이지로 돌아올 수 있다. 움직이는 포켓몬 애니메이션을 추가하여 웹 사이트를 더욱 다채롭게 표현한다.

#### ◆ 네비게이션

헤더 하단에는 네비게이션이 위치하는데, 네비게이션은 ABOUT US, TEAM, REPORT로 구성되어있고 해당 페이지로 쉽게 이동할 수 있도록 한다.

#### ◆ 버튼

페이지의 메인 기능인 세가지 기능으로 바로 이동할 수 있는 세가지 버튼을 페이지 중하단에 배치하였다. 버튼을 누르면 관련 기능을 제공하는 페이지로 바로 이동이 가능하다.

#### ◆ 애니메이션

랜딩 페이지로 들어올 때, Poke Wiki, Play Now, Find Partner 버튼이 천천히 떠오르도록 애니메이션을 구현한다.

## ■ ABOUT US

페이지에 관한 간략한 소개와 제공하는 서비스의 사용 방법 등을 나타내는 부분이다. 이미지와 텍스트로 구성되어 있다.



웹 소개 페이지

## ■ TEAM

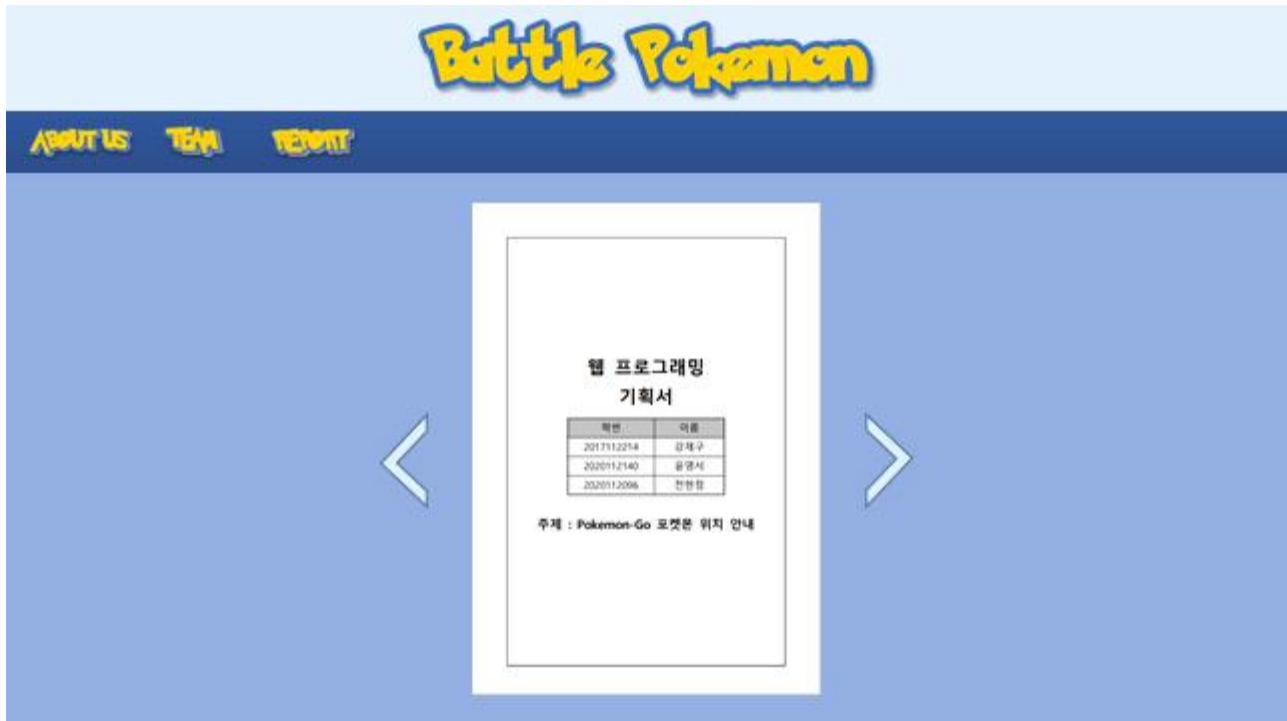
페이지 제작자의 정보를 담은 부분이다. 페이지를 만든 제작자의 관심 분야, 연락처 등을 기재하였다. 이미지, 텍스트, 링크등의 요소로 구성되어있다.



팀원 소개 페이지

## ■ REPORT

해당 프로젝트의 기획서를 웹으로 표현하는 부분이다. 사이드의 버튼을 누르면 기획서의 페이지가 넘어가게 구성하였다.

