네트워크 게임 프로그래밍 Term 프로젝트

2017180039정극훈

2018180034이창민

(개발순서도, 문서 작성 끝나면 삭제)

{

게임소개, 개발환경 -> \*high(<->low) -> 역할분담-> 개발일정

}

High Level 디자인

프로젝트의 클래스간 관계 도식화

Low Level 디자인

클래스에서 네트워크로 통신할 변수 설정 및 소켓 설계

역할분담

레벨디자인 끝나면 역할분담 시작

개발 일정

역할분담 끝나면 개발일정 정하기

**게임 소개**

장르: 리듬게임

게임 설명: 라인형 리듬게임 방식을 채택하였고, 게임만의 특색으로 게임 플레이 영역이 회전하는 기믹을 추가했습니다.

게임 내에서 에디트 모드를 구현하여 본인이 원하는 노래를 넣어서 직접 패턴을 만들어 볼 수 있는 기능을 사용할 수 있습니다. 에디트 모드에서는 본인이 만든 패턴을 즉시 확인할 수 있게 게임과 똑같은 화면을 그대로 넣어두어 제작의 편의성을 높였습니다.

텍스트, 스크린샷, 멀티미디어 소프트웨어, 그래픽 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명스크린샷, 그래픽 디자인, 휴대 전화, 만화 영화이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

