

히어로즈 랜덤 디펜스 에드온 설계서

개발 이유

조합 도감은 게임 내에 표현 되어있는 있지만 바로 하위 캐릭터의 조합으로만 표현되어있음

#1 상위 캐릭터를 조합하기 기본 캐릭터가 몇개가 필요한지 빠르게 알기 위해서

#2 기본 캐릭터 구성에 따라 어떤 캐릭터를 조합해야 할 지 판단 하기 위해서

* 매 웨이브가 시작될 때마다 랜덤한 기본 캐릭터를 주므로 상황에 맞는 조합방향을 정해야함

설계 방안

write : 먼저 db에 히어로즈 랜덤 디펜스에 캐릭터에 따른 조합 목록을 쓴다.

print : 쓰여진 db에서 조합 목록을 읽어온다.

*search : 캐릭터 이름에 따른 조합 목록을 기본캐릭터 수에 따라 보여준다.

추후 설계 방안 :

search2 : 기본 캐릭터 수가 어떻게 많은 지에 따라 어떤 캐릭터를 조합해야할지 방향을 알려줌

10.25 변경 사항

read, write 용도 변경

read : db로부터 데이터를 읽어온다. - 프로그램이 실행될 때 init 속에서 db를 먼저 읽어 온다.

write : memory 상에 쓰여진 data를 db에 쓴다. - rank 순으로 정렬한다.

print : memory 상에 읽어온 + 추가된 data를 console로 출력한다.

add : 캐릭터를 입력받는다.

자료구조

등급 직업 이름 조합수 조합이름1, 조합이름2, ...

ex) 3 전사 룬나이트 3 마법검사 1 화랑 1 격투가 1

추후 기본 캐릭터들로만 저장 or 기본 캐릭터들로 표현 할 수 있음 표현

이유 : 기본캐릭터가 몇개가 필요한지 알고 싶은거 이므로

10.25 해결 과제

각 캐릭터들을 기본캐릭터로 어떻게 적을지 -> 우선 데이터를 모두 입력 후
(재귀적으로 계산할 예정)

최종과제 기일 : 이번주까지

콘솔로 검색이 가능한 에드온 만들기

추후 최적화 후 앱 같은걸로 만들예정

10.26 변경 사항

메모리 상에 자료구조 벡터 배열 -> 2차원 벡터로 변경 rank에 따라 영웅 분류

rank 4성까지 db에 모두 입력

*핵심 : 각 영웅들 기본영웅으로 표현하기

-> 영웅들 모두 node로 link함 (이걸 graph라고 생각함)

-> 재귀적으로 기본영웅까지 가서 카운트 셈

-> 현재 각영웅마다 기본영웅들의 갯수를 가지고 있음

(0 0 0 0 0 0 0 이런식이라 보기 불편함

각 영웅들 조합영웅들 숫자들 제거 그냥 이름으로 표기(중복시 중복 표기)

10.26 해결 과제

5성 data db에 넣기 (중요도 낮음)

기본영웅으로 영웅 보여줄때 어떻게하면 좀더 보기 쉽게 할 수 있을지

*최종핵심

게임 진행 중 특정 종류의 기본영웅이 많을때 어떤식으로 조합을 해야할지 판단하는방법

-> 현재는 고위 등급에 따라 기본영웅들 갯수로 보여줄 예정