



Bang!

Boardgame Programming

1분반 2조

조장 : 20154125 류상오

조원 : 20154163 공우성

20154155 남주형

20154118 최인혁



목차

I. 개발동기

II. 개발설명

III. 개발과정 및 피드백

IV. 역할분담

개발 동기



모의 주



모의 도박



마피아 게임 보드 게임

채팅 프로그램

개발설명

Bang!



4~7명의 유저가 카드를 사용하여
상대방의 라이프(총알)를 줄이고
마지막까지 살아남는 방식의
서바이벌 게임

개발 설명



자바 SWING과 소켓통신을 바탕으로 4인 온라인 보드게임 제작

개발 설명



게임 소스

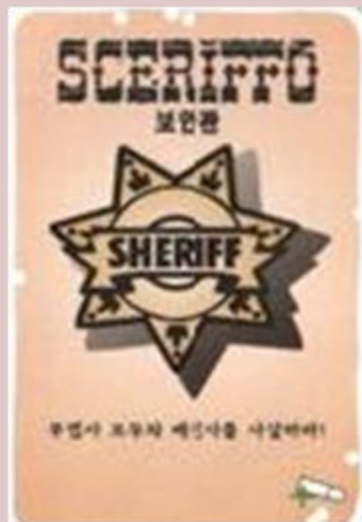


통신 서버 / 클라이언트



UI

개발설명



직업

+ 채팅프로그램

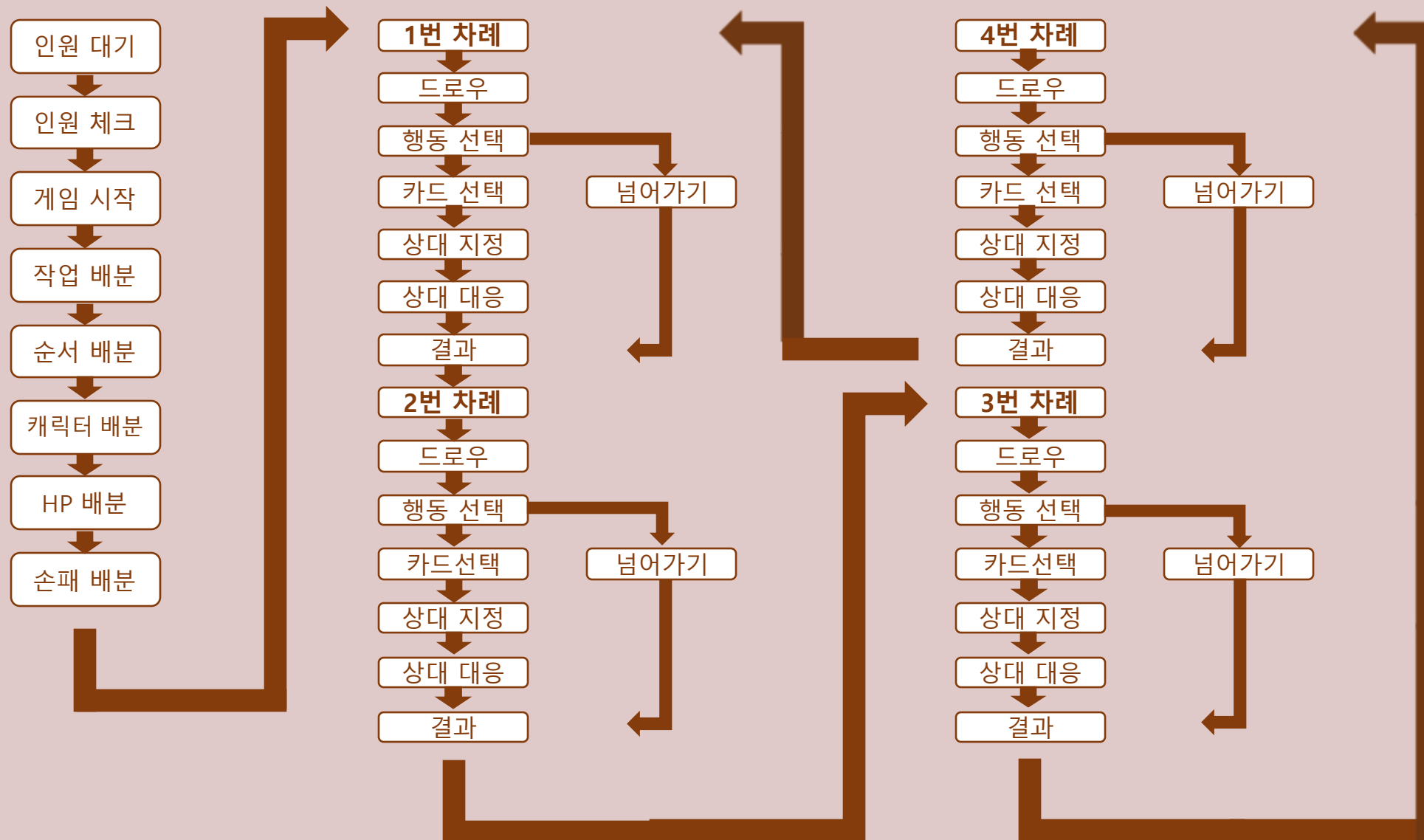
행동

무기

인물



개발 설명



개발과정(1주차)



bang 게임에 온것을 환영합니다.

인원을 체크하겠습니다. 1을 입력해 주세요

1

이번 게임 순서 1번 : p4 2번 : p1 3번 : p2 4번 : p3

p1의 패 : 1212

p2의 패 : 1212

p3의 패 : 2211

p4의 패 : 22112

현재인원 : 4명

게임을 시작하겠습니다.

플레이어1 정보

직업 : 배신자

보안관인 p4의 순서입니다.

행동을 선택하십시오 카드선택 : 1 넘어가기 : 2

1

p4의 패 : 2211220000

0~9까지의 숫자로 카드를 선택하십시오

3

대상을 선택하십시오

1:p1 2:p3

2

p3를 선택하셨습니다.

p3님p4에게 지목되었습니다.

