

객체지향프로그램 프로젝트 기획안

제출일 2022년 11월 5일

팀명 : 관찰아요? 많이 놀랬조

서론

■ 팀 구성 현황

20223167 김재원(팀장), 20223177 신수민, 20223175 배세은

■ 프로젝트 주제

자바로 할 수 있는 간단한 스토리 기반 텍스트 콘솔 게임 “무인도에서 살아가기” 만들기

■ 주제 선정 배경

프로젝트를 구상하던 중, 자바로 쉽게 구현할 수 있는 게임이 어떤 게 있을지 회의를 통해서 몇 가지를 추려냈다. 그 중에서 혼자서도 흥미롭게 할 수 있고, 스토리가 있는 게임으로 선정하게 되었다. 그 결과, 미니 게임 세 개가 있는 무인도에서 살아가기라는 게임으로 구성하게 되었다.

기획 창의성

■ 게임 소개

어느 날 평범한 집에서 행복하게 사랑받고 살던 당신은 갑자기 무인도에 떨어졌다. 현실을 부정하고 계속해서 꿈이라고 믿었지만, 곧 아무것도 없다는 현실을 직시하고 정신을 차리게 된다. 이후 수 차례 구조 요청을 해 봤지만, 소용이 없다는 것을 알게 됐다. 당신은 곱게 자랐고, 자취도 해 본 적이 없어 할 줄 아는 게 많이 없다. 그렇게 더 이상 남은 식량도, 잘 곳도 없어 혼자 앞으로 살아갈 방법을 찾아야 한다. 그런데 갑자기 한 원숭이 무리가 혼자 울고있는 당신에게 관심을 보였다. 며칠은 관심만 보이다가 하루는 따라 오라는 시늉을 하며 미니 게임을 할 수 있는 장소로 데려다 주었다. 덕분에 당신은 3개의 미니게임을 통해 의식주와 관련된 아이템들을 얻을 수 있다는 것을 알게 된다. 과연 당신은 사랑하던 가족들도, 말 통하는 사람 하나 없는 이곳 무인도에서 잘 생활하며 살아나갈 수 있을까… (하지만 모두 꿈이었다.)

기획 창의성

■ 기존 게임 대비 차별성 등

- 단순히 미니게임 세 가지가 있는 것이 아니라 무인도에서 생존한다는 스토리가 있다.
- 말하는 원숭이가 무인도에서 살아남는 것을 도와준다.
- 아이템을 직접 채집하고 무언가를 공격하여 얻는 것이 아니라, 미니 게임에서 통과하면 아이템을 얻을 수 있는 방식이다.

기획 창의성

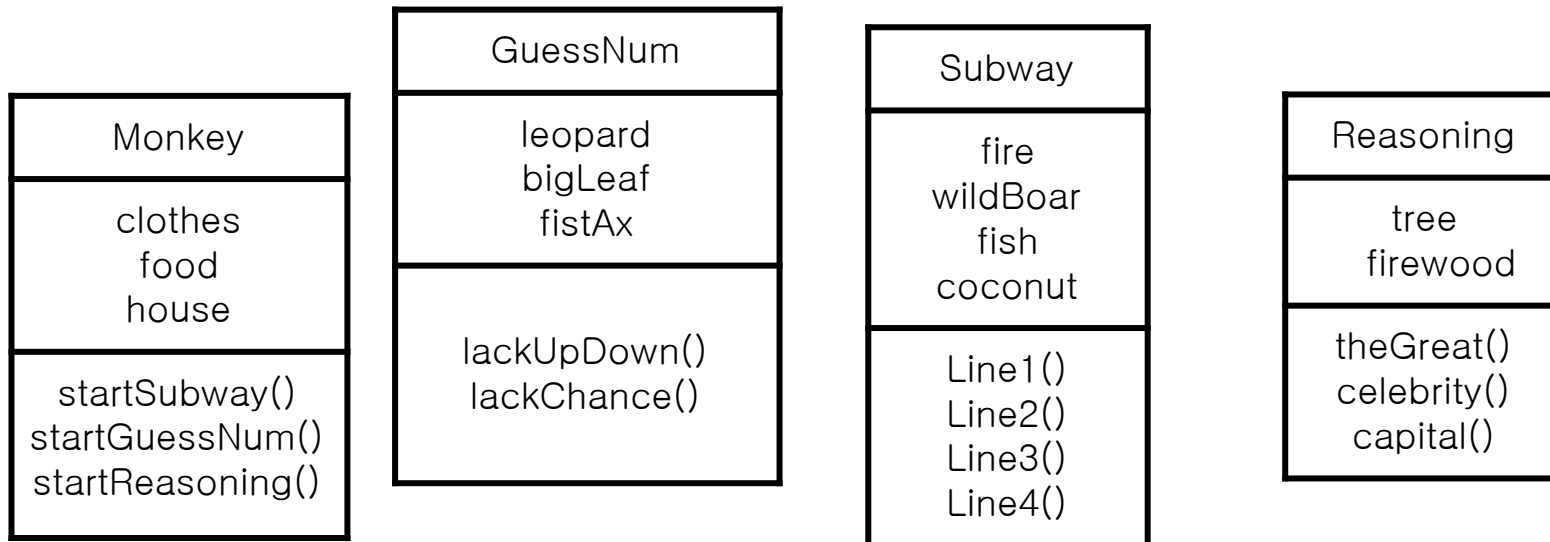
■ 게임 기획

- 이 게임의 '나'는 꿈에서 비행기를 타고 해외 여행에 가다가 무인도로 추락하게 된다.
- 무인도에서 살아가는데 필요한 아이템들을 미니 게임들을 통해서 얻을 수 있게 만들었다.
- 무인도에서 적응하고 잘 살고 있는 어느 날 현실로 돌아오게 되는데 이 모든 것이 꿈이었다는 것을 깨닫고 현실의 삶에 감사하며 살게 되는 계기가 된다.
- 미니 게임은 총 세 개로, <지하철 역 이름 말하기>, <숫자 맞추기>, <추리하기> 게임이 있다.
- 메인 게임에서 불을 피우고 집을 짓는 등의 활동을 하다가 필요한 물건이 생기면 원숭이를 부르고, 원하는 미니게임을 선택한 후 게임에서 이겨서 아이템을 얻은 다음 메인 게임에서 사용한다.
- 의, 식, 주 각각에 해당되는 모든 아이템을 얻으면 그 미니 게임은 더 이상 할 수 없게 된다.

객체지향 설계

■ 클래스 설계

- 클래스 설계를 위한 추상화 과정 설명
- 최소 3개 이상의 클래스 설계
- 상속관계 이용(6장에서 학습후 완료 보고서에 포함)



객체지향 설계

■ 클래스 설계

