

The logo features the word "RougeWrite" in a white serif font, centered on a black parallelogram background. This background is framed by a red line that forms a larger parallelogram with inward-pointing corners. Small red dots are placed at the corners of the black shape and along the red frame.

# RougeWrite

담당교수  
지준 교수님

1494052 박재훈  
1494037 채수현



# CONTENTS

## 1

### 프로젝트 소개

- 개발 주제
- Rogue-lite의 특징

## 2

### 프로젝트 개발 내용

- 개발 기능 (툴&엔진)
- 개발 기능 (사이트)

## 3

### 개발 일정

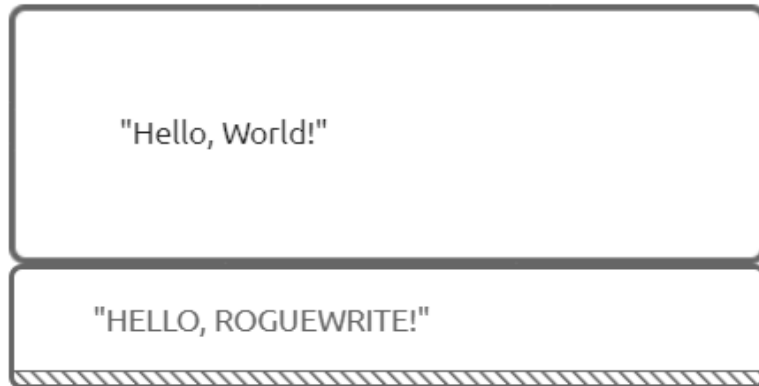
- 개발 일정
- 개선 세부사항



# 프로젝트 소개



Let's Start RogueWrite ReWrite  
2019-04-29 18:40:48



Parameter: 0

## 게임제작 + 사이트 플랫폼

- 게시판 기능과 게임제작의 기능을 지원하는 플랫폼
- 로그라이트의 장르를 채용한 게임의 툴을 제공
- 만든 게임을 게시판에 올려 교류하고,  
수정과 피드백을 해나가는 방식
- 게임 제작 방법을 이해하면 간단히 게임 제작 가능



# 프로젝트 소개



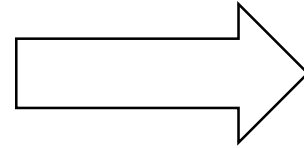
로그라이트(Rogue-lite) 장르의 특징

---

## 1. 게임의 세이브가 없음.

게임 저장 기능이 없고, 게임이 끝나면 다음 게임은 새로 시작해야함.

