**프로젝트 수행 내역서**

|  |  |
| --- | --- |
| 프로젝트 명 | New World |
| 프로젝트 성격 | 개인 학습용 프로젝트, Java 콘솔 실행환경 게임 (1인용 텍스트 머드) |
| 개발환경 | Windows XP, JAVA SDK 1.7, Eclipse |
| 프로젝트 목적 | - 자료구조 클래스 연습  : 아이템, 방 등의 객체 집합을 HashMap , Vector, ArrayList 등  자료구조 클래스로 표현  - 멀티 스레드 연습  : 메인스레드 , 게임 내 시간의 흐름 제어 스레드,  사용자 명령어 입력을 위한 입력 대기 스레드를 적용함  - 케릭터, 아이템, 맵, 몬스터 등 여러 종류의 객체 컨트롤 연습  - 클래스 상속 연습  : 케릭터 클래스를 상속받는 몬스터 클래스, 플레이어 클래스  - X, Y, Z축과 여러단계의 구분을 통한 확장성을 고려한  게임 맵 구현. |
| 1. **<New World> 텍스트 머드 게임 설명**   **: 콘솔 창의 텍스트 출력과 입력으로 구현한 1인용 텍스트 머드 RPG 게임.**  **텍스트 명령 입력을 통해 “게임종료”와 같은 시스템 명령과 “동/서/남/북/위/밑” 같은 케릭터 이동, “몬스터이름 공격” 같은 전투 컨트롤, “장비/상태/소지품” 같은 플레이어 정보를 확인하는 명령을 구현함.**   1. **화면 캡쳐 자료** 2. **게임 실행**   **nw01**   1. **게임 제목 출력** 2. **공지 사항 출력** 3. **케릭터 이동 조작 도움말 출력** 4. **몬스터 공격 방법 도움말 출력** 5. **게임의 정보 확인 도움말 출력** 6. **동작 도움말 출력** 7. **게임 화면**   nw02   1. **방 설명 출력 (녹색부분)**   **: 방의 이름과 방에 대한 설명 텍스트, 이동 할 수 있는 방향 표시, 몹, 아이템의 표시**   1. **“상” 명령어 입력으로 플레이어 케릭터 상태 정보 출력 (빨간색 부분)**   **: 플레이어 케릭터 레벨/직업/이름 출력 , 소지금 출력 , 경험치 출력, 체력(HP) 출력 , 마**  **나(MP) 출력 , 이동력(MV) 출력 , 공격력(ATK) 출력 , 방어력(DEF) 출력**   1. **“현재시간” 명령어 입력으로 게임 내 시간 정보 출력 (보라색 부분)** 2. **게임 기능 – 아이템 획득과 장비 착용**   00001nw01   1. **방에 존재하는 아이템 설명, 아이템의 획득 명령 [아이템이름 집] (붉은색 부분)** 2. **장비 착용 (녹색 부분)** 3. **착용 장비의 확인 (보라색 부분)** 4. **게임 기능 – 장비의 교체 및 장비 능력치의 반영과 반영 확인 예시**   **00003nw01**   1. **“상” 명령어로 케릭터의 상태 확인** 2. **“장” 명령어로 장비의 착용 상태 확인** 3. **“소” 명령어로 소지품의 상태 확인** 4. **“엑스칼리버 입” 명령어로 엑스칼리버의 착용과 기존 장비인 장검의 해제** 5. **“상” 명령어로 케릭터의 상태 확인 (이전 상태와의 차이 확인 [공격력, 최대 체력 증가]** 6. **게임 기능 – 플레이어 케릭터 이동**   00004nw01   1. **<연습장 입구> 방에서 “북” 명령 입력으로 북쪽에 있는 <연습장 동쪽> 방으로 이동** 2. **<연습장 동쪽> 방에서 “서” 명령 입력으로 북쪽에 있는 <연습장 중앙> 방으로 이동** 3. **<연습장 중앙> 방에서 “서” 명령 입력으로 북쪽에 있는 <연습장 서쪽> 방으로 이동** 4. **게임 기능 – 몬스터와 전투 그리고 골드와 경험치 획득**   00005nw01   1. **[몬스터이름 쳐] 명령어로 전투 시작 (빨간색 부분)**   **: 2초에 한번씩 플레이어와 몬스터간 공격과 방어가 이루어지는 방식으로 구현**  **공격 데미지는 각 플레이어와 몬스터의 공격력 능력치 기준으로 일정 범위 무작위 값으로 상대를 공격하게 되며 해당 값 만큼 상대방의 체력을 소모시키게 됨.**  **체력이 0미만으로 떨어지면 죽음에 이르고 상대는 경험치와 아이템을 획득하게 됨**   1. **전투 결과로 얻은 경험치와 골드 (녹색 부분)** 2. **“상” 명령어로 확인한 늘어난 경험치와 골드 (보라색 부분)** 3. **게임 기능 – 레벨 업**   **00007nw01**   1. **경험치의 증가로 레벨 업에 필요한 경험치 수치를 넘길 경우 레벨업 구현**   **: 레벨이 올랐습니다. 알림 메시지 출력 , 현재 레벨 값 변경 , 레벨업으로 인한 체력/마나/이동력의 보너스 추가**   1. **회복 시스템과 게임 종료**   **00008nw01**   1. **2분마다 회복 주기가 돌아오게 되며 이 때 체력/마력/이동력이 회복됨** 2. **“끝” 이나 “게임종료” 명령으로 게임이 종료 됨** | |