

3팀  
프레젠테이션



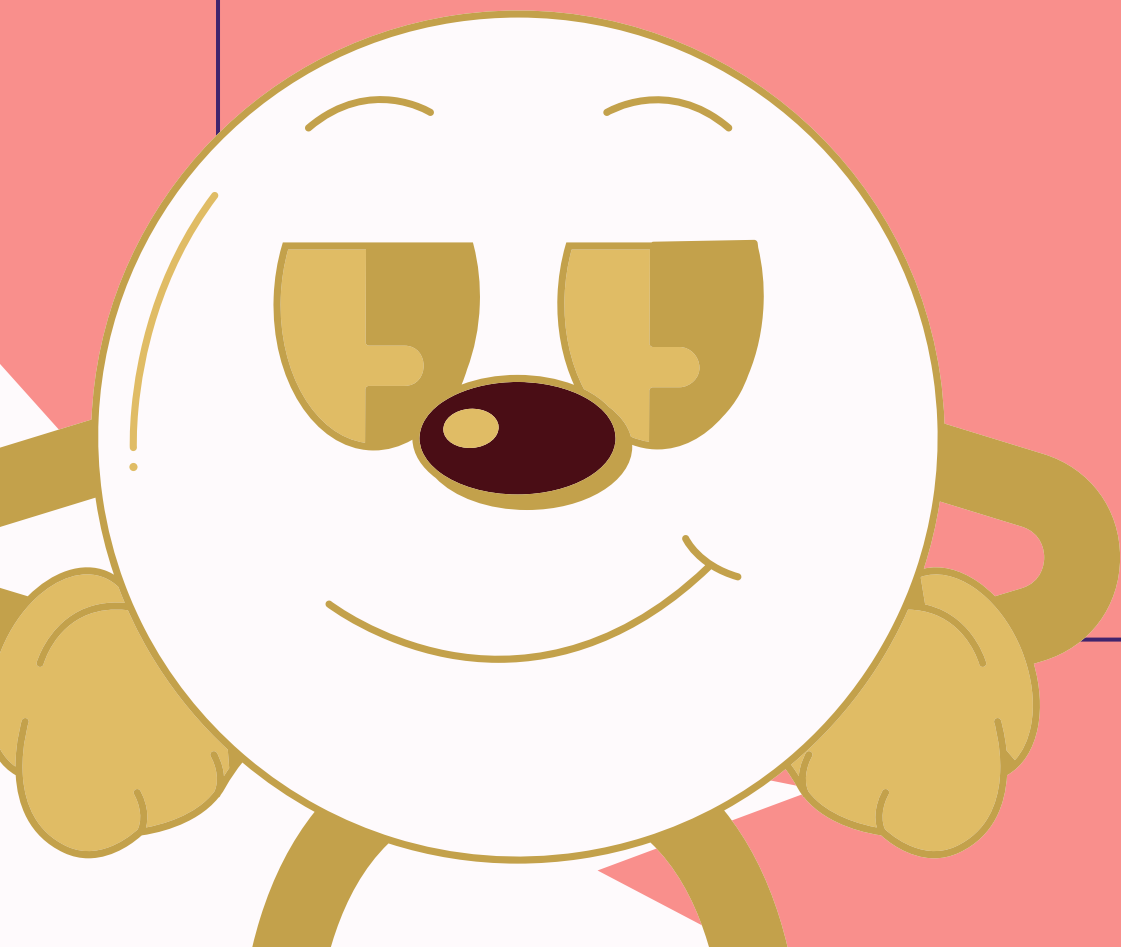
# 팀명 : 도원결의