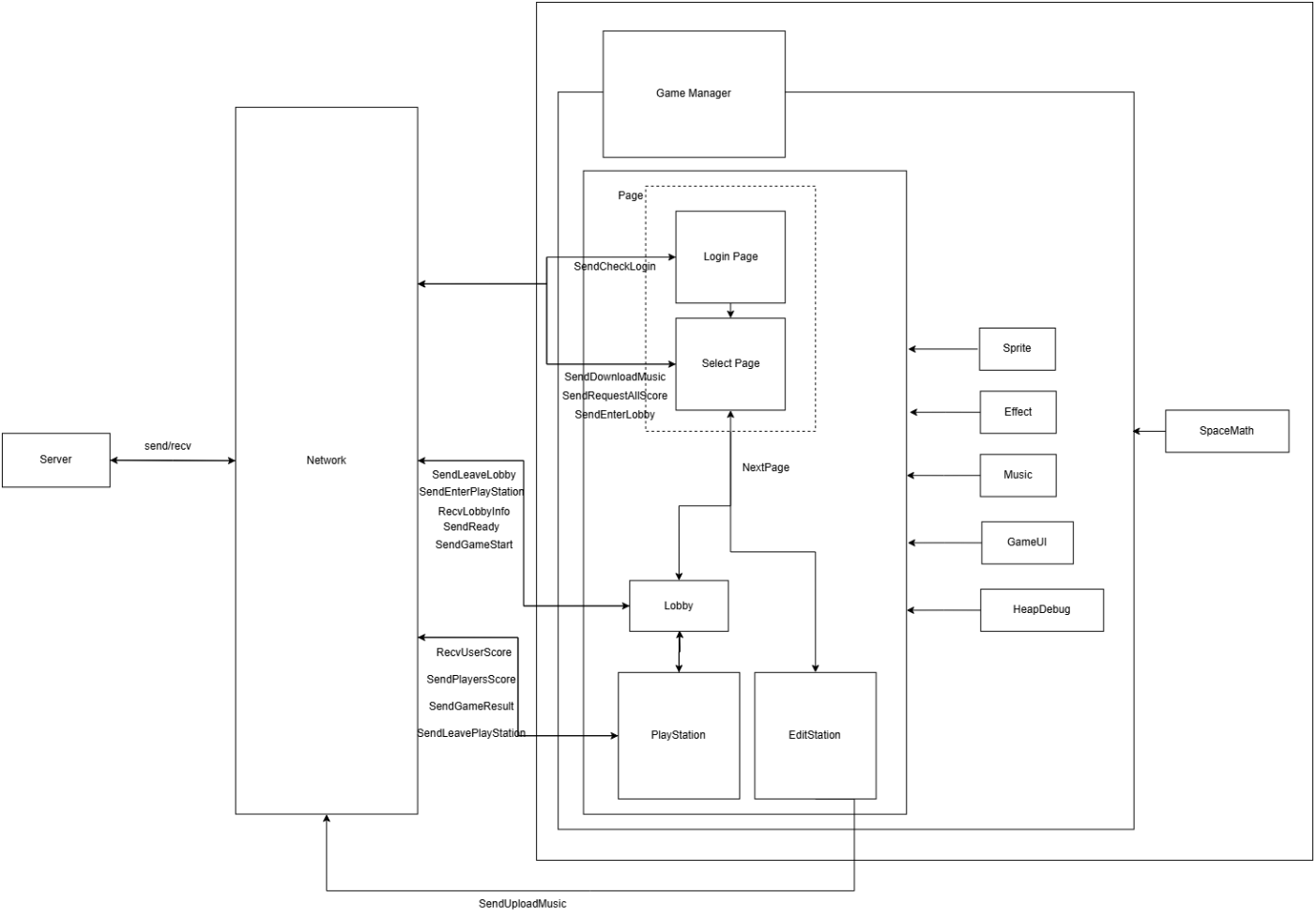
High Level 디자인

텍스트, 전자제품, 슬롯 머신, 스크린샷이(가) 표시된 사진

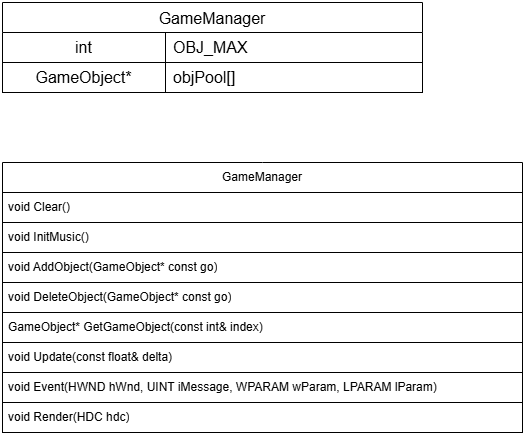
자동 생성된 설명텍스트, 스크린샷, 멀티미디어, 디스플레이 장치이(가) 표시된 사진

