|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **요구사항 정의서** | **작 성** | **검 토** | **승 인** |
| 1조 |  |  |
| 2019-09-18 |  |  |

1. **기본사항**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **문서명** | 요구사항 정의서 | **문서번호** | K\_002 | **개발팀** | 1조 |
| **시스템명** | Legend of Crotone | **단계** | 분석 | **작성자** | 김정하,이정은 |
| **작업** | 요구사항 파악 | **버전** | 1.3 |

1. **요구사항 정의**
2. 기능적 요구사항 정의

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **업무** | **요구사항** | **ID** | **비고** |
| 신규기능추가 | 새로운 게임을 시작하는 기능 구성 | R-0-001 | 이정은 |
| 게임을 저장하는 기능 구성 | R-0-002 | 김일겸 |
| 저장된 게임 불러오는 기능 구성 | R-0-003 | 김일겸 |
| 새로운 캐릭터를 생성하는 기능 구성 | R-0-004 | 김정하 |
| 게임 진행시 스토리 출력기능 구성 | R-0-005 | 김정하 |
| 캐릭터 상태를 조회하는 기능 구성 | R-0-006 | 김광민 |
| 캐릭터 인벤토리를 조회하는 기능 구성 | R-0-007 | 김광민 |
| 캐릭터가 특정 지점까지 이동하는 기능 구성 | R-0-008 | 김정하 |
| 위치에 따른 스토리 진행 기능 구성 | R-0-009 | 김정하 |
| 위치에 따른 몬스터 출현 기능 구성 | R-0-010 | 이욱재 |
| 캐릭터가 아이템을 사용하는 기능 구성 | R-0-011 | 김정하 |
| 캐릭터가 사용 중인 아이템을 인벤토리에 넣는 기능 구성 | R-0-012 | 김정하 |
| 캐릭터가 몬스터를 공격하는 기능 구성 | R-0-013 | 이욱재 |
| 캐릭터가 아이템을 획득하는 기능 구성 | R-0-014 | 이정은 |
| 캐릭터가 레벨업을 하는 기능 구성 | R-0-015 | 이욱재 |
| 캐릭터가 몬스터 공격 시 문제를 출력하는 기능 구성 | R-0-016 | 김정하 |
| 몬스터가 캐릭터를 공격하는 기능 구성 | R-0-017 | 이욱재 |
| 전투시 캐릭터와 몬스터의 HP 출력하는 기능 구성 | R-0-018 | 이정은 |

1. 비기능적 요구사항 정의

|  |
| --- |
| **요구사항** |
| 365일 24시간 게임진행 가능 |
| 저장시 특정경로에 폴더를 만들어서 저장 |
| 저장시 기존파일에 덮어쓰기 되는 것을 안내 |
| 저장된 파일은 일반적으로 읽을 수 없음 |
| 불러오기 시 5초 이내 완료 |