

DIRECTX11 POTRFOLIO 기획서

권 수 빈

BLOG

<https://subong23.tistory.com/>

목차

게임 개요

모작 게임인 Crazy Arcade에 대한 개요

01

개발 계획

구현 부분 설명 및 기술 계획 설명

02

클래스 개요도

개발시 사용될 클래스 개요도

03

개발 일정

개발 일정

04

게임 개요



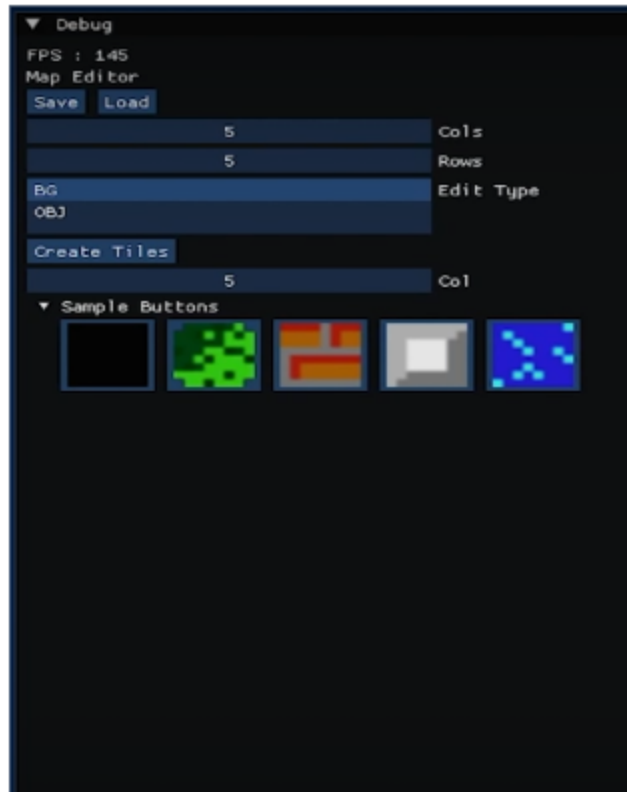
기본 정보

제목	Crazy Arcade (크레이지 아케이드)
장르	아케이드, 2D 전략

개발 정보

개발 환경	Visual Studio 2022
개발 언어	C++ , HLSL
개발 기간	2025. 06. 13 ~ 2025. 07. 14 (1개월)
라이브러리	DX11, ImGui, STL, TinyXml

개발 계획



ImGui 이용한 맵 에디터

실제 플레이할 수 있는 맵을 만들어 저장하고, 불러와서 실행할 수 있게 제작할 것입니다.

또한, 오브젝트들을 인스턴싱으로 출력 할 예정입니다. 이때 경량 패턴의 사용을 고려하고있습니다.



보스 맵 구현

크레이지 아케이드 속 다양한 맵 중, 거북 대격돌 (보스 모드) 을 구현하기로 계획하였습니다.

해당 모드는 3개의 스테이지를 갖게되며, 마지막 스테이지에서는 보스가 등장하고 해당 보스를 잡을시 클리어 됩니다.

개발 계획



상점 구현

맵 클리어시 일정금액의 코인을 얻고, 해당 코인으로 치장할 수 있는 아이템을 구매할 수 있게 할 예정입니다.
상점 및 인벤토리의 구현은 옴저버 패턴의 이용을 고려중입니다.



대기방 구현

플레이 하기 전 맵을 선택하고, 캐릭터를 고를 수 있는 대기방입니다.
인벤토리에 접근할 수 있게 만들어서, 상점에서 구매한 아이템을 장착할 수 있게 구현 할 예정입니다.

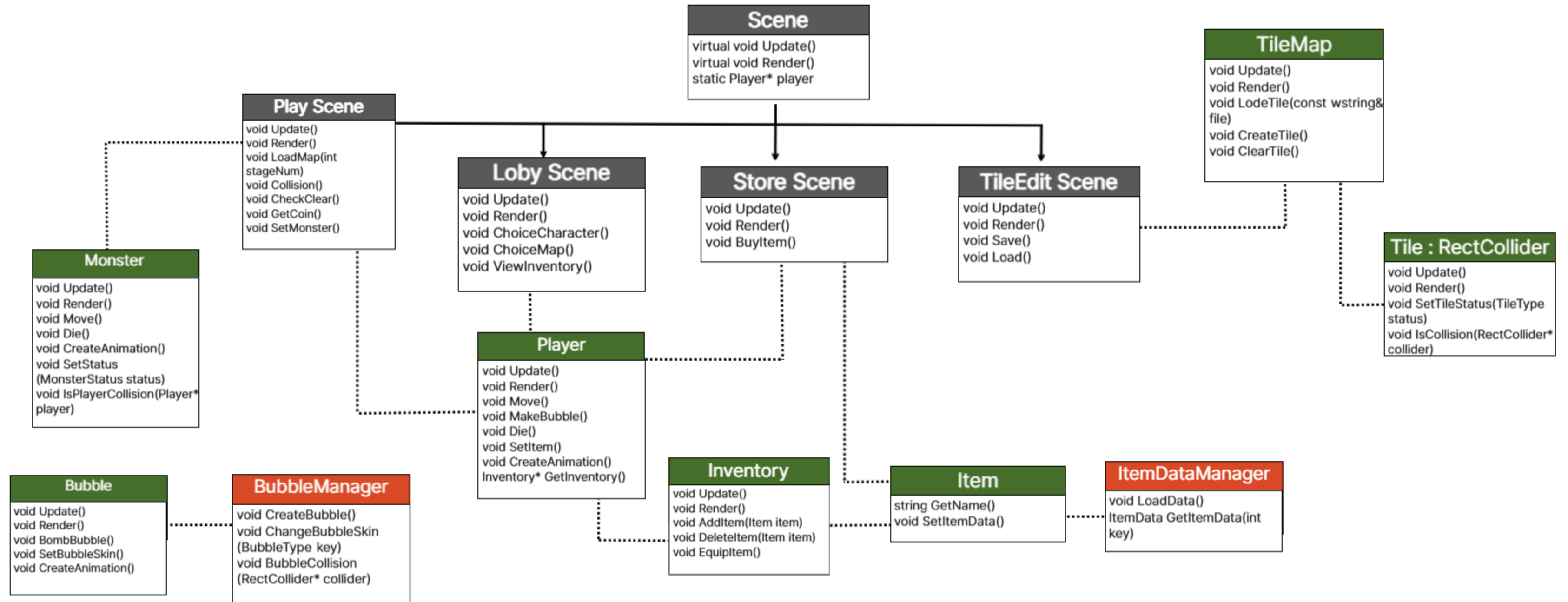
개발 계획



로그인 구현

개발이 순조롭게 진행되어, 예정일보다 일찍 끝난다면 Firebase를 통해 로그인을 구현하고, 만약 시간이 조금 더 여유롭다면 멀티플레이도 구현하고 싶습니다.

클래스 개요도



개발 일정

[illegible]