p3의 패 :2211000000

카드사용 : 0~9 넘어가기 : 10

4

p4의 패 : 2210220000

p3의 패 : 2211000000

1번째 플레이어의 차례가 끝났습니다.

플레이어4 정보

직업 : 보안관

캐릭터 : 윌리 더 키드

사거리 : 1

체력 : 5

개발과정(1주차)



피드백(1주차)



JAVA SWING 사용해 GUI 구현

알고리즘 진척도 80%

인터페이스 구현 일부 완료

통신 서버 구축 일정 지연

개발과정(2주차)



hp 현황

p1hp : 4

p2hp : 0

p3hp : 5

p4hp : 2

2번플레이어 p4 의 순서입니다.

행동을 선택하십시오 카드선택 : 1 넘어가기 : 2

2

3번플레이어 p1의순서입니다.

행동을 선택하십시오 카드선택 : 1 넘어가기 : 2

2

p2는 사망상태입니다.

보안관인 p3의 순서입니다.

행동을 선택하십시오 카드선택 : 1 넘어가기 : 2

2

카드사용 : 0~9 넘어가기 : 10

10

p1의 패 : 0221100000

p4의 패 : 2112000000

뱅으로 공격!

피하지 못했습니다.

p1님이 p4님 에게1의 데미지를 주었습니다.

현재 p4의 체력 : 3

hp 현황

p1hp : 4

p2hp : 4

p3hp : 4

p4hp : 3

개발과정(2주차)



피드백(2주차)



채팅서버 UI 연결성공

알고리즘 기본 구조 완성

인터페이스 구현 80% 완성

통신 서버 재구축

개발 과정(3주차)



bang 게임에 온것을 환영합니다.

인원을 체크하겠습니다. 1을 입력해 주세요

1

현재인원 : 1명

1

현재인원 : 2명

1

현재인원 : 3명

1

현재인원 : 4명

게임을 시작하겠습니다.

