**프로젝트 제작 기획**

6조

팀장 김동범

팀원 김준혁

팀원 원근희

팀원 이주형

팀원 최동철

**프로젝트계획서**

**(1)프로젝트개요**

|  |  |
| --- | --- |
| **항목** | **내용** |
| **프로젝트명** | **확률 변수를 이용한 게임 웹페이지** |
| **개발기간** | **2017. 4.3 ~ 4.27** |
| **개발목적** | 1. **자바스크립트를 이용해 랜덤함수를 만들고 이를 활용해서 여러 게임을 구현한다.** 2. **간단한 DB 구축 및 연동을 할 수 있다.** 3. **자바스크립트의 Canvas와 bootstrap 등의 수업에서 배우지 않은 내용을 스스로 공부한다.** |
| **개발범위** | **웹으로 구현**   1. **데이터베이스를 이용하여 회원가입 및 로그인이 가능하도록 구현** 2. **웹소켓을 통해 다수의 사람이 한꺼번에 접속하여 서로 상호작용** 3. **프로그래밍을 통해 주요 게임환경과 전체적인 테마 구현** |

**(2)인원투입현황및업무분장**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 분야 | 인원 | 비고 |
| 기획 | 5 명 | 프로젝트 주제 선정, 콘텐츠 선정 |
| 테마 설정 | 1 명 | 웹 페이지의 전체적인 틀 설정 |
| 로직 설계 | 4 명 | 해당 파트의 세부 알고리즘 설계 |
| 프로그래밍 및 디자인 | 4 명 | 해당 파트의 디자인 및 로직 구현 |
| 총 인원 | 5 명 |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 성명 | 역할 | 비고 |
| 김동범 | 경마게임의 디자인 구현. DB 구축 및 서버와 연동 | 팀장 |
| 김준혁 | 경마게임의 로직 및 디자인 설계, 구현 | 팀원 |
| 원근희 | 프로젝트 주제 및 콘텐츠 선정. | 팀원 |
| 이주형 | 떡먹은 용만이 찾기 설계 및 구현. 웹소켓 구축 | 팀원 |
| 최동철 | 웹페이지의 전반적인 테마 및 디자인 설정. | 팀원 |

**(3)사용기술**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 구분 | 항목 | 프로그램 | 비고 |
| 웹페이지  구현 | Program 개발 tool | Eclipse Neon |  |
| Database 구축 | Oracle |  |
| Web Server | Tomcat 7.0 |  |

**(4)계획일정**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **7** | **8** | **9** | **10** | **11** | **12** | **13**  **현재** | **14** | **15** | **16** | **17** | | **18** | **19** | **20** | **21** | **22** | **23** | **24** | **25** | **26** |
| **기획** | | | |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **기획** | | | | |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **웹페이지에 들어갈 내용을 정하는데 의견이 잘 조율 되지않아 생각할 시간을 갖기 위해 하루를 더 사용했다.** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **자료 조사** | | | | | | |  |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **자료 조사 진행 중** | | | | | | |  |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  | **디자인 및 구현** | | | | | | | | | | | | | | | |  |  |  | |
|  |  | **디자인 및 구현 진행 중** | | | | |  |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |  | **테스트** | | | | | |
| **계획** | | | | | | | | | | | **실제 진행** | | | | | | | | | | |

**(5)요구사항명세서**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **기능** | **세부기능** | **세부 요구사항** | **전제조건** |
| 회원가입 | ID 및 비밀번호를 입력 | 가입하고자 하는 사람이 자신의 ID와 비밀번호를 입력함 | ID 중복 불가 |
| 로그인 | 저장 되어있는 ID, PASSWORD 값과 입력한 값을 비교 | ID와 PASSWORD를 입력받아 DB에 저장되어있는지 확인.  확인이 될 경우 다음 페이지로 전환, 안될 경우 첫화면 유지 | 1. 로그인 시 등록되어 있는 ID여야함 2. 로그인 성공시, 각 ID에 할당된 MONEY도 같이 출력 |
| 접속 | 여러 PC에서 동시에 접속 | 같은 네트워크 상에 있는 각기 다른 PC가 동시에 한 웹 페이지에 접속하고 서로 상호작용 할 수 있도록 구현 | 서버를 구축해야하며 서로를 구분할 수 있는 identity 필요 |
| 떡먹는  용만이  (애니메이션) | 그림들이 서로 위치를 바꿈 | 각 그림에 자리가 있고 자리는 움직이지 않으며 그림만 서로 자리를 바꾸며 움직임 | 각 위치가 정해져 있고 그 위치에 현재 무슨 그림이 있는지 알 수 있어야함 |
| 경마 게임  (애니메이션) | 각 말들이 경기 시작 후 변칙적으로 움직임 | 각 말 그림이 변칙적으로 좌,우로 움직이며 x 좌표에 관한 순서가 정해짐 | 각 말 그림의 위치가 어디인지 알아야하며 1등부터 최하위까지 순서를 매길 수 있어야함 |

**(6) 다이어그램**

**C:\Users\acorn\Downloads\ddd.png**

**유스케이스**

|  |  |
| --- | --- |
| 개요 | 사용자는 게임을 진행 후 결과값을 받는다. |
| 관련 액터 | 플레이어 |
| 선행 조건 | 모든 사용자는 회원가입이 되어 있어야 한다. |
| 이벤트 흐름 | 기본 흐름   |  |  | | --- | --- | | Basic Flow | | | [사용자]는 시스템에 로그인을 시도한다. |  | |  | [시스템]은 사용자의 유효성을 체크한 후 메인 화면을 보여준다. | |  | [시스템]은 사용자에게 게임을 제공한다. | | [사용자]는 각자 자신의 플레이를 입력한다. |  | |  | [시스템]은 입력받은 데이터를 연산처리해 최종 점수 계산하고 그것을 토대로 플레이어들 간 순위를 매긴다. | |
| 후행 조건 | 모든 사용자는 로그인 후 게임을 진행하고 각 결과를 받아 플레이어들 간 순서를 매긴다. |
| 기타 요구사항 | 여러명의 사용자가 같은 시간에 사용해야 한다. |