

베이가 주문력 증가 계산기

학번:2118011

이름: 김정우

Github address:

1. 계산기의 목적

평소 리그오브레전드라는 게임을 즐겨하고 그 게임에서 베이가라는 챔피언을 즐겨 사용했다 베이가는 게임중 패시브와 Q 스킬로 인해 주문력이 점점 증가한다 그때 어떻게,얼마나 주문력이 증가하는지? 이 계산기를 이용하면 정확하게 알수있다

이 계산기는 베이가를 사용하는 플레이어가 베이가를 더 효과적으로 플레이하고, 게임 전략을 최적화하는 데 큰 도움이 된다. 게임 도중뿐만 아니라 게임 후에도 자신의 플레이를 분석하고 개선할 수 있는 도구로 활용할 수 있다.

2. 계산기의 네이밍의 의미

베이가가 패시브와 Q 스킬로 인해 점점 주문력이 증가하는 것을 나타내려했다

3. 계산기 개발 계획

이 계산기의 입력변수는 다음과 같다

```
champ_hits = int(input("챔피언 타격 횟수: "))
champ_kills = int(input("챔피언 처치 횟수: "))
minion_kills = int(input("미니언 처치 횟수: "))
monster_kills = int(input("몬스터 처치 횟수: "))
```

calculate_veigar_ap 함수

- **입력값:** 챔피언 타격 횟수, 챔피언 처치 횟수, 미니언 처치 횟수, 몬스터 처치 횟수
- **출력값:** 총 주문력

- **기능:** 입력된 값을 기반으로 베이가의 주문력을 계산합니다. 각 타격 및 처치 횟수마다 1 AP 를 더해 총 주문력을 계산합니다.

main 함수

- **반복문:** 사용자가 'q'를 입력할 때까지 반복적으로 입력을 받습니다.
- **유효성 검사:** 각 입력값이 유효한지 확인합니다. 음수값 또는 비정상적인 입력에 대해서는 오류 메시지를 출력하고 다시 입력받습니다.
- **주문력 계산 및 출력:** 입력값이 유효하면 `calculate_veigar_ap` 함수를 호출하여 주문력을 계산하고 출력합니다.

조건문을 사용한 이유는 입력된 값이 유효한지 확인하고, 특정 조건을 충족할 때만 다음 단계로 진행하기 위해서입니다. 이로써 프로그램의 안정성과 신뢰성을 높일 수 있습니다.

4. 계산기 개발 과정

먼저 내가 기 계산기에게 원하는 요구사항을 정의했다

- 베이가 게임 중에 적 챔피언, 미니언, 몬스터를 타격하거나 처치할 때마다 주문력을 획득합니다.
- 사용자는 각 카운트를 입력하여 베이가 획득한 총 주문력을 계산할 수 있어야 합니다.
- 잘못된 입력값에 대한 유효성 검사를 수행해야 합니다.
- 프로그램은 사용자가 종료 명령을 입력할 때까지 반복되어야 합니다.

그리고 난 후에 프로그램의 전반적인 구조를 설계했다

- 함수 정의: 주문력을 계산하는 `calculate_veigar_ap` 함수.
- 메인 루프: 사용자로부터 입력을 받고, 유효성을 검사하며, 결과를 출력하는 `main` 함수.

그리고 최종적으로 설계한 구조를 바탕으로 코드를 작성했다

이 계산기를 만들면서 생각하지 못한 부분이있었고 그로 인해 에러가 발생했었다.

에러가 발생했던 부분은 게임 시간이 양수이어야만 한다는 것을 고려하지 못했었다.

그래서 게임시간이 0 시간 이상인지 확인하고 음수값일 때 오류메시지를 출력하고 다시 입력 받는 조건문을 추가했다.

```
if game_time < 0:
    print("게임 시간은 0 이상이어야 합니다.")
    continue
```

5. 계산기 개발 후기

평소 리그오브레전드의 베이가라는 챔피언을 즐겨 사용했는데 그때마다 내 주문력이 어떻게 무슨 이유로 올라갔는지 궁금했었다 이번 기회를 통해 이 고민이 해결된 것 같아 매우 뿌듯했고 수많은 베이가 유저들도 이 계산기를 사용해 명확한 근거를 갖고 게임을 하게 될 것 같아 기쁘다 그리고 요즘 리그오브레전드라는 게임 내에서 아쉬운 플레이 등으로 인해 서로 심한 욕설이나 비방을 하는 일이 비일비재하고 더 나아 서로 고소를하거나 경찰에 신고를 해 사회 문제로까지 번져지고있다 이런 계산기를 통해 명확한 근거를 갖고 플레이를 하다보면 서로 비방하는 것이 아닌 근거에 의한 건강한 토론의 장이 펼쳐지게 될수도 있다고 기대한다.