플레이어1 정보

직업 : 배신자

캐릭터 : 바트 캐시디

사거리 : 1

체력 : 4

플레이어2 정보

직업 : 무법자

캐릭터 : 슬랩 더 킬러

사거리 : 1

체력 : 4

플레이어3 정보

직업 : 부관

캐릭터 : 로즈 둘란

사거리 : 1

체력 : 4

플레이어4 정보

직업 : 보안관

캐릭터 : 윌리 더 키드

사거리 : 1

체력 : 5

개발 과정(3주차)



```
Console
Main (1) [Java Application] C:\Program Files\Java\jre
--SERVER Close : input num
--SERVER Waiting...
1번째 유저입니다.
2번째 유저입니다.
3번째 유저입니다.
4번째 유저입니다.
인원이 모두 찾습니다.
게임을 시작하겠습니다.
플레이어1 정보
직업 : 무법자
캐릭터 : 로즈 돌란
사거리 : 1
체력 : 4

플레이어2 정보
직업 : 보안관
캐릭터 : 수지 라파엘트
사거리 : 1
체력 : 5

플레이어3 정보
직업 : 배신자
캐릭터 : 슬랩 더 킬러
사거리 : 1
체력 : 4

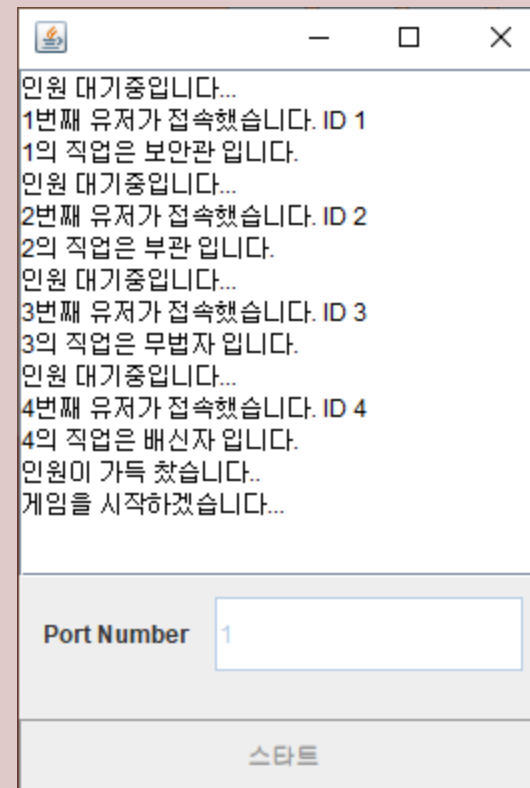
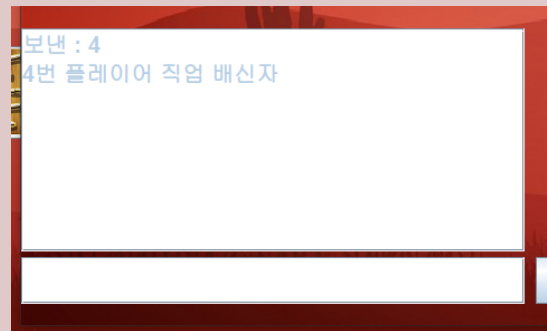
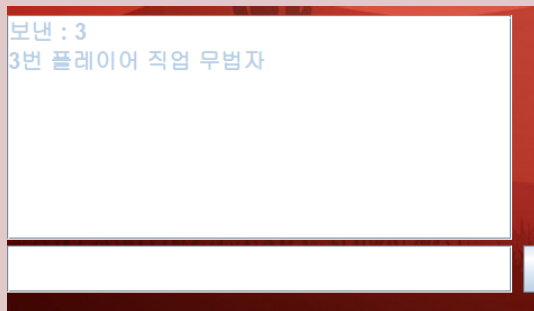
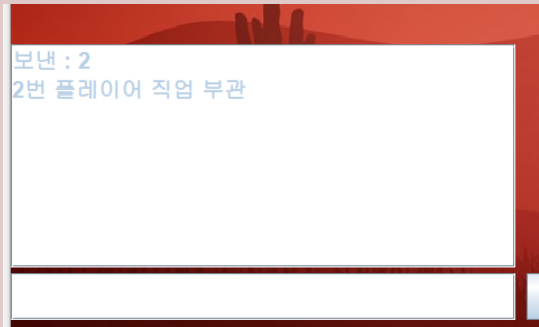
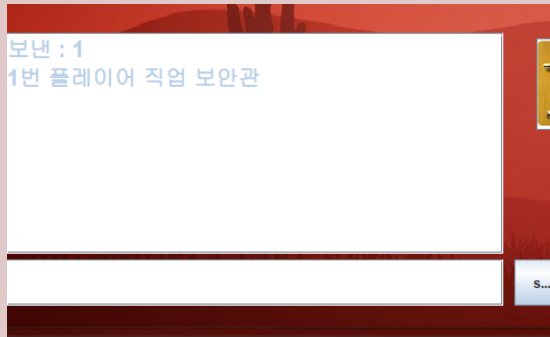
플레이어4 정보
직업 : 부관
캐릭터 : 톱 리그레트
사거리 : 1
체력 : 3

이번 게임 순서 1번 : p2 2번 : p3 3번 : p4 4번 : p1

p1의 패 : 1112
p2의 패 : 21111
p3의 패 : 1112
p4의 패 : 212
```

```
Console
Client (2) [Java Application] C
client
Login? (enter num): 1
SUCCESS
> 1
|
```