GAME  
OVER





# 프로젝트 소개

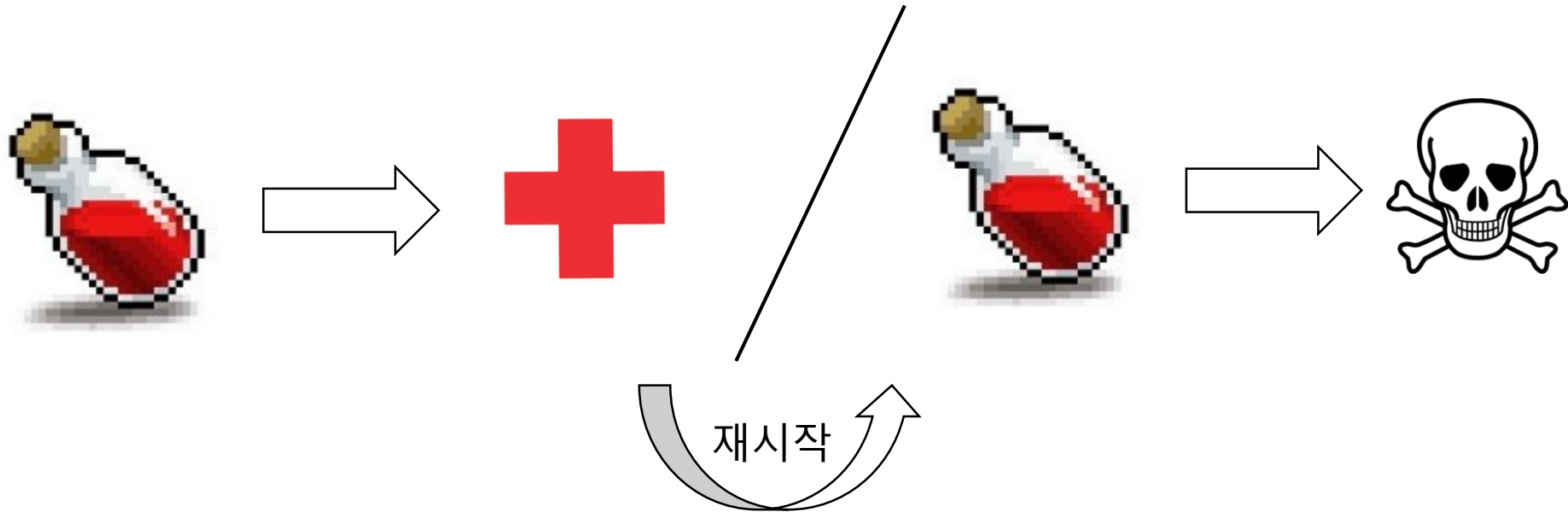


로그라이트(Rogue-lite) 장르의 특징

---

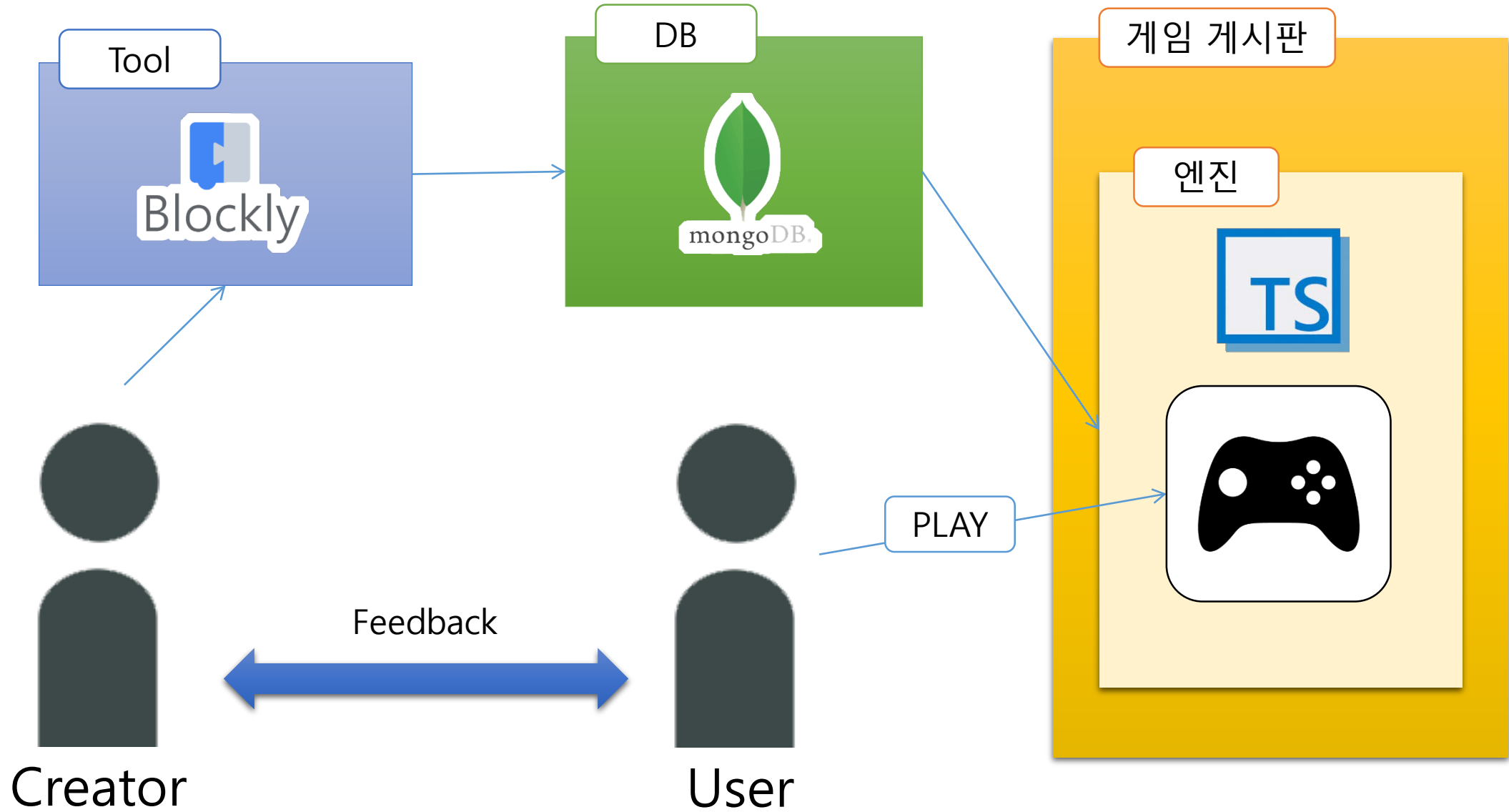
## 2. 게임을 새로 플레이 하면 이전과 다름

게임을 구성하는 요소에 **무작위**를 추가해 같은 행동을 해도 다른 결과가 나옴.

