**<컴퓨터공학개론: 프로젝트 계획서>**

- 홍켓몬

신소재공학과 4학년

B519096 이세은

**[시나리오]**

등장 인물: 홍익이, 오박사, 엄마, 간호사

침대에서 눈을 뜬 홍익이

소파에 앉아있던 엄마에게 다가간다

엄마는 홍익이에게 차키를 건네주고 오 박사님이 찾는다고 말한다

밖에 나가서 오 박사님에게 말을 건다

오 박사: 너가 너무 늦길래 내가 여기까지 왔단다

외계인이 우리 마을에 침입했단다!!

와우산에 가서 외계인을 잡아오렴

여기 너의 첫번째 홍켓몬이란다

홍켓볼 하나를 받는다

차를 타고 와우산 팻말 앞에 있는 풀밭으로 간다

풀밭을 돌아다니면 사운드와 함께 외계인을 잡을 수 있는 장소로 이동된다

홍켓몬이 외계인을 공격하면 외계인의 체력이 깎이고 잡을 수 있게 된다

외계인을 잡아 차를 타고 병원에 들린다

홍켓몬의 체력을 회복한다

오 박사님께 돌아가서 외계인을 전해준다

끝

**[구현 기법]**

■키 입력: 이동. 상호작용. 상태

-상호작용 키(마우스)

- 대상에 따라 다른 상호작용

- 엄마, 오 박사, 문, 차

-차에 타면 차를 사람한테 set vehicle 시킨다

-상태 창: 생각으로 표시(홍켓몬의 이름, 레벨, 스킬, 체력 등)

■홍익이한테 맞춘 카메라 이동

- 건물 밖으로 나갈 때(문을 열면 카메라 밖으로 이동)

■차 키나 홍켓볼을 건네 받는 것은 투명화 이용해서

■풀밭을 돌아다니다 5걸음 걸으면 외계인을 만나는 메소드

- 사운드와 함께 화면 반짝거리는 효과

- 홍익이의 위치와 카메라를 이동시킨다

■외계인과 싸우는 메소드

- 스타트 모션(홍익이 대사(“00, 너로 정했다!”)와 손을 앞으로 내미는 메소드)

+ 홍켓몬 투명화 풀림

+ 야생의 외계인을 만났다!

- 배틀 모션(특정 대사(스킬 이름) 후에 앞에 있는 대상에게 몸통 박치기 하는 메소드)

- 사용한 객체에 따라 if문으로 다른 사운드 출력

- 몸통 박치기 후 남은 체력 표시

- 외계인도 같은 배틀 모션 사용

■체력 회복하는 이벤트

- 홍켓볼을 건네준다

- 기계에 올려두고 색깔 변화 반짝반짝

- 한번 반짝일 때마다 피 10씩 채움. 피 다 채울 때까지 반복문 사용

- 다시 돌려준다