|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **요구사항 명세서** | **작 성** | **검 토** | **승 인** |
| 1조 |  |  |
| 19.09.18 |  |  |

1. **기본사항**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 업무영역 | | 신규기능추가 | | |
| 요구사항 ID | | R-0-001 | 요구사항 명 | 새로운 게임을 시작하는 기능 구성 |
| 개요 | | 게임을 시작하는 메뉴 및 기능 | | |
| 요구 사항 내역 | 상세설명 | 1. 프로그램 시작 시 새 게임 할 수 있게 메뉴작성 | | |
| 중요도 | 상 | 난이도 | 하 |
| 출처 |  | 담당자명 | 이정은 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 업무영역 | | 신규기능추가 | | |
| 요구사항 ID | | R-0-002 | 요구사항 명 | 게임을 저장하는 기능 구성 |
| 개요 | | 게임 현재 진행 상태를 저장 | | |
| 요구 사항 내역 | 상세설명 | 1. 캐릭터의 현재 진행상태를 저장 | | |
| 중요도 | 상 | 난이도 | 하 |
| 출처 |  | 담당자명 | 김일겸 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 업무영역 | | 신규기능추가 | | |
| 요구사항 ID | | R-0-003 | 요구사항 명 | 저장된 게임 불러오는  기능 구성 |
| 개요 | | Save 파일을 확인하고 불러오는 기능 | | |
| 요구 사항 내역 | 상세설명 | 1. 사용자가 선택한 파일을 불러오는 기능 구현 | | |
| 중요도 | 상 | 난이도 | 하 |
| 출처 |  | 담당자명 | 김일겸 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 업무영역 | | 신규기능추가 | | |
| 요구사항 ID | | R-0-004 | 요구사항 명 | 새로운 캐릭터를 생성하는 기능 구성 |
| 개요 | | 새로운 게임 시작 시 캐릭터를 생성 | | |
| 요구 사항 내역 | 상세설명 | 1. 싱글톤 디자인패턴을 이용 2. 캐릭터의 이름을 입력받아 레벨 1의 캐릭터를 생성 | | |
| 중요도 | 상 | 난이도 | 중 |
| 출처 |  | 담당자명 | 김정하 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 업무영역 | | 신규기능추가 | | |
| 요구사항 ID | | R-0-005 | 요구사항 명 | 튜토리얼 진행하는  기능 구성 |
| 개요 | | 게임 시작 시 튜토리얼을 통해 게임 및 스토리 진행 | | |
| 요구 사항 내역 | 상세설명 | 1. 오프닝 스토리가 진행된다. 2. 공격 아이템인 연필과 방어구인 연습장이 지급된다. | | |
| 중요도 | 하 | 난이도 | 하 |
| 출처 |  | 담당자명 | 김정하 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 업무영역 | | 신규기능추가 | | |
| 요구사항 ID | | R-0-006 | 요구사항 명 | 캐릭터 상태를 조회하는 기능 구성 |
| 개요 | | 캐릭터의 현재 상태를 조회 | | |
| 요구 사항 내역 | 상세설명 | 1. 특정 시점에서 메뉴를 선택하면 HP, MP, 공격력,   방어력, 경험치, 장착된 아이템을 볼 수 있는 기능 구현 | | |
| 중요도 | 하 | 난이도 | 하 |
| 출처 |  | 담당자명 | 김광민 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 업무영역 | | 신규기능추가 | | |
| 요구사항 ID | | R-0-007 | 요구사항 명 | 캐릭터 인벤토리를 조회 하는 기능 구성 |
| 개요 | | 현재 보유한 아이템을 조회 | | |
| 요구 사항 내역 | 상세설명 | 1. 현재 보유한 방어구와 무기를 볼 수 있는 기능 구현 | | |
| 중요도 | 하 | 난이도 | 하 |
| 출처 |  | 담당자명 | 김광민 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 업무영역 | | 신규기능추가 | | |
| 요구사항 ID | | R-0-008 | 요구사항 명 | 캐릭터가 특정 지점까지 이동하는 기능 구성 |
| 개요 | | 캐릭터의 위치를 이동 | | |
| 요구 사항 내역 | 상세설명 | 1. 캐릭터를 이벤트가 발생하는 지점까지 이동시키는 기능 구현 | | |
| 중요도 | 상 | 난이도 | 하 |
| 출처 |  | 담당자명 | 김정하 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 업무영역 | | 신규기능추가 | | |
| 요구사항 ID | | R-0-009 | 요구사항 명 | 위치에 따른 스토리 진행 기능 구성 |
| 개요 | | 캐릭터 이동 시 스토리 진행 | | |
| 요구 사항 내역 | 상세설명 | 1. 캐릭터가 이동하면 그에 맞는 스토리를 출력 | | |
| 중요도 | 하 | 난이도 | 하 |
