|  |
| --- |
| **Crazy Arcade**  **모작 개발 계획서** |

|  |
| --- |
| **프로젝트 명 : Crazy Arcade** |

|  |  |
| --- | --- |
| **이름 :** | **김승욱** |
| **학번 :** | **218124113** |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **개 발 환 경** | | |
| **OS** | | Window 10 |
| **Tools** | | Visual Studio 2019 |
| **Language** | | Windows Api |
|  | | |
| **프로그램 개발 일정** | | |
| **전체 일정** | 2021.7.19 ~ 2021.8.5 | |
| ***1 주차*** | **게임 시작화면 및 메뉴( 게임 시작, 설명, 종료 구현 ), 게임 캐릭터, 맵 선택창 ( 대기방 ) 구현** | |
| ***2 주차***  ***~***  ***3 주차*** | **게임 내 구성(맵, 캐릭터, 아이템, 블록, 물풍선, 게임 종료(Win, Lose, Draw))** | |
| ***7월 19일~7월 21일*** | **시작 화면, 메뉴( 게임 시작, 설명, 종료 ) 구현** | |
| ***7월 22일***  ***~7월 25일*** | **게임 시작 시 게임 캐릭터, 맵 선택창 ( 대기방 ) 구현** | |
| ***7월 26일***  ***~7월 29일*** | **게임 내 구성 ( 맵, 캐릭터 )** | |

|  |  |
| --- | --- |
| ***7월 30일***  ***~***  ***8월 1일*** | **게임 내 구성 ( 블록 )** |
| ***8월 2일***  ***~***  ***8월 5일*** | **게임 내 구성( 물풍선, 아이템, 게임 종료 )**  **게임 종료는 Win, Lose, Draw 3가지** |

**일정표**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| *월* | | *화* | | *수* | | *목* | | *금* | | *토* | | *일* |
| 7월 19일 | | **7월 20일** | | **7월 21일** | | **7월 22일** | | **7월 23일** | | **7월 24일** | | **7월 25일** |
| 크레이지 아케이드 게임 시작 화면 구현  메뉴 화면 구현 ( 게임 시작, 게임 메뉴, 게임 종료 )  게임 대기창 구현  대기창 : 맵, 캐릭터 선택 가능 | | | | | | | | | | | | |
| 7월 26일 | **7월 27일** | | **7월 28일** | | **7월 29일** | | **7월 30일** | | **7월 31일** | | **8월 1일(8월)** | |
| 게임 내 구성 ( 대기창에서 선택하여 나오는 Map과 Character 구현 )  게임 내 구성  ( Map과 어울리게 블록을 원작과 비슷하게 하나의 맵에 여러가지 블록 구조를 만들어서  여러 개의 맵으로 만들기 ) | | | | | | | | | | | | |
| 8월 2일 | | **8월 3일** | | **8월 4일** | | **8월 5일** | |  | |  | |  |
| 게임 내 구성 ( 물풍선, 아이템, 게임 종료 )  여러가지 아이템 구현 ( 속도, 물풍선 길이, 물풍선 개수, 바늘 )  게임 종료 ( 컴퓨터와 대결에서 승리시 Win, 패배시 Lose, 같이 죽게 될 시 Draw ) | | | | | | | | | | | | |
|  | | | | | | | | | | | | |