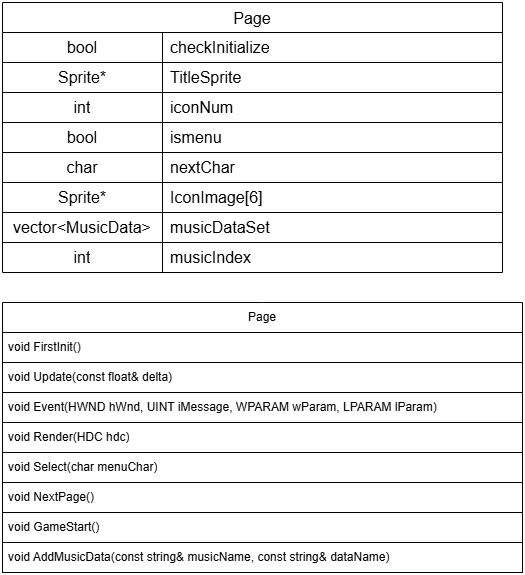
자동 생성된 설명

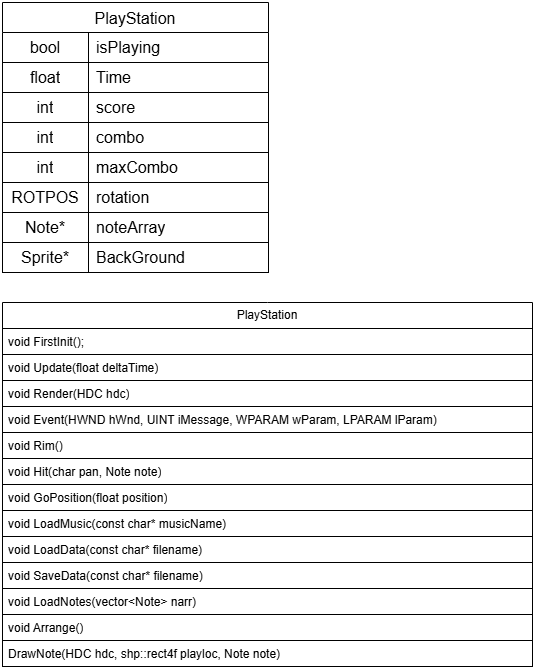
High Level Design

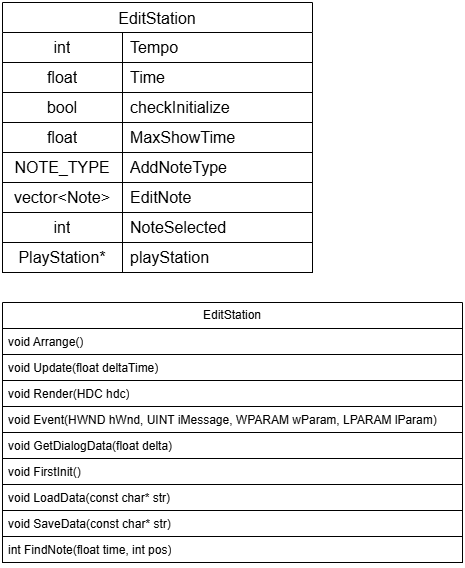


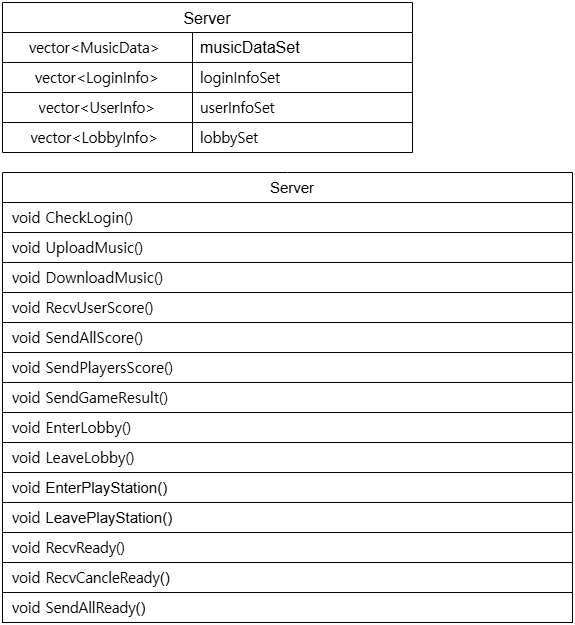
Low Level Design

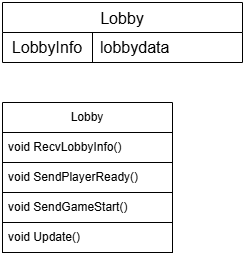


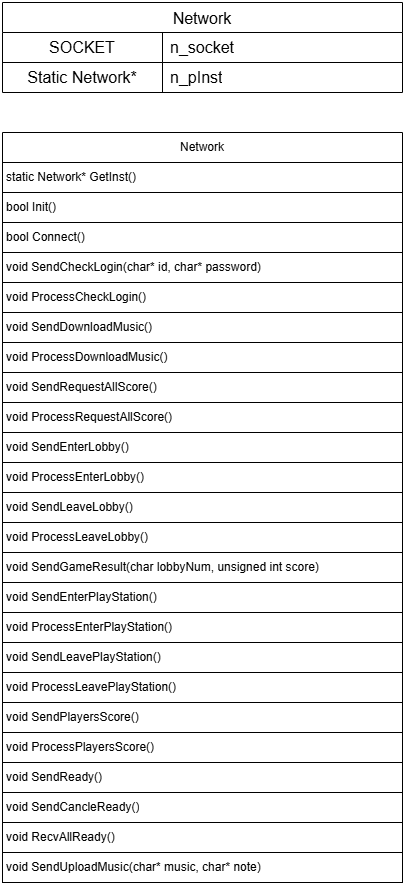












역할 분담

**개발 환경**

**보라색, 라일락, 그래픽, 다채로움이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명**

1. Visual Studio 2022

개발 일정