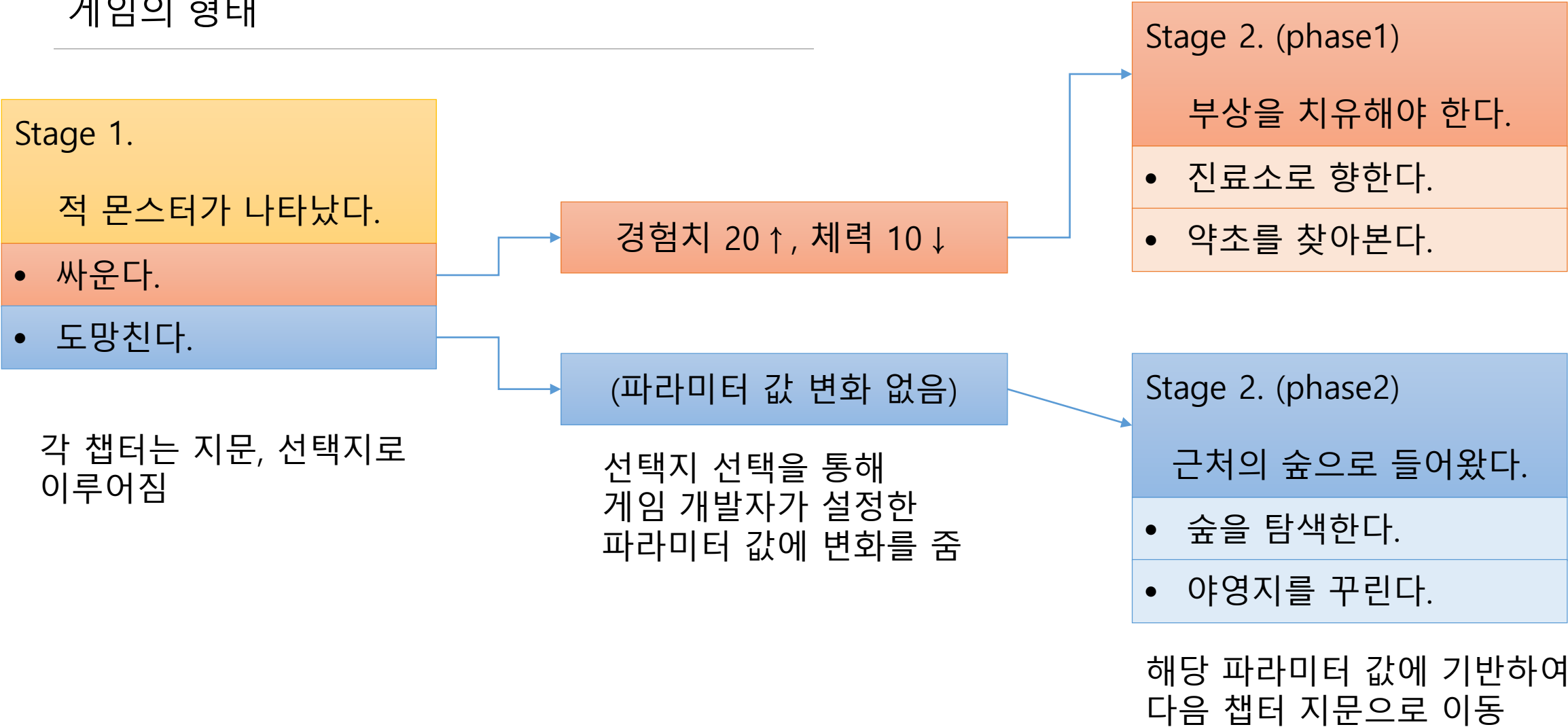




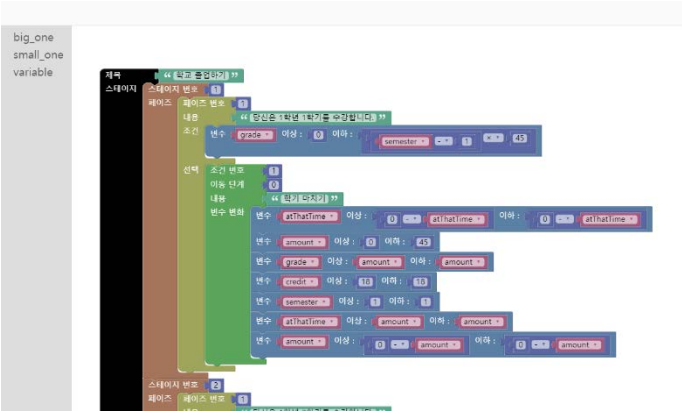
# 프로젝트 소개



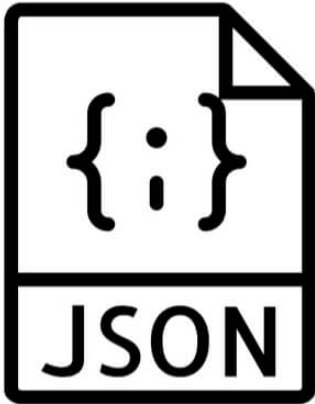
## 게임의 형태



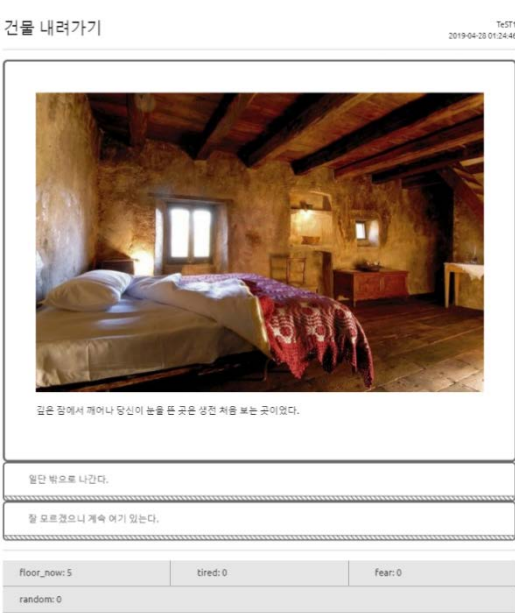
# 프로젝트 개발 내용



게임 제작 툴 제작  
(Blockly)



게임 데이터  
(JSON)



웹에서 엔진을 통해 구현되는 게임  
(TypeScript)



게임이 게시되는 게시판 기능



앱에서도 자작 게임이 실행가능



## 개발 관련 자료



Blockly : 구글에서 제공하는 오픈소스로 게임의 툴을 제작하기 위해 시각적으로 코딩을 도와주는 기능, 다양한 프로그래밍 언어로 변환 가능한 점을 이용해 툴 개발용으로 수정해서 사용.



