

# OOP<sub>(객체지향프로그래밍)</sub> 기말 프로젝트 계획서

팀 명 : CodeCrafters

(: 코드를 짜며 예술을 창조하는 자들)





## 목 차

- 01 요구 사항 분석
- 02 설계
- 03 기술 스택 결정
- 04 프로젝트 구성
- 05 구현
- 06 테스트 & 디버깅
- 07 완성 & 배포



## 01 요구 사항 분석

- 어떤 종류의 게임을 만들 것인지 (ex. 퍼즐 게임, 플랫폼 게임, 카드 게임 등)
- 게임의 주요 기능과 목표 (ex. 사용자 인터페이스, 게임 로직, 그래픽 등)
- 필요한 리소스 결정 (ex. 이미지, 사운드 파일 등 - 담당자 선택)

## 02 설계

- 게임의 전체적인 구조 설계 (ex. 클래스 다이어그램, 흐름도 등)
- 각 요소의 역할과 관계를 정의 (ex. 플레이어, 적, 아이템 등)

## 03 기술 스택

- Java로 GUI를 구현하기 위해 사용할 라이브러리나 프레임워크를 선택합니다.  
(ex. [JavaFX\(우리가 할거\)](#), Swing 등)



## 04 프로젝트 구성

- 개발 환경 설정(우리는 이클립스 Git을 통해 실시간 코드 공유 예정)
- 필요한 라이브러리나 환경 설정은 사전에 따로 공지할게요~ 조금만 기다려주세요

## 05 구현

- 클래스와 메서드를 작성 | 게임 각 요소를 구현
- GUI 요소 디자인 & 배치
- 사용자 입력을 처리하고 게임 로직 실행(동적 프로그래밍)
- 게임의 각 부분 테스트 & 디버깅

## 06 테스트 및 디버깅(가장 중요★★★★★)

- 게임의 모든 기능 테스트 (ex. 사용자 입력, 게임 진행, 예외 상황 처리 등)
- 버그 찾고 수정하기!!! ★★★

## 07 완성 및 배포

- 배포 (ex. 실행 가능한 JAR 파일 생성, 설치 프로그램 제작 등)





+) )

Eclipse에 프로젝트 실시간으로 버전 관리하는 법! (Chat GPT 참고함)

1. **\*\*Git 설치\*\***: Eclipse에서 Git을 사용하려면 먼저 시스템에 Git을 설치해야 합니다. Git의 공식 웹사이트에서 다운로드할 수 있습니다.
2. **\*\*Eclipse Git 플러그인 설치\*\***: Eclipse에 Git 플러그인을 설치해야 합니다. 이를 위해 Eclipse를 열고 메뉴에서 Help > Eclipse Marketplace를 선택하고 Git을 검색하여 설치합니다.
3. **\*\*Git 저장소 생성\*\***: 프로젝트를 저장할 Git 저장소를 생성합니다. 이를 위해 Eclipse에서 프로젝트를 선택하고 마우스 오른쪽 버튼을 클릭한 후 Team > Share Project를 선택하여 프로젝트를 Git 저장소에 연결합니다.
4. **\*\*팀원과 Git 저장소 공유\*\***: Git 호스팅 서비스 (예: GitHub, GitLab, Bitbucket)를 사용하여 Git 저장소를 만들고 팀원들에게 접근 권한을 부여합니다.
5. **\*\*팀원 추가\*\***: 팀원들은 Eclipse에서 Git 저장소에 액세스할 수 있도록 설정합니다. 이를 위해 Eclipse에서 Team > Share Project를 선택하고 Git 저장소 URL을 입력하여 프로젝트를 공유합니다.
6. **\*\*코드 공유 및 협업\*\***: 프로젝트를 공유하고 협업하기 위해 팀원들과 Git 저장소를 통해 코드를 푸시하고 풀합니다. 이를 통해 언제 어디서든 팀원들이 업데이트된 코드를 볼 수 있습니다.
7. **\*\*충돌 해결\*\***: 여러 팀원이 동시에 코드를 수정할 경우 충돌이 발생할 수 있습니다. Eclipse는 충돌을 확인하고 해결할 수 있는 도구를 제공합니다.

이러한 단계를 따라 프로젝트를 실시간으로 버전 관리하고 팀원들이 업데이트된 코드를 언제 어디서든 볼 수 있습니다.

일단 이 내용도 추후에 다시 공지하도록 할게요! 직접 환경 구축해보고 알려줄게요



일단은 여기까지...ㅎㅎ

우리 팀은 쿠키런 말고 새로운 게임을 만들고 싶은데 다들 어떻게 생각하시나요?

앞에서 말한 설계 계획대로,

1. 게임의 종류를 정하고
2. 역할 분배를 해야하며
3. 전체적인 구조를 설계...일단 이건 나중에

1번 2번부터 정해야 합니다~ 다들 의견주세요.

가능하다면 다음주 토요일(4/13)까지 정하기로 해요.

자신이 했던 게임 중 재밌었던 게임. 만들고 싶은 게임 추천해주고, 어떤 식으로 만들지 의견을 내주세요.

ex. 바인딩 오브 아이작이라는 게임이 재밌었고 이와 비슷한 게임을 만들고 싶다.

게임시작 시 “아이작과 그의 엄마는 언덕 위 작은 집에 살았습니다.”라는 해설자의 말을 시작으로 전체적인 게임의 스토리를 동화형식으로 보여줌. 어느날 엄마가 신의 계시를 받고 아이작을 죽이려고 시도함. 아이작은 지하실로 피신하는데...”

라는 멘트가 끝나고 지하실 시점에서 게임이 시작함.

지하 세계에 괴물들을 눈물로 죽이고 최종 보스인 엄마를 잡으면 게임이 클리어되는 그런 스토리의 게임!

(저는 아이작과 비슷한 형식의 게임을 만들고 싶어요.

wasd : 이동/ ←↑→↓ 눈물 발사(눈물로 몬스터 처치) / 스페이스바 : 아이템 사용 / T버튼 : 폭탄 사용 / R 1초간 : 게임 리셋 등등...의 기능을 살려서 비슷하지만 스토리와 그래픽은 다르게 만들 예정!)

아니면 내가 쓴 책이 있는데 그 스토리를 살려서 완전 새로운 게임을 만들어도 괜찮지만, 그럼 ... 난이도가 많이 어려워질 듯?

모두의 의견을 존중합니다. 어서 의견을 내주세요! 아무도 안내면 아이작 만들거양!!