개발 과정(3주차)



개발 과정(3주차)



보낸 : 1

1번 플레이어 직업 보안관

2 : 2번입니다

4 : 3번 입니다.

3 : 제가 3번입니다 쟀 4번이예요

1 : 저는 1번입니다.

S...

피드백(3주차)

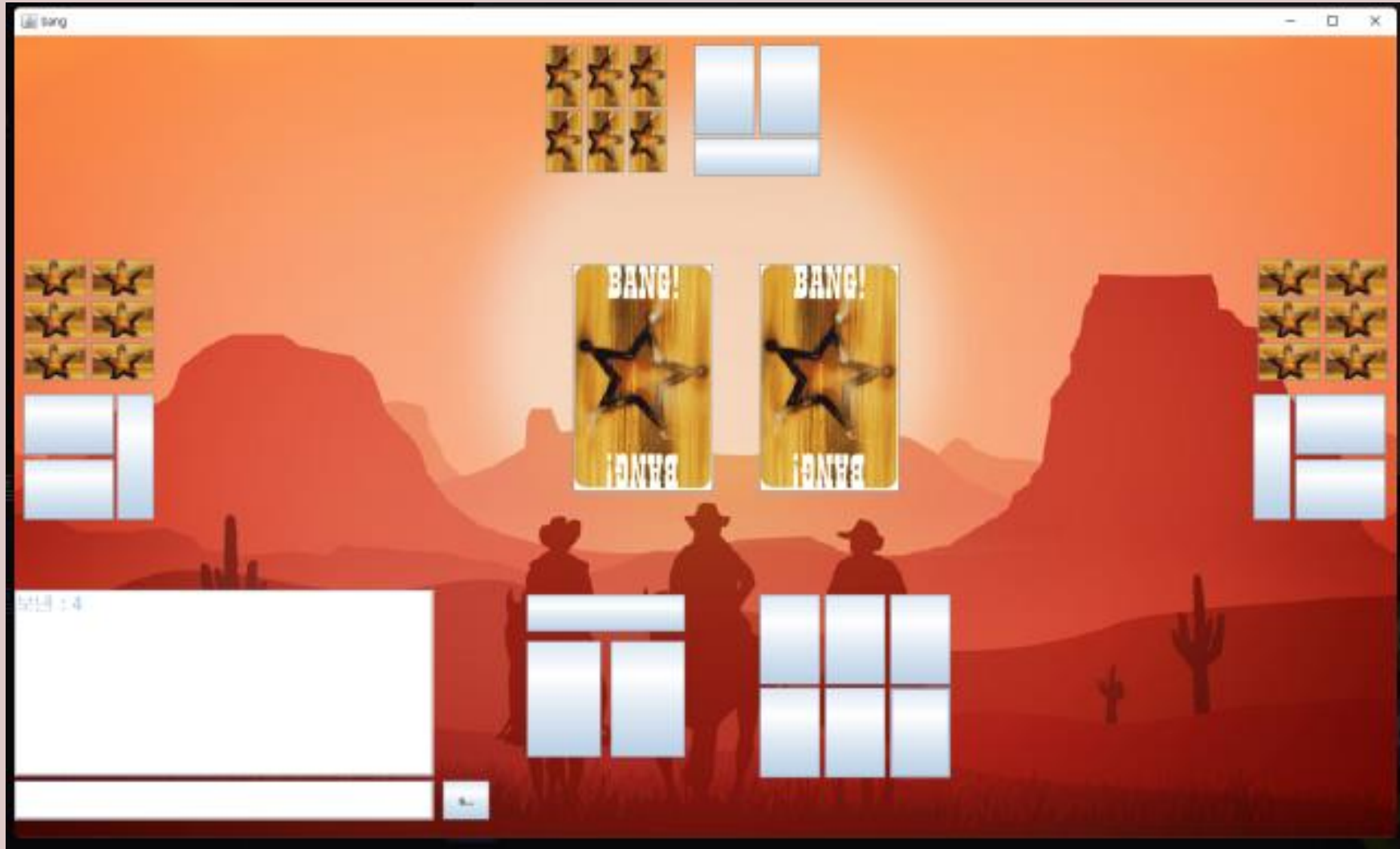


직접 짠 클라이언트의 오류로 상당한 시간 소비

새로운 서버와 클라이언트에 발생한 오류를 해결

이번 오류 해결을 바탕으로 앞으로의 구현에 박차를 가할 예정

개발 과정(4, 5주차)



개발 과정(4, 5주차)

입력

- 1 첫번째 플레이어 카드선택
- 2 첫번째 플레이어 턴넘기기
- 3 두번째 플레이어 카드선택
- 4 두번째 플레이어 턴넘기기
- 5 세번째 플레이어 카드선택
- 6 세번째 플레이어 턴넘기기
- 7 네번째 플레이어 카드선택
- 8 네번째 플레이어 턴넘기기

- 11 플레이어1 뱅
- 12 플레이어1 빗나감
- 21 플레이어2 뱅
- 22 플레이어2 빗나감
- 31 플레이어3 뱅
- 32 플레이어3 빗나감
- 41 플레이어4 뱅
- 42 플레이어4 빗나감

- 13 첫번째플레이어 두번째플레이어 지목
- 14 첫번째플레이어 네번째 플레이어 지목
- 23 두번째플레이어 첫번째플레이어 지목
- 24 두번째플레이어 세번째 플레이어 지목
- 33 세번째플레이어 두번째플레이어 지목
- 34 세번째플레이어 네번째 플레이어 지목
- 43 네번째플레이어 첫번째플레이어 지목
- 44 네번째플레이어 세번째 플레이어 지목

