[ 게임 웹 프로그래밍 ]

웹 서비스 게임 콘텐츠 기획 및 프로그래밍 코드

인하대학교 미래인재개발원 문화콘텐츠프로그래밍

김예슬

**웹 서비스용 게임의 콘텐츠 기획**

플레이어는 자원과 건축물에 대한 정보를 가지고 있으며, 탐험과 건설을 할 수 있으며 매 턴 작업이 완료되었는지 확인할 수 있어야 한다. 또한, 매 턴 건물에서 자원이 생산되는지 확인해야 하며 자원이 생산될 수 있는 경우 해당하는 자원을 획득한다. NPC 와의 거래를 할 때 해당 자원이 0이 아닌지, 거래 가능한 자원 양인지 확인 후 거래가 가능해야 한다. 플레이어와 건물들은 화면에 실제로 그려져야 한다.

**관련 소스코드**

// BasicHeader.h

#pragma once

struct Position

{

int x;

int y;

int z;

};

#include <vector>

#include <map>

#include <string>

using namespace std;

// cCharacter.h

#pragma once

#include "BasicHeader.h"

class cCharacter

{

public:

cCharacter();

virtual ~cCharacter();

virtual void SetUp() = 0;

virtual void Update() = 0;

virtual void Render() = 0;

};

// cPlayer.h

#pragma once

#include "cResource.h"

#include "cBuilding.h"

#include "cCharacter.h"

class cPlayer : public cCharacter

{

private:

cResource \*m\_resource = cResource::GetInstance();

vector<cBuilding> m\_vecBuilding;

cPlayer();

public:

~cPlayer();

static cPlayer\* GetInstance();

void SetUp();

void Update();

void Render();

bool Explor(Position position);

bool Build(Position position, string type);

};

// cBuilding.h

#pragma once

#include "BasicHeader.h"

class cBuilding

{

private:

string typeName;

Position pos;

int gainDate;

int status;

public:

cBuilding();

~cBuilding();

void Update();

void Render();

bool CheckGainResource();

};

// cResource.h

#pragma once

#include "BasicHeader.h"

class cResource

{

private:

int gold;

int sheep;

int wood;

int brick;

int flour;

map<string, int> preTrade;

cResource();

public:

static cResource\* GetInstance();

~cResource();

void SetUp();

void Update();

void AddResource(string name, int value);

void MinusResource(string name, int value);

bool CheckResourceZero(string name);

bool CheckCanTrade(string name, int price);

};