

RPG시뮬레이션 게임

서론

-팀 소개 및 역할 분담

팀명 : 무야호

팀원 :

- 팀장 : 20191682 소프트웨어학부 2학년 최지원 / 기획안 작성

- 팀원 : 20173460 소프트웨어학부 3학년 강지수 / 기획안 작성

- 팀원 : 20143080 소프트웨어학부 3학년 위민국 / 기획안 발표

-프로젝트 주제 선정 배경

기존 텍스트형 RPG 게임에 선택지를 통해 스토리 진행 및 엔딩을 볼 수 있는 시뮬레이션 게임을 접목함으로써 RPG 특유의 노가다성 반복 전투 및 육성 시스템의 단조로움 등을 해소할 수 있는 방법을 적용해보고 싶었다.

본론

-게임 기획 창의성

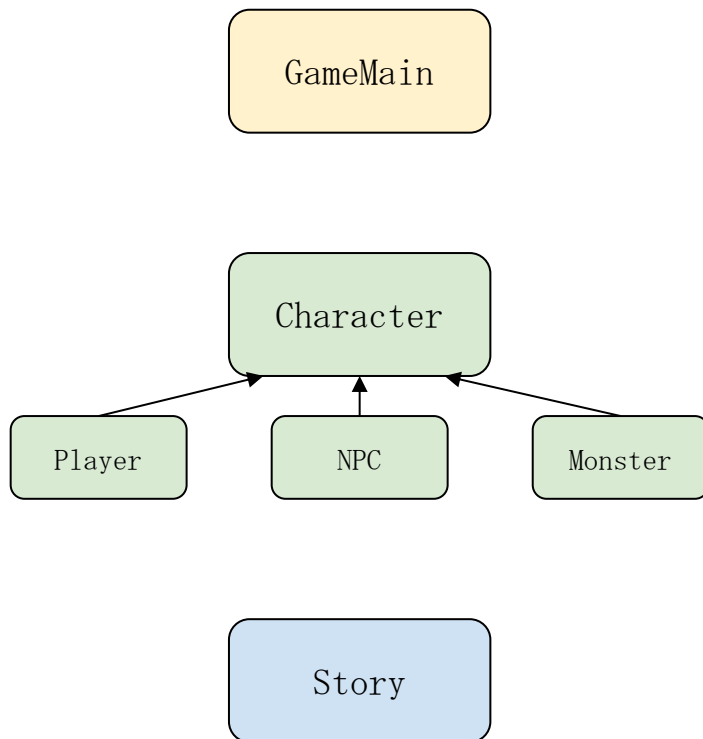
1.프로젝트 주제 소개

텍스트형 rpg 게임으로 플레이어의 전투 성향(예:몬스터를 쓰러트리는데 소모된 턴 ,몬스터와 싸우지 않고 도망감)을 점수 형태로 나타내어 저장 한 다음 스토리의 분기점에 평균을 내서 여러 가지 엔딩을 볼 수 있도록 게임을 설계하였다.

2.기존 게임 대비 차별성

기존 텍스트형 RPG 게임은 반복적인 전투와 육성이 대부분이었지만 여기에 이벤트npc와 스토리를 추가하여 기존 게임과의 차별성을 두었다.

-객체지향 설계



Character
Name: String Hp: Integer Att: Integer Dfs: Integer Lv: Integer Exp: Integer
getName(): String getAtt(): Integer getDfs(): Integer

getHp(): Integer
getLv(): Integer
getExp(): Integer

getStatus(): void
attack(): void
defense(): void

NPC

type: String(캐릭터 타입 구분)

event(): boolean
(체력이 0이 됐을 때 발생하는 이벤트)

Player

type: String(캐릭터 타입 구분)
item: String []

haveItem(String[] item): void
(아이템을 가지고있을 때 능력치 증가)

Monster

type: String(캐릭터 타입 구분)
item: String

dropItem(): void (아이템 드랍)

Story

mainStory:String[]

st1:String[] st2:String[] score:int (스토리를 나누기 위한 점수)
chapter(String[] st,int num): void (스토리를 출력해주는 메소드)

결론

-팀 프로젝트 진행방법

- 회의 진행 방법

- 1) 화상 통화 및 SNS를 통해 의견 교환
- 2) 구글 독스 및 스프레드 시트와 같은 공유 문서에 회의록 작성
- 3) github 를 이용한 작성 코드 공유

: 정기 회의는 주 2회로,

- 1) 해당 주차 진행 방향 결정 및 역할 분담
- 2) 1)에서 각자 할당받은 작업 병합 및 피드백

그 외에도 간단한 QnA는 공유 문서를 통해 진행 예정.

- 프로젝트 일정 관리

1주차 (5/4~5/10) : 프로젝트 기획 및 기획안 작성

2주차 (5/11~5/17) : 프로젝트 기획안 발표

3주차 (5/18~5/24) : 2주차 발표 피드백을 바탕으로 기획안 수정 및 게임 설계 시작

4주차 (5/25~5/31) : 역할 분배 및 코드 작성

5주차 (6/1~ 6/7) : 코드 작성 및 디버깅

6주차 (6/8 ~6/14) : 최종 디버깅 및 보고서 작성

7주차 : 프로젝트 최종 발표