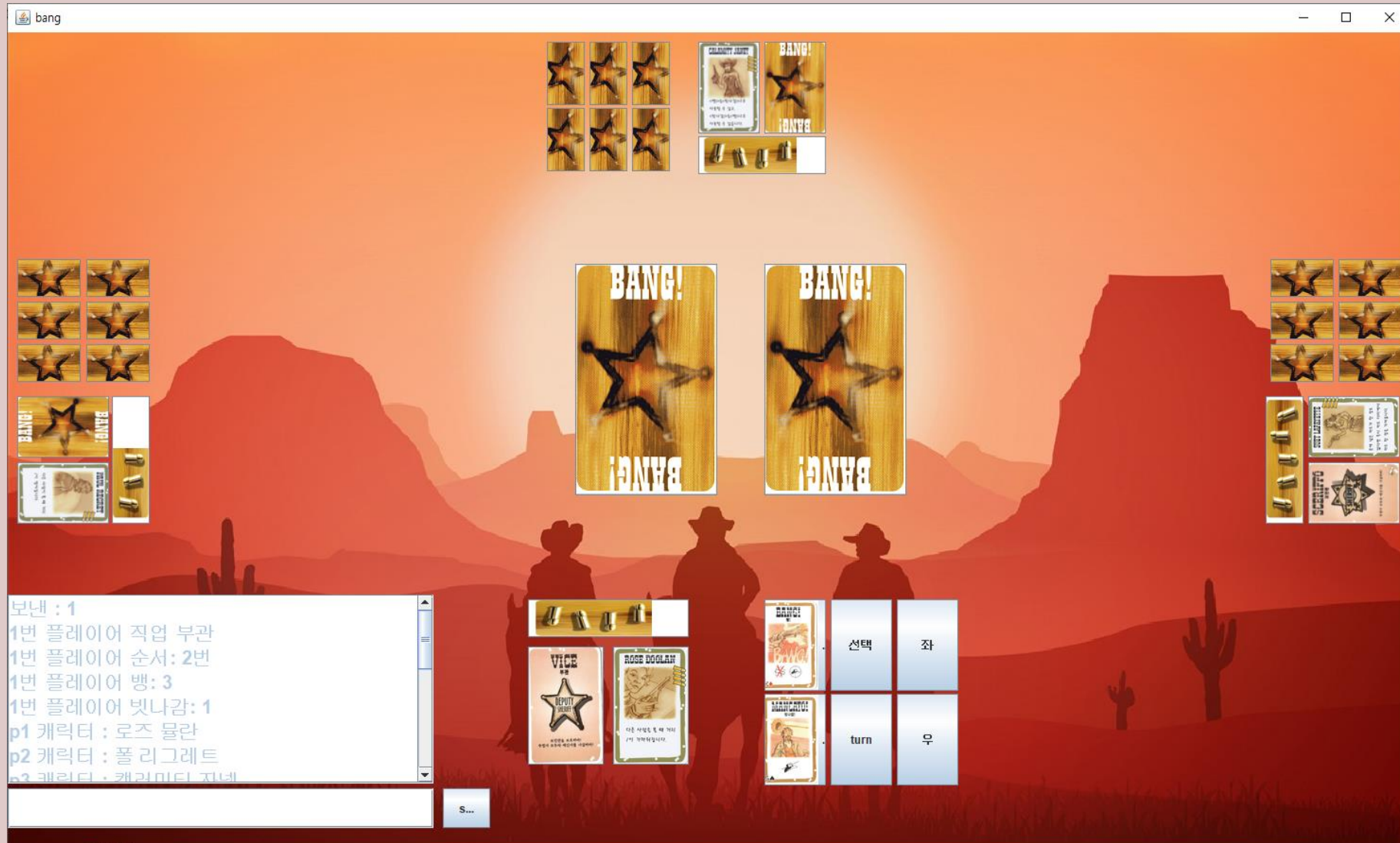
```
4 : p4 플레이어 뱅: 2
4 : p4 플레이어 빗나감: 4
행동을 선택하십시오 카드선택 1 넘어가기 2
4 : 카드를 고르시오
4 : 카드의 대상을 고르시오
4 : p1(13) : p3(14)
4 : 1
```

```
4 : 13
4 : 시간이 다 됐습니다.
4 : 못 막았습니다.
4 : p1
4 : p4 플레이어 뱅: 1
4 : p4 플레이어 빗나감: 4
4 : ----hp현황----
4 : p1hp : 3
```

```
4 : p1hp : 3
4 : p2hp : 3
4 : p3hp : 4
4 : p4hp : 5
4 : 첫번째 차례p4의 차례가 끝났습니다.
4 : 두번째 차례인p1의 차례입니다.
4 : 행동을 선택하십시오 카드선택 3 넘어가기 4
1 : ----hp현황----
```



개발 과정(4, 5주차)



피드백(4,5주차)

