<의도>

-프로그래밍의 프자도 모르고 넥스트를 입학한 신입생을 위한 게임으로, 언어에 대한 기초 지식을 흥미를 가지고 쌓을 수 있도록 한다. 나아가 프로그래밍 입문을 하고자 하는 모든 이들이 재미있게 할 수 있는 게임으로 발전시키고자 한다.

<목표>

-이번 학기 과제로는 요구되는 사항만 최소한으로 구현하고, 학기가 끝난 후 여유가 되는대로 계속 구현해 나간다.

<브레인스토밍>

-렙이 오르면 인벤토리 사이즈는 줄어든다(아는게 많아질테니까아)(하지만 보통 게임처럼 늘리는 쪽으로 하는게 좋을지 고민중)

-MP로는 먹는거 아닌 아이템을 구입할 수 있다. 예를 들자면, 족보를 살 수 있다 하하

-족보는 영구 아이템이 아니고, 맥스 횟수가 있고, 볼수록 볼 수 있는 횟수가 줄어든다

-스킬을 쓰면 문제가 객관식으로 나온다

-도망가면 mp 깎임ㄷㄷ

-언어는 세개만 씨, 자바, 파이썬 초보를 위한 거니까.

-족보 강화하면 내용이 늘어난다

-아이템 중에는 메모장도 있다. 기록할 수 있는거. 메모장도 레벨에 따라 쓸 수 있는 양이 정해져있엌ㅋㅋㅋㅋㅋㅋ

-족보 내용이 사라지는거야 배가 고프면 오

-아이템으로 배고파도 족보 볼수 있게

-아이템수준에 따라 족보 보여지는 정도가 달라져

-랜덤으로 다른 언어 몬스터도 나오는거야 그럴때 아이템 또 쓰고

-싸움중에는 족보를 못보게 할까?

-몬스터는 같은 종류의 문제만 냄

-몬스터 렙에 따라 다른 종류의 문제가 나옴(1짜리는 자료형, 10짜리는 포인터 이런식으로)

<11/19>

#추가할 것

-doobydooby가 만들었다는 것 표시하기

<12/5>

-영어버전도 만들고싶다

-This game is for who had no experience with programming language. If you have already, you will blame developer for easiness.

<12/12>

-level 1 일때는 stdio.h은 무엇의 줄임말인가? 1. Standard in out 2. Standard input output

-level 5 일때는 주관식 => 답이 stdio.h가 나오도록

-string 길면 읽기 힘드니가 엔터치면 넘어갈 수 있게 해보자

-세모 아래로 된거 (깜빡깜빡) “계속하려면 엔터를 누르세요”

-GUI 도 입혀야지

-DB랑 연결시켜서 사용자별로 item, 진도 등등 저장될 수 있게