프론트엔드

Angular



백엔드

NodeJs &amp; Express



DB

MongoDB



Bootstrap 4

CSS

Google Material Design

Bootstrap



App

Android Studio



# 프로젝트 개발 내용



## 게임 툴 & 엔진 설명

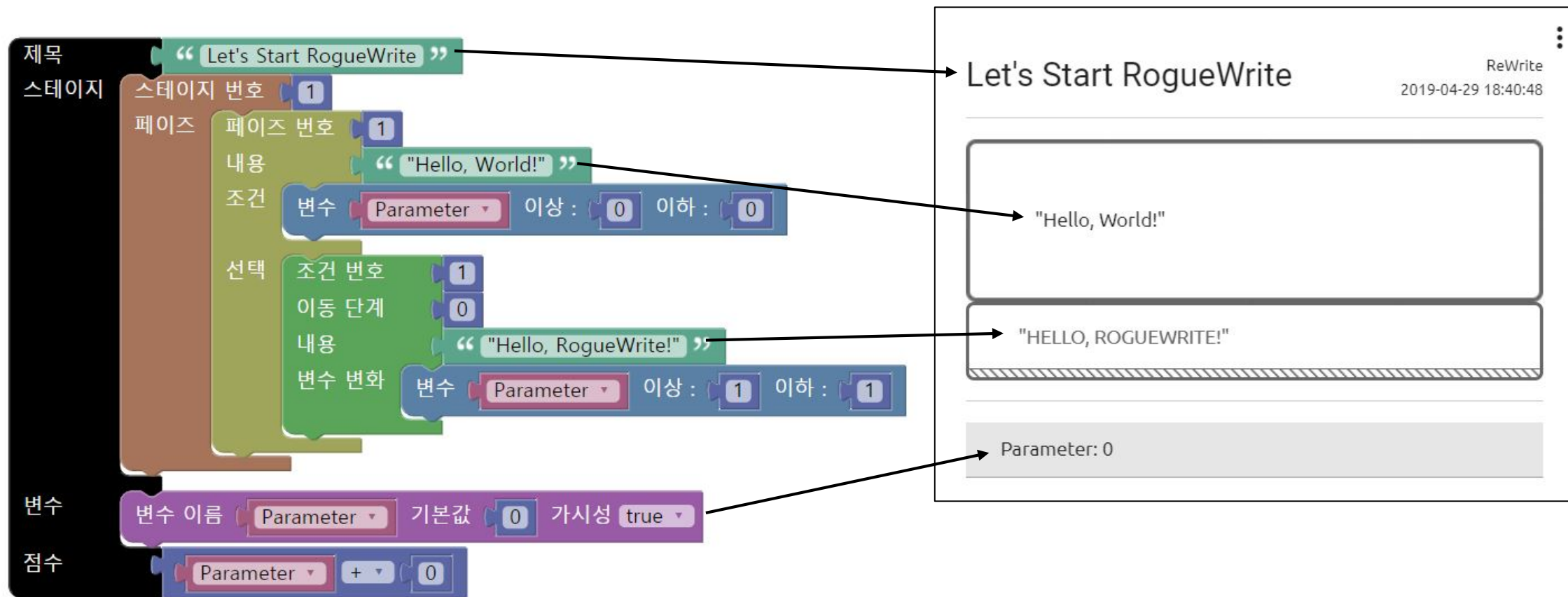
---

## 게임을 만드는 툴의 Workspace

[roguewrite.kro.kr](http://roguewrite.kro.kr)



## 게임 툴 &amp; 엔진 설명



## 게임 툴 & 엔진 설명


제목

스테이지

변수

점수

### game 블록


제목 input 블록 : text 블록 

스테이지 input 블록 : stage 블록 (배열)

스테이지 번호  
페이지

변수 input 블록 : parameter 블록 (배열)

변수 이름 기본값 가시성 true

점수 input 블록 : math 블록 



# 프로젝트 개발 내용



## 게임 툴 & 엔진 설명

---



stage 블록

스테이지 번호 input 블록 : number 블록 

페이즈 input 블록 : phase 블록 (배열)



## 게임 툴 &amp; 엔진 설명

stage 블록이 게임 화면 전체를 의미함.

Stage에 속해있는 phase를 현재 변수  
상황에 맞게 출력.

## 건물 내려가기



깊은 잠에서 깨어나 당신이 눈을 뜬 곳은 생전 처음 보는 곳이었다.

일단 밖으로 나간다.

잘 모르겠으니 계속 여기 있다.

floor\_now: 5

tired: 0

fear: 0

random: 0

## 게임 툴 & 엔진 설명


페이지 번호


내용


조건

선택

phase 블록

페이지 번호 input 블록 : number 블록 

내용 input 블록 : text 블록 

조건 input 블록 : set\_param 블록 (배열) 

선택 input 블록 : choice 블록 (배열)

조건 번호  
이동 단계  
내용  
변수 변화

## 게임 툴 &amp; 엔진 설명

변수 조건에 맞게 선택된 phase블록은  
현재 stage에서 phase블록에 있는  
지문이나 선택지를 출력.

## 건물 내려가기



깊은 잠에서 깨어나 당신이 눈을 뜬 곳은 생전 처음 보는 곳이었다.

일단 밖으로 나간다.

잘 모르겠으니 계속 여기 있다.

floor\_now: 5

tired: 0

fear: 0

random: 0



## 게임 툴 & 엔진 설명

---


조건 번호


이동 단계


내용


변수 변화

### choice 블록

조건 번호 input 블록 : number 블록 

이동 단계 input 블록 : number 블록 

내용 input 블록 : text 블록 

변수 변화 input 블록 : set\_param 블록 

## 게임 툴 &amp; 엔진 설명

choice 블록은 해당 상황에 대한 플레이어 선택할 수 있는 선택지를 의미.

선택지를 고르면 그 선택지에 맞는 choice 블록의 변수변화와 stage 이동 정보에 맞춰 다음 stage의 phase를 출력.

## 건물 내려가기



깊은 잠에서 깨어나 당신이 눈을 뜬 곳은 생전 처음 보는 곳이었다.

일단 밖으로 나간다.

