**개발 완료 보고서**

제출일 : 2023년 12월 08일

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **팀 명** | | 개발의 향기가 솔솔 | | |
| **참여 인원** | | ﻿﻿3인: 양수철, 정수연, 정현승 | | |
| **개발프로젝트 소개** | | | | |
| **활동일시** | | 2023/11/29 – 2023/12/09 | **장소** | 광주인력개발원  생산정보시스템실 |
| **주요 주제** | | -포켓몬과 유사한 시스템의 rpg게임을 제작한다.  -C언어를 사용해 요구사항을 충족시키는 프로그램을 제작한다. | | |
| **개발목적** | | ﻿개발 능력 및 협업 능력 강화 | | |
| **개발환경** | | Linux/VScode/C언어 | | |
| **파트별**  **업무분담** | **양수철** | 전투, 보스 전투 | | |
| **정수연** | 퀴즈, 도구 | | |
| **정현승** | 화면 구성, 개발몬 | | |
| **요구 분석서** | |  | | |
| **일정표** | |  | | |
| **﻿**  **코드**  **설명**  **﻿** | **양수철** | -void battle(): 일반 필드 전투를 실행하는 함수, 적 사망 시 영입 선택이 가능하다.  -void RecruitEnemy(): 적 영입을 선택 시 실행되는 함수, 비어있는 개발몬 자리의 앞자리부터 채워진다.  -int enemyDie(),bossDie(): 아군 공격 시 적 또는 보스가 죽었는지 확인하고 문구를 출력하는 함수  -void bossBattle(): 보스 전투를 실행하는 함수, 일정 확률로 광역 공격을 한다. 보스 사망 시 게임이 클리어 되어 프로그램을 종료한다.  -void selectTarget(char\*enemyName, int enemyDevmonATK): 적이 아군 개발몬을 찾아 타격하게 하는 함수. 죽어있거나,영입이 되어있지 않은 상태라면 타겟에 걸리지 않는다.  -void makeEnemy(): 적 개발몬과 조우 시 적 개발몬의 레벨,스텟등을 지정해주는 함수  -void isLevelUp(): 경험치 습득 시마다 실행되어 각 아군 개발몬의 경험치가 일정 수준을 넘어가 있으면 LevelUp함수를 호출하는 함수  -void LevelUp(int levelup, int monNum): 입력된 개발몬 번호 monNum의 경험치가 일정 수준이 넘어가면 호출되는 함수, 레벨업 하는 수치(인자로 받은 levelup)만큼 레벨과 스텟이 증가한다. | | |
| ﻿  **정수연**  ﻿ | -void quiz(): ox퀴즈를 10문제 중에 3가지 문제를 중복되지 않게 출력하는 함수, 맞출때마다 경험치를 주고, 다 맞추거나 다 틀리게 되면 레벨업과 회복 또는 피해를 입는다.  -void useItem(int useTime): 줍게 된 도구를 사용하는 함수, 7가지의 서로 다른 효과를 지닌 도구를 사용할 수 있다. useTime변수를 통해 사용하는 상황에 따라 다르게 작용될 수 있다.  -void rootItem(): 도구를 줍는 이벤트가 발생했을 때 사용되는 함수, 확률별로 다른 도구를 줍게 된다.  -void printPocket(): 현재 보유 중인 도구들을 나열해주는 함수  -void eventOccur(int isClass): 움직이면 확률별로 아이템,퀴즈,전투를 실행하는 함수, 한 번에 한가지의 이벤트만 발동하며 교실인 경우를 체크해 교실별로 다른 퀴즈단이 출현하도록 한다.  -int isClass(int pos\_X, int pos\_Y): 현재 플레이어가 위치가 교실인지 교실은 1,2,3중에 어디인지 판별하는 함수  -void healing(): 영양사를 만나거나, 모든 아군 개발몬 사망 시 실행되는 함수, 개발몬의 hp와mp를 모두 최대치로 회복시킨다.  -void isCompletion(): 보스 조우 시 실행되는 함수, 턴이 900보다 크면 보스 전투를 실행한다. | | |