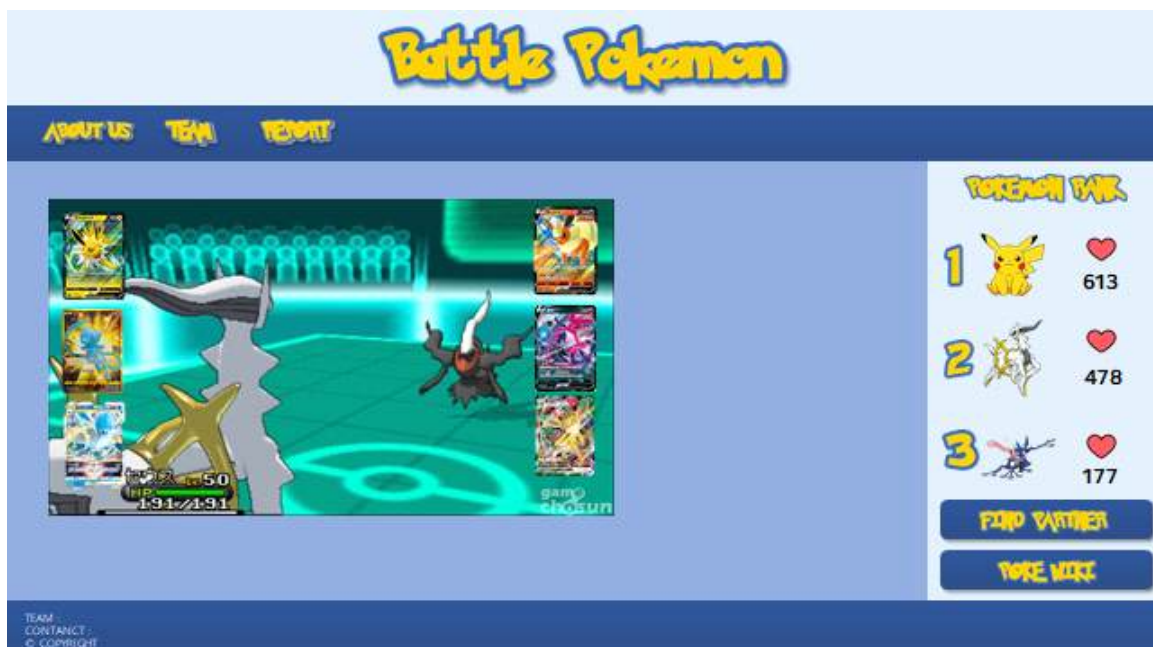


기획서 페이지

## 2.2 메인 페이지

메인기능을 제공하는 페이지는 배틀 페이지, 포켓몬 위키 페이지, 파트너 포켓몬 찾기 페이지 세 가지가 있다. 해당 페이지로는 랜딩페이지에 위치한 버튼을 누르면 이동할 수 있으며, 앞서 언급했던것과 같이 랜딩페이지로는 헤더의 로고를 누르면 이동할 수 있다.

### ■ 배틀 페이지



배틀 페이지



◆ 헤더, 푸터, 네비게이션

헤더 부분은 랜딩 페이지와 동일하게 Battle Pokemon의 로고와 움직이는 포켓몬 애니메이션으로 구성되어있다. 푸터와 네비게이션도 마찬가지로 랜딩페이지와 동일하게 구성되어있다.

◆ 사이드

추가적으로 오른쪽 사이드의 버튼을 통해 Poke wiki, Find partner 페이지로 이동할 수 있다. 또한 포켓몬의 좋아요 랭킹도 확인할 수 있게 구현하였다. 좋아요 랭킹은 백엔드를 사용할 수 없는 관계로 랜덤값으로 설정한다.

## ◆ 배틀 부분

컴퓨터와 진행할 수 있는 포켓몬 배틀을 진행할 수 있는 부분이다. 공격, 방어, 도망가기 등 선택할 수 있는 버튼, hp확인, 배틀로그등으로 구성되어있다.

■ 포켓몬 위키 페이지



포켓몬 위키 페이지

- ◆ 헤더, 푸터, 네비게이션

헤더 부분은 랜딩 페이지와 동일하게 Battle Pokemon의 로고와 움직이는 포켓몬 애니메이션으로 구성되어 있다. 푸터와 네비게이션도 마찬가지로 랜딩페이지와 동일하게 구성되어 있다.

◆ 사이드

추가적으로 오른쪽 사이드의 버튼을 통해 Poke wiki, Find partner 페이지로 이동할 수 있다. 또한 포켓몬의 좋아요 랭킹도 확인할 수 있게 구현하였다. 좋아요 랭킹은 백엔드를 사용할 수 없는 관계로 랜덤값으로 설정한다.

◆ 위키 페이지 부분

배틀할 수 있는 포켓몬의 정보를 확인할 수 있는 위키 페이지 부분이다. 여러 포켓몬의 정보를



확인할 수 있다.

## ■ 파트너 포켓몬 찾기 페이지



포켓몬 MBTI(파트너 포켓몬 찾기)  
페



포켓몬 MBTI(파트너 포켓몬 찾기) 페이지

### ◆ 헤더, 푸터, 네비게이션

헤더 부분은 랜딩 페이지와 동일하게 Battle Pokemon의 로고와 움직이는 포켓몬 애니메이션으로 구성되어있다. 푸터와 네비게이션도 마찬가지로 랜딩페이지와 동일하게 구성되어있다.