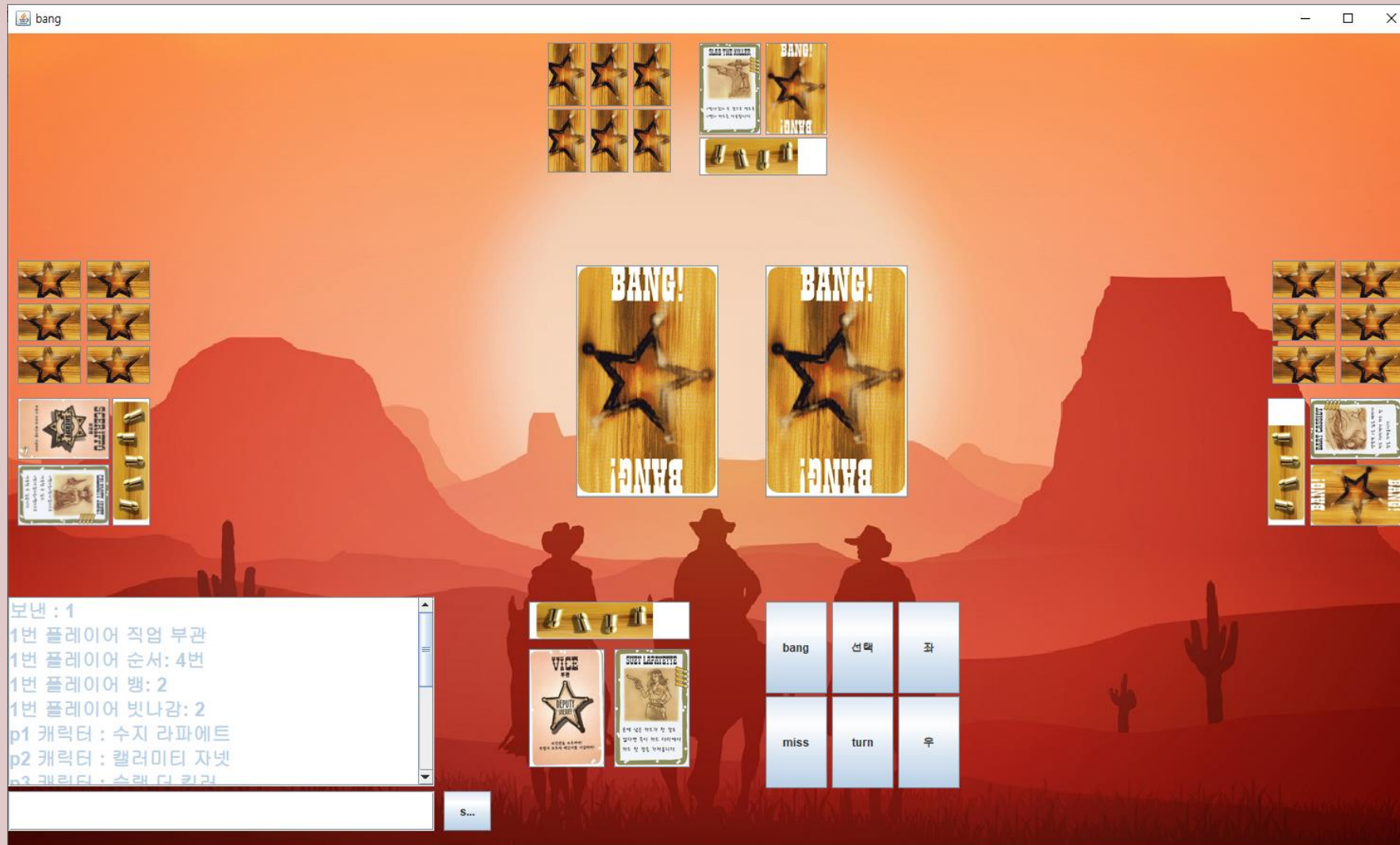


미 구현 카드 패 완성

핸드 소모 구현 실패

전체적인 게임진행 오류

최종 결과 시연

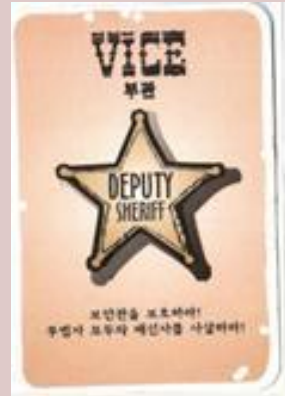


최종 역할 분담



류상오(조장)

- 전체 프로젝트 총괄
- 게임 알고리즘 제작
- 통신 서버 연결



공우성

- UI 제작
- 통신 서버 연결



남주형

- UI 제작
- 통신 서버 연결



최인혁

- UI 제작
-

참고문헌 : 이것이 자바다(한빛미디어)

참고 사이트

<https://mainia.tistory.com/2124>

<https://parkdex.tistory.com/4>

<https://m.blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=shimchan2&logNo=70109334566&proxyReferer=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F>

<https://ridd-coding.tistory.com/47>

Q / A

