

포스텍에서 살아남기

POSTECH Survival

Team 8

엄태강
tkeom0114
수학과

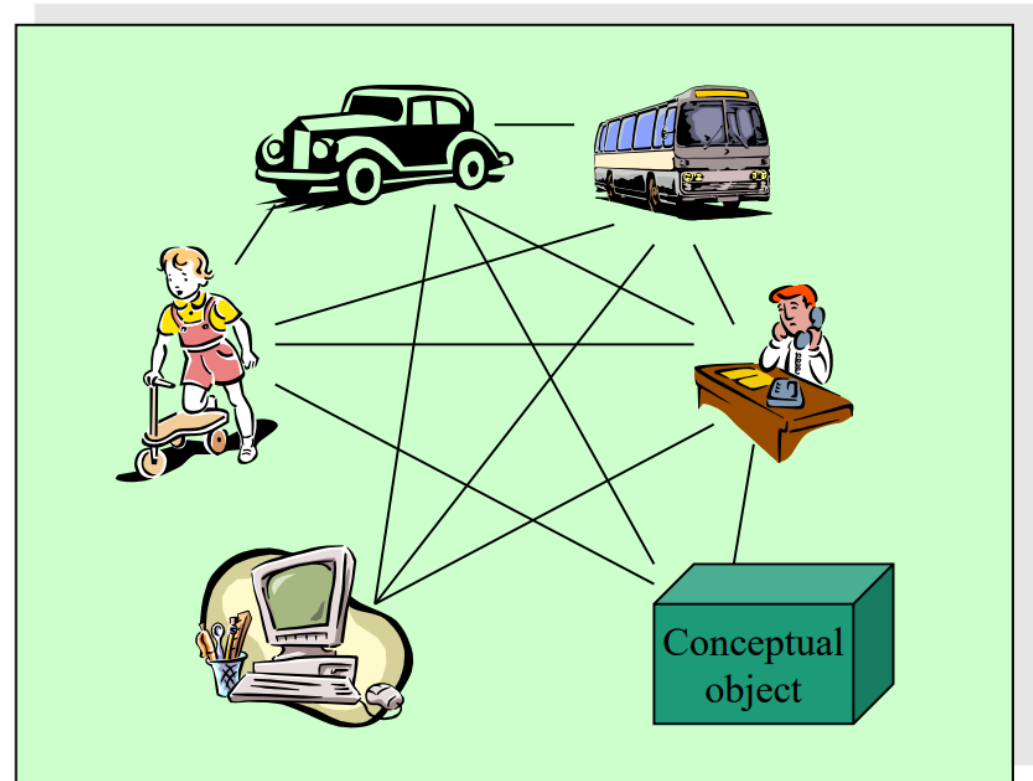
김희연
heeyeona
창의IT융합공학과

김정원
jeongwon96
생명과학과

01. Introduction

Object Oriented Program

- 다양한 객체들이 서로 상호작용
- 사용자(user)의 order



01. Introduction

Game

- User: Character 라는 object의 형태로 표현, 외부 조작을 통해 order
- Object: 게임 상에 존재하는 다른 모든 대상, character를 포함한 다른 object들과 상호작용



02. Project Description

Survival Game

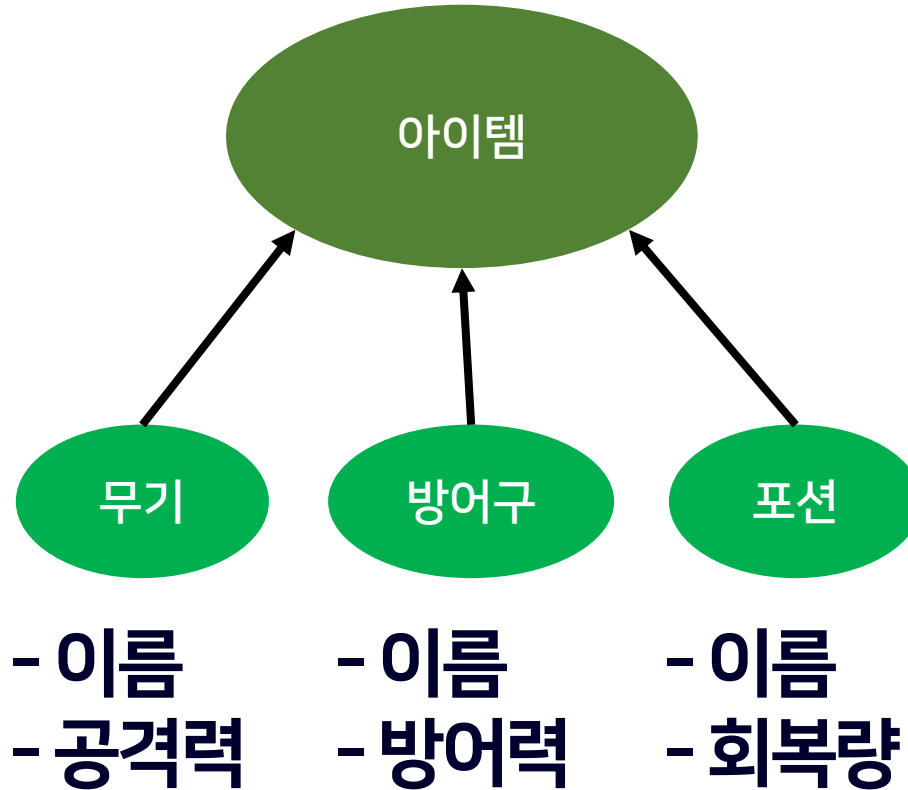
- '포스텍'에서의 생존을 목표로 하는 턴제 서바이벌 게임
- 8*6 size 보드
- 목표 턴 수가 될 때까지 character가 살아남는 것이 플레이어의 목표



03. Class Design



- 학과 (속성 및 특수효과)
- 체력 (0 ~ 4.3)
- 공격력
- 방어력



- 이름
- 학과(속성)
- 체력
- 공격력
- 방어력
- spawn 확률
- 보상

04. Others

Development Environment
Qt (for graphic based user interface)

Development Timeline

11/30 ~ 12/7 (1주차) : 주요 class 구현, 게임 내부 요소(시스템) 추가
12/8 ~ 12/14 (2주차) : game system 개발, graphical design
12/15 ~ (3주차) : 개발 마무리, 디버깅

04. Others

Role of Team Members

엄태강 - 개발 및 프로그램 로직

김희연 - 그래픽 디자인

김정원 - 발표 및 프로젝트 디자인



Thank you

Team 8