잘 모르겠으니 계속 여기 있다.

floor\_now: 5

tired: 0

fear: 0

random: 0

## 게임 툴 & 엔진 설명



text 블록



number 블록



math 블록  
사칙연산 가능



set\_param 블록

변수 input 블록 : myparam 블록



이상, 이하 input 블록 : number 블록, math 블록

## 게임 툴 &amp; 엔진 설명

변수 이름



기본값



가시성

true



parameter 블록

변수 이름 input 블록 : myparam 블록

기본값 input 블록 : number 블록



가시성 input : true, false

변수 만들기...

example



myparam 블록

## 게임 툴 &amp; 엔진 설명

game 블록의 parameter 블록에  
정해놓은 변수의 기본값과 게임이  
진행되면서 바뀌는 변수의 변화를 선택지를 고를 때 마다 변화.

parameter 블록에서 가시성을 false로  
설정했으면 출력되지 않음.

## 건물 내려가기



깊은 잠에서 깨어나 당신이 눈을 뜬 곳은 생전 처음 보는 곳이었다.

일단 밖으로 나간다.

잘 모르겠으니 계속 여기 있다.

floor\_now: 5

tired: 0

fear: 0

random: 0



## 프로젝트 개발 내용

- 게시판 생성
- 임시저장 및 작업목록 관리
- 타 게임에 대해
- 블록게시판
- 어드민 페이지



## 프로젝트 개발 내용 - 게시판 생성



건물 내려가기!!

version. 1.0

추천 0

비추천 0



TeST2 | 2019-04-28 01:41:16 | 삭제  
와 정말 재밌어요



ReWrite | 2019-04-29 18:36:41

업로드 한 게임의 추천/비추천 비율이  
일정 이상이 될 경우 해당 게임의 게시판  
생성 요청이 가능해짐.

추천 1

비추천 0

게시판 생성 요청

조건이 만족되면 게임 개발자에게  
'게시판 생성 요청' 버튼이 생김.



추천 1

비추천 0

게시판 생성 요청 수락

생성 요청된 게임의 경우,  
어드민으로 로그인했을 때  
'게시판 생성 요청 수락' 버튼이 보이게 됨.

가

건물 내려가기 (test1)

+

하

학교 졸업하기 (test1)

x

생성이 수락될 경우 서브게시판에서 해당 게시판 확인 가능.

게시판은 가나다 순으로 정렬됨.



## 프로젝트 개발 내용 - 게시판 생성



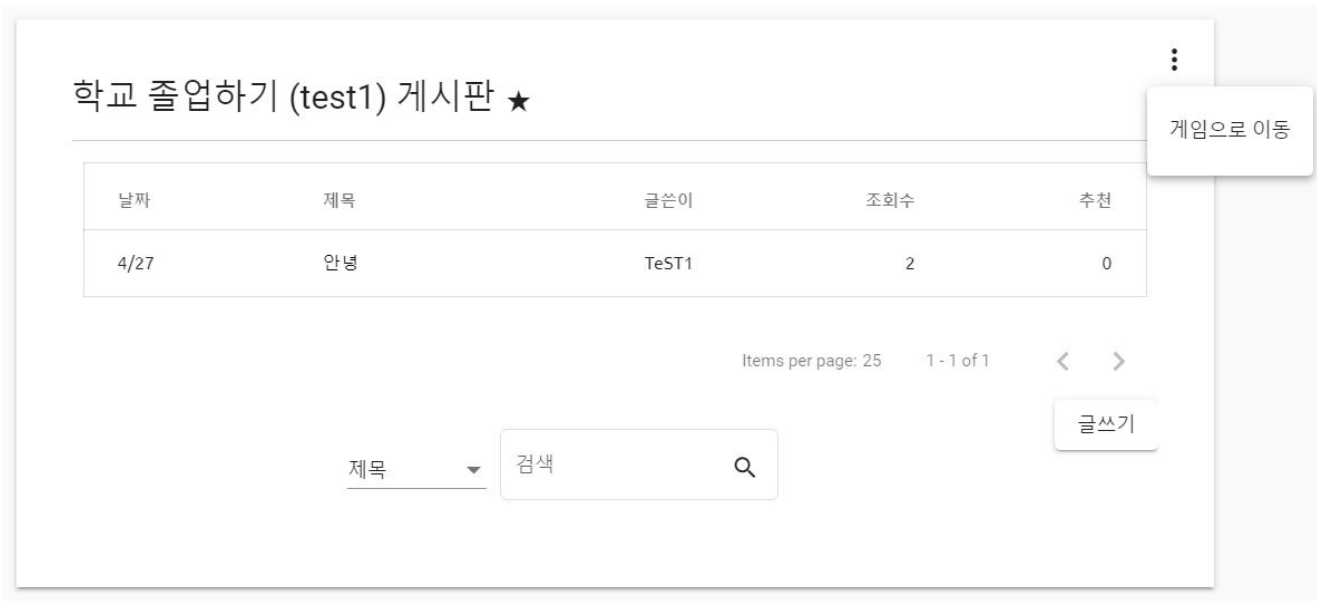
즐거찾는 게시판

하

학교 졸업하기 (test1)

x

각 게시판을 즐겨찾기에 추가할 경우  
서브게시판의 '즐거찾는 게시판'에서 확인 가능.



각 게시판 내에서 제목 옆의 ☆ 모양을 눌러서 즐겨찾기에 추가할 수 있음.

또한, 게시판에서 게임으로 이동할 수 있음.



또한, 게임으로부터 게시판으로도 이동 가능.



게임 제작 도중 임시저장이 가능.



13.125.172.123:3000 내용:

임시저장용 제목을 입력해주세요.

제목  
스테이지  
변수  
점수

변수 이름 기본값 가시성 true

임시저장할 제목에 대한 설정

1

에디터

저장

임시저장

불러오기

임시저장된 목록이 있을 경우  
'불러오기' 버튼이 생김.



