현장실습 기획서

컴퓨터공학과 3학년 심지섭

수행내역:

인벤토리 구현: 인벤토리에 들어가는 아이템은 7자리의 아이템 코드를 사용한다. 회의를 통해 정해진 5자리의 아이템 고유의 코드에 개수를 의미하는 두 글자를 더해 7글자로 아이템을 표현한다. 인벤토리 클래스의 Add함수를 통해 들어온 아이템은 아이템코드로 장비,소비,기타 아이템으로 분류되고. 소비,기타아이템은 이미 있는 아이템이고, MAX\_COUNT를 넘지 않는다면 기존의 아이템에 추가한다.

아이템은 코드(5자리)의 번호순으로 정렬되며 새 아이템이 들어오면 순차탐색을 통해 자기보다 큰 아이템코드가 있으면 그 앞에, 없으면 가장 뒤에 새 아이템을 추가한다. 중간에 아이템을 추가할 때나 중간의 아이템을 삭제할 때는 구현되어 있는 push, pop 함수를 이용한다.

-왼쪽클릭-

인벤토리의 왼쪽클릭은 소비아이템에서만 동작한다. 왼쪽클릭 시 아이템이 소비되며 수량이 1 줄어든다. 수량이 0이되면 아이템이 삭제된다.

-오른쪽클릭-

장비의 오른쪽 클릭은 장착이다. 스테이터스 창으로 아이템을 옮기며, 무기 중(단검, 대검, 창) 대검과 창을 장착할 경우 방패 장착이 막히며(방패슬롯에 X표시) 방패를 착용 중이었다면 아이템창으로 옮겨진다.

소비아이템의 오른쪽클릭은 퀵슬롯 장착이다. 슬롯이 비어 있다면 왼쪽부터 차게 되며 슬롯이 모두 차 있는 상태에서 장착할 경우 왼쪽으로 한 칸씩 밀고 제일 오른쪽에 장착되며 가장 왼쪽에 있던 아이템은 퀵슬롯에서 빠지게 된다.

스테이터스창 에서 오른쪽 클릭할 때 해당 슬롯의 아이템이 인벤토리로 돌아가게 된다.

스킬 창 구현: 공통스킬, 단검, 대검, 창 4개의 메뉴가 있으며 슬롯 클릭 시 해당 스킬이 현재의 스킬 퀵슬롯으로 장착된다. (스킬 퀵슬롯은 무기마다 바뀌며 총 3개이다.)

아이템 퀵슬롯과 스킬 퀵슬롯:

아이템 퀵슬롯에서 오른쪽클릭 시 해당 아이템 소모, 개수가 0이되면 퀵슬롯에서 삭제된다.

스킬 퀵슬롯에서 오른쪽클릭은 스킬 창이 열려 있을 때 만 가능하다. 해당 슬롯의 스킬을 삭제한다.

다른 영역과의 상호작용- 아이템 장착이나 소모아이템 사용시 플레이어의 능력치 변화를 위해 player.consume() 함수를 사용한다.

퀵슬롯에 해당하는 키 입력 시 아이템 퀵슬롯은 해당아이템의 consume() 함수를 실행하고, 스킬 퀵슬롯은 스킬에 해당하는 번호를 리턴한다.