### ◆ 사이드

추가적으로 오른쪽 사이드의 버튼을 통해 Poke wiki, Find partner 페이지로 이동할 수 있다. 또한 포켓몬의 좋아요 랭킹도 확인할 수 있게 구현하였다. 좋아요 랭킹은 백엔드를 사용할 수 없는 관계로 랜덤값으로 설정한다.

#### ◆ 파트너 포켓몬 테스트 부분

페이지에 진입하면 파트너 포켓몬을 찾는 테스트를 진행할 수 있다. 테스트는 총 12개의 질문으로 구성되어있고, 하나의 질문에 대해서 두가지중 하나를 선택해 답할 수 있다. 이 12개의 질문에 대한 유저의 입력에 따라 파트너 포켓몬이 결정되고, 유저는 자신의 파트너 포켓몬을 찾을 수 있다. 또한 결과가 나오면, Play With Partner 버튼을 통해 결과를 통해 찾은 파트너 포켓몬으로 배틀을 할 수 있다.

## 3. 차후 계획

### 3.1 일정

매주 월요일 회의 및 개발을 진행하며, 월요일 외에도 틈틈이 해당 주차에 해당되는 개발을 진행할 예정이다. 각 주차별 계획은 다음과 같다.

날짜	프로젝트 주차	진행내용
~ 2023-04-03	1주차	주제 선정 및 보고서 작성, 페이지 설계
~ 2023-04-10	2주차	랜딩 페이지 개발
~ 2023-04-17	3주차	메인 페이지 개발 - 전체적인 페이지 틀 구성
~ 2023-04-24	4주차	메인 페이지 개발 - 주요 기능 개발(1)
~ 2023-05-01	5주차	메인 페이지 개발 - 주요 기능 개발(2)
~ 2023-05-08	6주차	메인 페이지 개발 - 애니메이션 추가
~ 2023-05-15	7주차	메인 페이지 개발 - 미적 요소 보완 및 추가 기능 개발
~ 2023-05-22	8주차	테스트 및 디버깅, 미적 요소 보완
~ 2023-05-28	9주차	테스트 및 디버깅, 미적 요소 보완

## 4. 참조

제작할 웹 사이트 팀 깃허브 주소

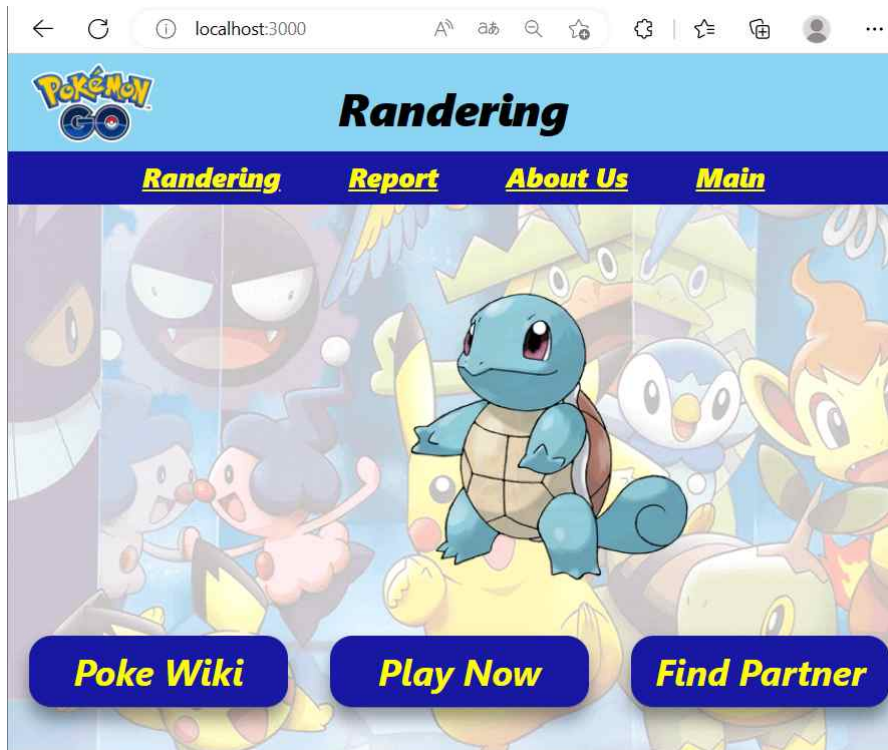
<https://github.com/jekoo123/WebProgramming>

이용할 API 주소

<https://pokeapi.co/>

## 5. 작성한 HTML

기획서를 바탕으로 HTML 파일 일부를 제작하였다. 제작한 홈페이지의 디자인은 아래 그림과 같다. 작성한 HTML코드는 기획서 제출과 함께 zip 파일 형식으로 업로드하였다.



제작한 HTML 페이지의 캡처본