에디터

저장

hello, game (2019-04-29 19:58:18)

버튼을 누르면 내 작업 목록이 나오고,  
원하는 작업 목록을 눌러서 불러올 수 있음.

제목	
스태이지	
변수	변수 이름 기본값 가시성 true
점수	

불러오기를 했을 경우  
덧붙이기 버튼이 생기게 됨.

에디터

저장

임시저장

불러오기

덧붙이기



덧붙이기를 하면  
이 워크스페이스로 다른 작업목록을  
불러올 수 있음.

에디터

저장

임시저장

불러오기

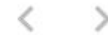
덧붙이기

## 내 작업 목록

제목	저장날짜	관리
hello, game	2019-04-29 19:58:18	삭제

Items per page: 25

1 - 1 of 1



프로필 페이지의  
'내 작업 목록'에서  
확인할 수 있음

## 건물 내려가기

제작자: TeST1  
2019-04-28 01:18:29

2019-04-28 01:24:46

18개의 행동 추가됨



TeST1 님에 의해 수정됨.

[블록 보기](#)[되돌리기](#)

2019-04-28 01:18:29

21개의 행동 추가됨



2019-04-28 00:55:30

34개의 행동 추가됨



2019-04-28 00:52:55

350개의 행동 추가됨



2019-04-28 00:37:41

183개의 행동 추가됨



2019-04-28 00:21:56

681개의 행동 추가됨



각 작업목록 페이지로 갈 경우  
임시저장한 시점을 기준으로  
버전이 업로드가 되며,

원하는 버전의 블록을 보거나  
'되돌리기'를 통해 롤백할 수  
있음.

## 공동제작자 추가

검색

test



아이디	닉네임	요청
test2	TeST2	<a href="#">요청 보내기</a>
test3	TeST3	<a href="#">요청 보내기</a>
imsitest	ReWrite	<a href="#">요청 보내기</a>

Items per page: 25

0 of 0



작업목록을 만든 사람은  
그 작업목록에 대해서  
공동제작자를 추가할 수 있음.

## 공동작업 요청

제목	요청자	요청일시	처리	
건물 내려가기	TeST1	2019-04-29 20:07:29	수락	거절

Items per page: 25

1 - 1 of 1

&lt; &gt;

공동작업 요청을 받은 사람은  
자신의 프로필 페이지에서  
요청에 대한 수락/거절 가능.

13.125.172.123:3000 내용:

게임 생성 오류

메인 제작자가 작성해야 합니다.

확인

공동제작자는 작업물의 수정은 가능하지만  
최종 업로드는 할 수 없음.



Let's Start RogueWrite

ReWrite

2019-04-29 18:40:4

"Hello, World!"

"HELLO, ROGUEWRITE!"

Parameter: 0

Hello!