| **﻿**  **정현승**  **﻿** | -void printMap(char (\*arr)[25]): 현재 맵의 구성을 출력해주는 함수  -void printImage(int imageNum): 상황에 맞는 텍스트 이미지들을 출력해주는 함수  -void printDevmon(): 보유중인 개발몬들의 상태를 출력해주는 함수  -char\* move(char(\*arr)[25],char moveChar,int \*pos\_X, int \* pos\_Y): 움직임을 입력받아 미충돌 시 플레이어의 위치를 수정하는 함수  -int isCrash(char (\*arr)[25],int \*pos\_X,int \*pos\_Y,int move): 이동 시 벽,보스,영양사와 충돌했는지 확인하는 함수  -void choiceStarting(): 시작화면에서 시작 개발몬을 선택하는 함수  -void initStartDevmon(int choiceStartDevmon): 시작 개발몬의 정보를 지정, 다른 개발몬의 정보들을 초기화 하는 함수  -void loadMapFromFile(char mapArr[25][25], const char \*filename): 파일에 저장되어있는 텍스트를 배열로 바꾸어주는 함수  -int main(void): 전투 후 모두 죽었는지, 보스를 클리어했는지 등을 판별하고, 체력 회복, 게임종료 등을 담당. | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **﻿프로젝트**  **소감** | ﻿  **양수철** | 보스 전투 로직, 맵 디자인, 도트이미지 정도 했고, 나머지는 다른 조원들이 거의 다 만들어서  솔직히 내가 함수를 짜거나 정확히 어느 파트를 담당했다고 말하기 창피할 수준이다.  프로젝트 중 점점 완성되어가는 코드를 보며 나의 부족함을 확실히 알게 되었고, 덕분에 더 열심히 해야겠다는 다짐을 하게 되는 시간이였다. |
| **정수연**  ﻿ | 어느것 하나 중요하지 않지 않은 프로젝트 역할 중에서 전적으로 시각화를 담당하는 파트를 맡았습니다. 처음으로 접해보는 시각화 모듈이었기에 기능구현에 있어 그 시작은 조금 더뎠지만, 구현하고자 했던 지도 기능을 모두 완수할 수 있어 보람을 느낍니다. 기능 구현을 믿고 맡겨준 팀장님과 팀원님들께 감사합니다. 덧붙여 기능 구현을 할 수 있었던 것은 공들인 데이터 전처리와 군더더기 없는 프로그래밍 설계 구조가 있었기 때문이라고 생각합니다. 길지 않은 기간 내 맡은 바 기능을 묵묵히 해나가는데 집중하는 여성 넷.. 마동석보다 듬직한 느낌이 들었습니다. 함께 프로젝트를 수행한 팀장님과 팀원님들, 함께 해서 뜻깊었습니다. |
| **정현승** | 이번 프로젝트를 진행하면서 평소 소홀했던 파트에 처음으로 집중해볼 수 있었다. 물론 건강 상의 이유로 프로젝트를 함께 마칠 수 없었다는 아쉬움이 크지만 팀원들의 지원으로 최선을 다해 담당한 부분을 마칠 수 있었다는 감사함도 사무친다.  이번 프로젝트는 개인적으로 반성의 시간이었다. 지나온 시간을 조금더 밀도있게 채우지 못 했다는 반성. 구체적으로는 보다 다양한 기술적 학습을 수행하지 못했다는 반성이었다. 과정 중후반에 들어서는 시점까지도 주체적이고 주도적으로 내 실력을 쌓는 방법이 체화되지 않았다는 건 적극성이 부족했다는 뜻이라고 생각한다. 지금까지 시간을 8할 정도의 밀도로 지냈다면 앞으로의 시간은 그 두배의 밀도로 보낼 수 있도록.  프로젝트를 진행하며 나는 내가 어려운 부분도 끝까지 해결할 수 있는 끈기가 있다는 걸 느꼈다. 할 수 있다는 자신감은 열의를 불러오고 머뭇거리지 않을 용기를 준다. 기술적으로는 스스로의 부족함을 많이 느낀 프로젝트였지만 심적으로는 좀더 단단해질 수 있는 약이 되는 시간이었다. |