

왕국을 관리하라

프로젝트 제안서

제출일자: 24.10.31

제출자명:한지훈

제출자학번:214620

1. 프로젝트 목표

1) 배경 및 필요성

대학에서 팀 프로젝트는 필수적인 요소이다. 팀 프로젝트에서 팀장을 맡게 되면 리더십과 팀원 관리 능력을 키우는 것이 중요하다. 이를 위해, 한 나라의 국왕 역할을 수행하며 이러한 능력을 간접적으로 개발할 수 있는 간단하고 쉬운 Text 게임을 제작하고자 한다.

2) 프로젝트 목표

국왕이 겪을 수 있는 수 많은 상황이 주어졌을 때 여러 가지 선택지 중 하나를 선택하여 총 4가지의 포인트를 관리하는 Text게임 제작.

3) 차별점

기존에 겪어볼 수 없는 역할을 직접 맡아보며 여러 상황에 맞닥트렸을 때 해결 능력을 길러 볼 수 있음. 플레이는 누구나 할 수 있을 정도로 쉽고 재밌게 이러한 능력을 기를 수 있다는 장점이 있음.

2. 기능 계획

1) 질문, 대답 문자열이 들어있는 2차원 배열 선언

- N개의 질문, 대답이 들어있는 문자열을 선언하여 while문에서 index에 따른 질문 사용 예정

(1) 세부 기능 : [N][0]에는 질문, [N][1], [N][2]에는 대답 저장

2) 질문에 따른 포인트 변화량을 담고있는 2차원 배열 선언

- 각 질문에 따라 4가지의 포인트의 변화량을 담고있는 배열을 통해 쉽게 포인트 변화를 주고자 함

(1) 세부 기능 : 1차원 index는 0~7까지 총 8개이며, 0~3에는 1번 대답에 대한 포인트 증감량, 4~7번에는 2번 대답에 대한 포인트 증감량을 담는다.

3) 일차와 각 포인트를 출력하는 함수 선언

- 매 일차마다 몇 일차인지, 포인트가 어떤지를 알아야 하므로 출력하는 함수를 생성해야함.

4) 대답 입력받기

- cin을 통해 두 개의 선택지 중 하나를 입력받는 기능

5) 대답에 대한 포인트 증감 및 출력

- 입력받은 선택지에 따라 index를 변환하여 포인트 변화량 배열에서 증감량을 가져와 변환.

6) 증감된 포인트 0이면 게임 종료

- 포인트 4가지를 확인하여 0이면 while문 break 후 종료 문구 출력

7) 특정 일차가 넘어가면 게임 종료

- N일차를 넘어가면 while문 break 후 종료 문구 출력.

8) 이미 나왔던 질문인지 검사

- 기존의 프로그램을 업그레이드. 나왔던 질문은 다시 하지 않는 기능 추가 (bool 배열 사용)

9) 답변에 대한 문구 출력

- 포인트 증감만 담으면 너무 심심하므로 포인트 증감 이후 포인트 증감 이유를 담은 문구 출력

세부 기능 : 질문, 대답이 있는 2차원 배열에 열 두 개 추가하여 각 선택에 따른 문자열 추가. 대답에 대한 문구를 추가 출력 해야 하므로 함수 및 기본 구조 변경 필요 가능성 존재.

10) 특정 포인트량에 따라 출력되는 특수 질문 추가

- 4가지 포인트량에 따라 생기는 특수 질문 추가

세부 기능 : 예를 들어 자산이 10으로 최대라면 관련된 질문이 나오도록 하는 기능 추가. 특수 질문을 위한 새로운 2차원 배열 생성. 랜덤 변수 생성 시 포인트를 확인하고 그에 따라 나오는 질문 확률 직접 조정.

11) 특정 포인트가 0이 되었을 때 나오는 특수 질문 추가

- 0이 나오면 바로 죽지 않고 해당 상황에 맞는 특수 문구를 추가.

세부 기능 : 기능 6번의 조건을 수정할 필요가 있음. 10번 기능과 비슷하지만 해당 질문이 나오면 게임이 종료되는 특징이 있으므로 관련 함수 선언 필요해보임.

3. 프로젝트 일정 (참고: 간트차트)

	11.03 ~ 11.10	11.11 ~ 11.17	11.18 ~ 11.24	11.24 ~ 12.01
제안서 작성				
기본 틀 구성 (기능 1 ~ 7)				
기본 틀 함수화				
이미 나왔던 질문인지 검사				
답변에 대한 문구 추가 출력				
특정 포인트량에 따라 출력되는 특수 질문 추가				
포인트 0이 될 때 출력되는 특수 질문 추가				