퍼가기

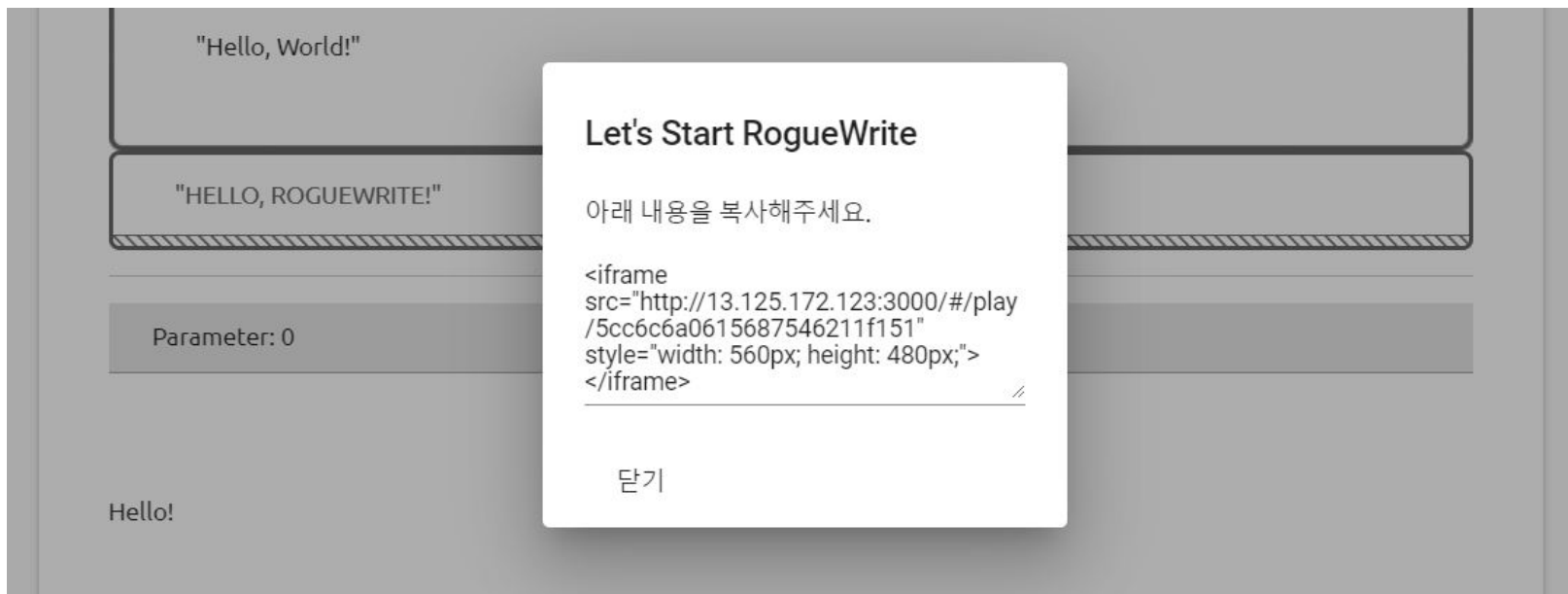
블록 보기

내 임시저장으로 복사

- 퍼가기
- 블록 보기
- 내 임시저장으로 복사

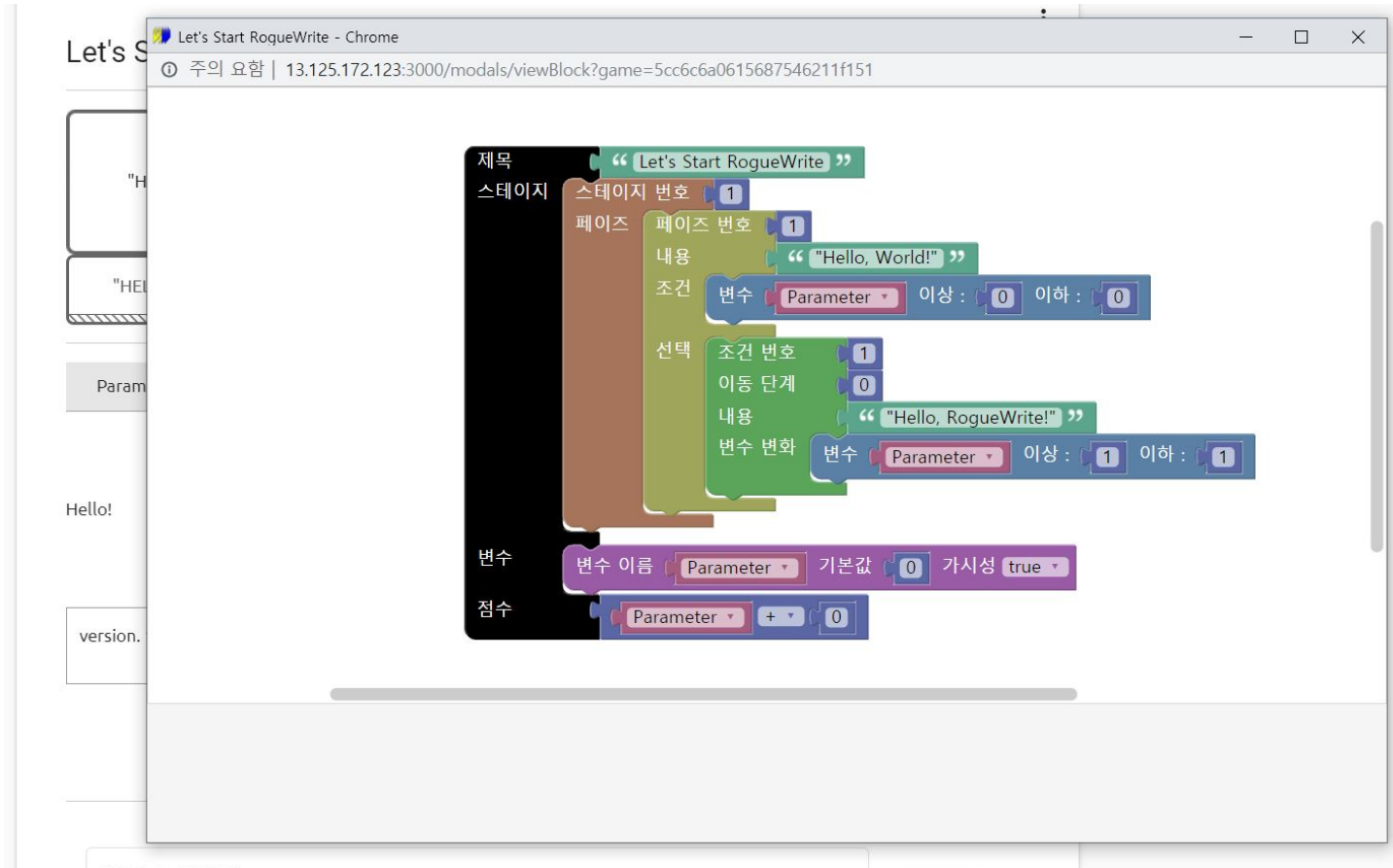
## 퍼가기

---



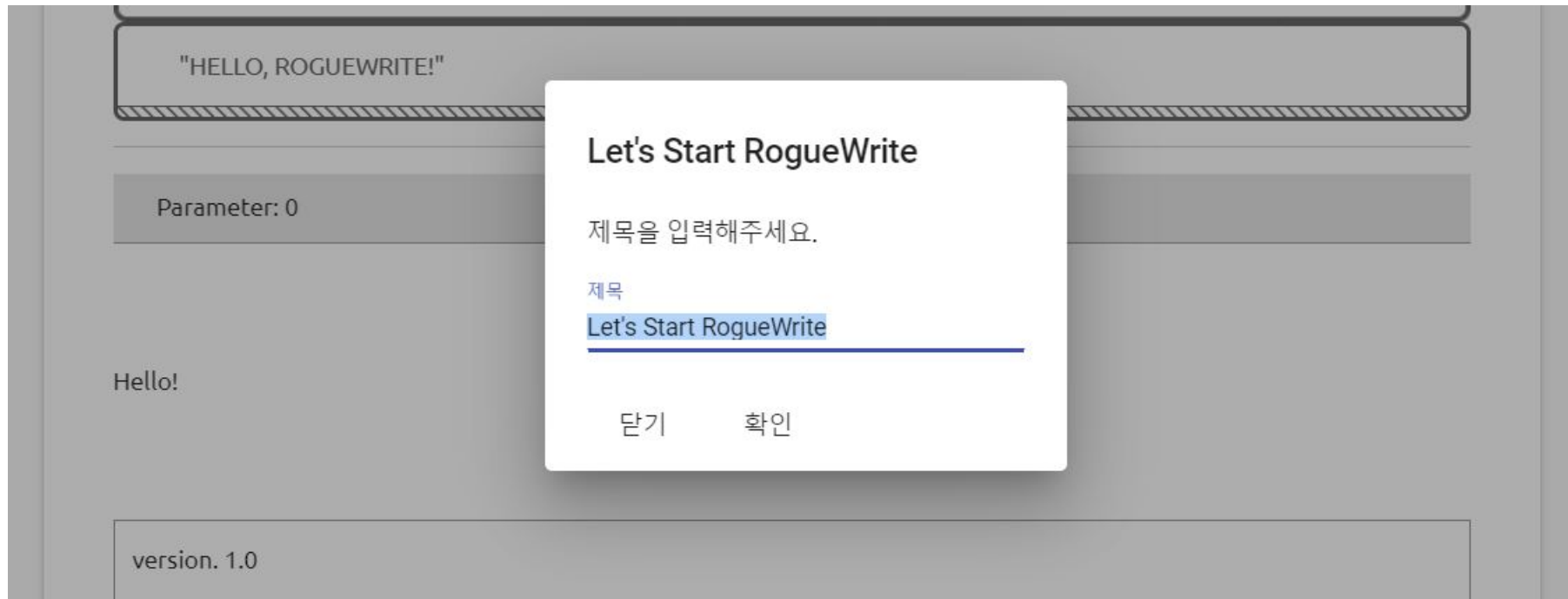
[illegible]

## 블록 보기



내 임시저장으로 복사

---





# 프로젝트 개발 내용 - 타 게임에 대해



내 임시저장으로 복사

Let's Start RogueWrite

제작자 : TeST2  
2019-04-29 20:26:42

2019-04-29 20:26:42

0개의 행동 추가됨

▼

이 게임은 ReWrite 님의 **Let's Start RogueWrite** 으로부터 참조되었습니다.



# 프로젝트 개발 내용 - 타 게임에 대해



내 임시저장으로 복사

Let's Start RogueWrite

제작자 : TeST2  
공동제작자 : TeST3

2019-04-29 20:44:01	26개의 행동 추가됨	▼
2019-04-29 20:34:35	16개의 행동 추가됨	▼
2019-04-29 20:26:42	0개의 행동 추가됨	▼

이 게임은 ReWrite 님의 **Let's Start RogueWrite** 으로부터 참조되었습니다.

덧붙여진 게임 : **학교 졸업하기** (TeST1) **건물 내려가기** (TeST1)



# 프로젝트 개발 내용 - 타 게임에 대해



내 임시저장으로 복사

this is my game

TeST2  
2019-04-29 20:46:53

"Hello, World!"

"HELLO, ROGUEWRITE!"

Parameter: 0

asdf

version. 1.1

이 게임은 ReWrite 님의 **Let's Start RogueWrite** 으로부터 참조되었습니다.

덧붙여진 게임 : 학교 졸업하기 (TeST1) 건물 내려가기 (TeST1)

공동제작자 : TeST3



> 학교 졸업하기 (2019-04-26 18:35:54)

✓ 건물 내려가기 (2019-04-28 01:18:29)