| 출처 |  | 담당자명 | 김정하 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 업무영역 | | 신규기능추가 | | |
| 요구사항 ID | | R-0-010 | 요구사항 명 | 위치에 따른 몬스터 출현 기능 구성 |
| 개요 | | 캐릭터가 이벤트 지점으로 이동 시 몬스터 출현 | | |
| 요구 사항 내역 | 상세설명 | 1. 캐릭터가 이벤트 지점으로 이동하면 그에 맞는 소형 몬스터 또는 대형 몬스터가 출현 2. 최종 단계에서는 보스가 출현 | | |
| 중요도 | 상 | 난이도 | 하 |
| 출처 |  | 담당자명 | 이욱재 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 업무영역 | | 신규기능추가 | | |
| 요구사항 ID | | R-0-011 | 요구사항 명 | 캐릭터가 아이템을 사용하는 기능 구성 |
| 개요 | | 캐릭터가 아이템을 사용 | | |
| 요구 사항 내역 | 상세설명 | 1. 캐릭터가 현재 보유한 아이템을 사용할 수 있는 기능 구현 2. 아이템에 맞는 수치가 상승 3. 소모품 외의 아이템은 다시 가방에 보관 | | |
| 중요도 | 상 | 난이도 | 중 |
| 출처 |  | 담당자명 | 김정하 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 업무영역 | | 신규기능추가 | | |
| 요구사항 ID | | R-0-012 | 요구사항 명 | 캐릭터가 사용 중인 아이템을 인벤토리에 넣는 기능 구성 |
| 개요 | | 아이템 교체시 장착하고있는 아이템을 인벤토리에 넣기 | | |
| 요구 사항 내역 | 상세설명 | 1. 사용중 아이템을 해제하고 인벤토리에 넣을 수 있다. | | |
| 중요도 | 중 | 난이도 | 하 |
| 출처 |  | 담당자명 | 김정하 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 업무영역 | | 신규기능추가 | | |
| 요구사항 ID | | R-0-013 | 요구사항 명 | 캐릭터가 몬스터를 공격하는 기능 구성 |
| 개요 | | 캐릭터가 몬스터를 공격 | | |
| 요구 사항 내역 | 상세설명 | 1. 캐릭터가 이동 시 몬스터가 나타나면 공격할 수 있는 기능 2. 캐릭터가 아이템과 스킬 중에서 공격 도구를 선택 3. 사칙연산 문제의 정답을 맞추면 공격에 성공 | | |
| 중요도 | 상 | 난이도 | 상 |
| 출처 |  | 담당자명 | 이욱재 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 업무영역 | | 신규기능추가 | | |
| 요구사항 ID | | R-0-014 | 요구사항 명 | 캐릭터가 아이템을 획득하는 기능 구성 |
| 개요 | | 캐릭터가 아이템을 획득 | | |
| 요구 사항 내역 | 상세설명 | 1. 캐릭터가 아이템을 본인의 가방에 담을 수 있는 기능 구현 | | |
| 중요도 | 중 | 난이도 | 하 |
| 출처 |  | 담당자명 | 이정은 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 업무영역 | | 신규기능추가 | | |
| 요구사항 ID | | R-0-015 | 요구사항 명 | 캐릭터가 레벨업을 하는 기능 구성 |
| 개요 | | 캐릭터의 레벨업 | | |
| 요구 사항 내역 | 상세설명 | 1. 캐릭터의 경험치가 일정이상 되면 레벨업 하는 기능 | | |
| 중요도 | 상 | 난이도 | 중 |
| 출처 |  | 담당자명 | 이욱재 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 업무영역 | | 신규기능추가 | | |
| 요구사항 ID | | R-0-016 | 요구사항 명 | 캐릭터가 몬스터 공격 시 문제를 출력하는 기능 구성 |
| 개요 | | 사칙연산 문제 출력 | | |
| 요구 사항 내역 | 상세설명 | 1. 캐릭터가 몬스터 공격 시 사칙연산 문제가 출력되는 기능 | | |
| 중요도 | 상 | 난이도 | 중 |
| 출처 |  | 담당자명 | 김정하 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 업무영역 | | 신규기능추가 | | |
| 요구사항 ID | | R-0-017 | 요구사항 명 | 몬스터가 캐릭터를 공격하는 기능 구성 |
| 개요 | | 몬스터가 캐릭터를 공격 | | |
| 요구 사항 내역 | 상세설명 | 1. 캐릭터가 몬스터에게 공격을 받는다. 2. 방어력에 따라 HP가 감소 | | |
| 중요도 | 상 | 난이도 | 중 |
| 출처 |  | 담당자명 | 이욱재 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 업무영역 | | 신규기능추가 | | |
| 요구사항 ID | | R-0-018 | 요구사항 명 | 전투시 HP 출력하는  기능 구성 |
| 개요 | | 전투시 HP를 확인할 수 있게 출력 | | |
| 요구 사항 내역 | 상세설명 | 1. 전투 시 캐릭터의 HP와 몬스터의 HP가 출력된다. | | |
| 중요도 | 하 | 난이도 | 하 |
| 출처 |  | 담당자명 | 이정은 |