2019-04-28 01:24:46	18개의 행동 추가됨	^
TeST1 님에 의해 수정됨.		
블록 보기 <a href="#">선택</a>		
2019-04-28 01:18:29	21개의 행동 추가됨	v
2019-04-28 00:55:30	34개의 행동 추가됨	v
2019-04-28 00:52:55	350개의 행동 추가됨	v
2019-04-28 00:37:41	183개의 행동 추가됨	v
2019-04-28 00:21:56	681개의 행동 추가됨	v

글 업로드 시  
첨부할 작업목록 선택

학교 졸업하기 첫 작업때입니다

TeST1

2019-04-26 18:38:18



첨부한 블록이  
게시글 내에서 나타남.



TeST2 | 2019-04-27 03:37:46

우와 정말 대단해

[작업요청 보내기](#)

ReWrite | 2019-04-28 01:44:12

뽕저스탠

[작업요청 보내기](#)

댓글을 쓴 사람들에게  
작업 요청을 보낼 수 있음.

## 회원 관리

아이디	닉네임	상태
test1	TeST1	정상
test2	TeST2	정상
test3	TeST3	정지
imsitest	ReWrite	정상

Items per page: 25

1 - 4 of 4

&lt; &gt;

회원들에 대한 관리

## 게시판 생성 요청 관리

요청자	요청 게임	추천 비율	처리	
TeST1 (test1)	건물 내려가기	1/0	수락	거절

Items per page: 25

1 - 4 of 4



게시판 생성 요청에 대한 관리

거절할 경우,  
다시 요청할 수 없음.

주차	내용
9주차	안드로이드 앱 제작
10주차	안드로이드 앱 완성 툴 & 웹 개선 및 디버깅
11주차	툴 & 웹 개선 및 디버깅
12주차	프로젝트 다듬기
13주차	최종 발표

## 안드로이드 앱



- 웹에서의 기능을 앱을 통해서도 실행
- 웹의 게임을 기기에 저장하여 오프라인 플레이 가능
- 앱 특성상 '다량의 정보'보다는 '편의성'에 초점

## 툴 & 엔진 개선 예정 사항



1. 툴&엔진에 IF문을 추가해 더 다양 방법의 게임 제작
2. myparam에서 문자열 변수도 지정 가능하게 수정
3. phase의 content에서 myparam에 할당된 값을 출력



감사합니다