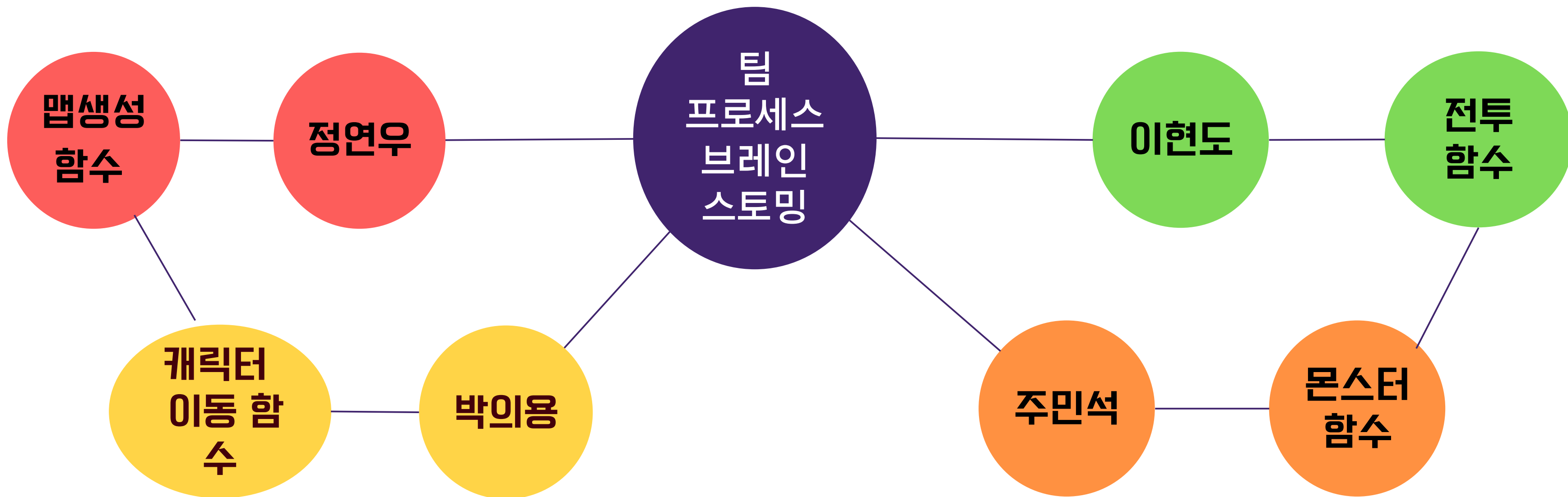
팀장 : 정연우

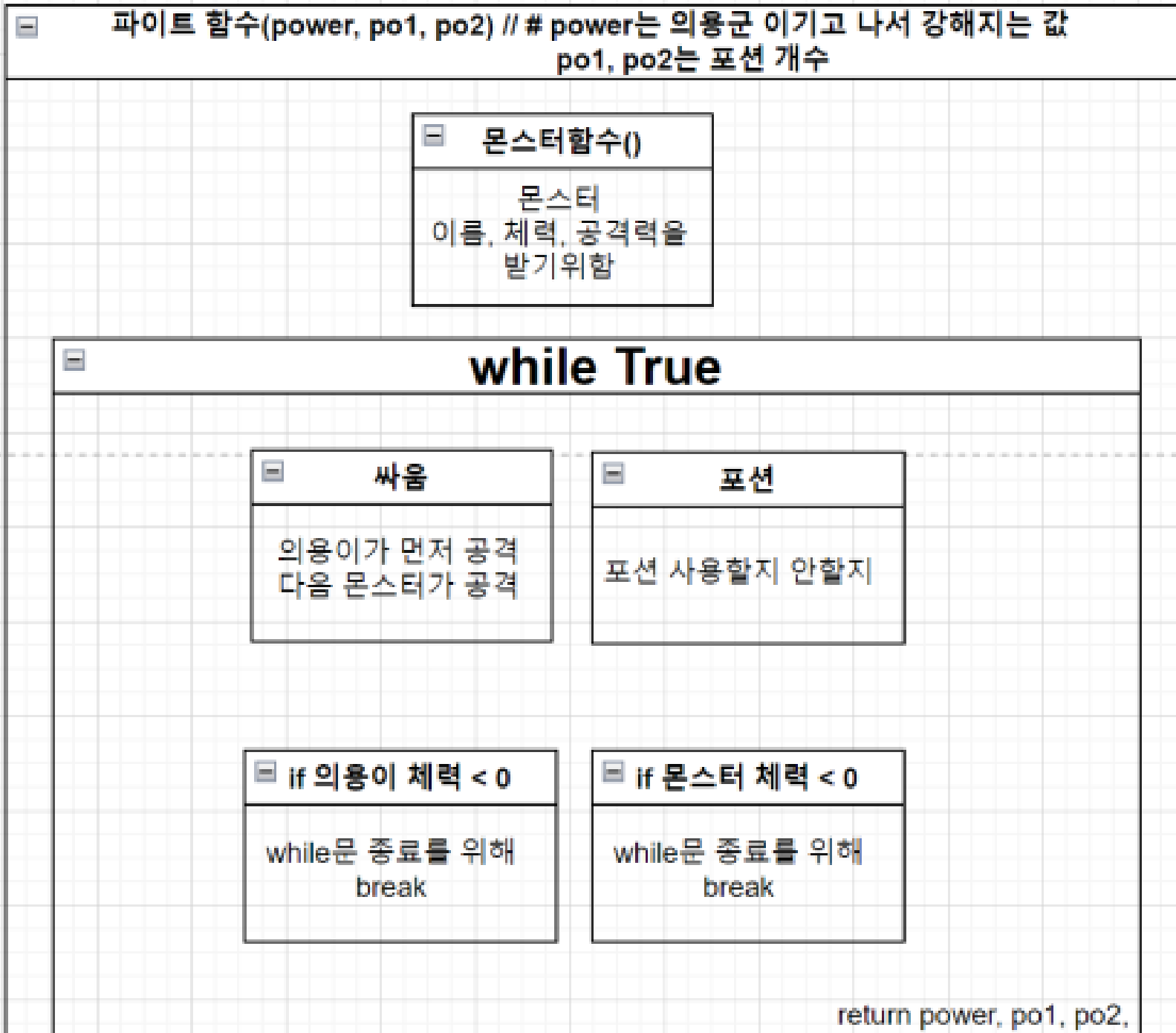
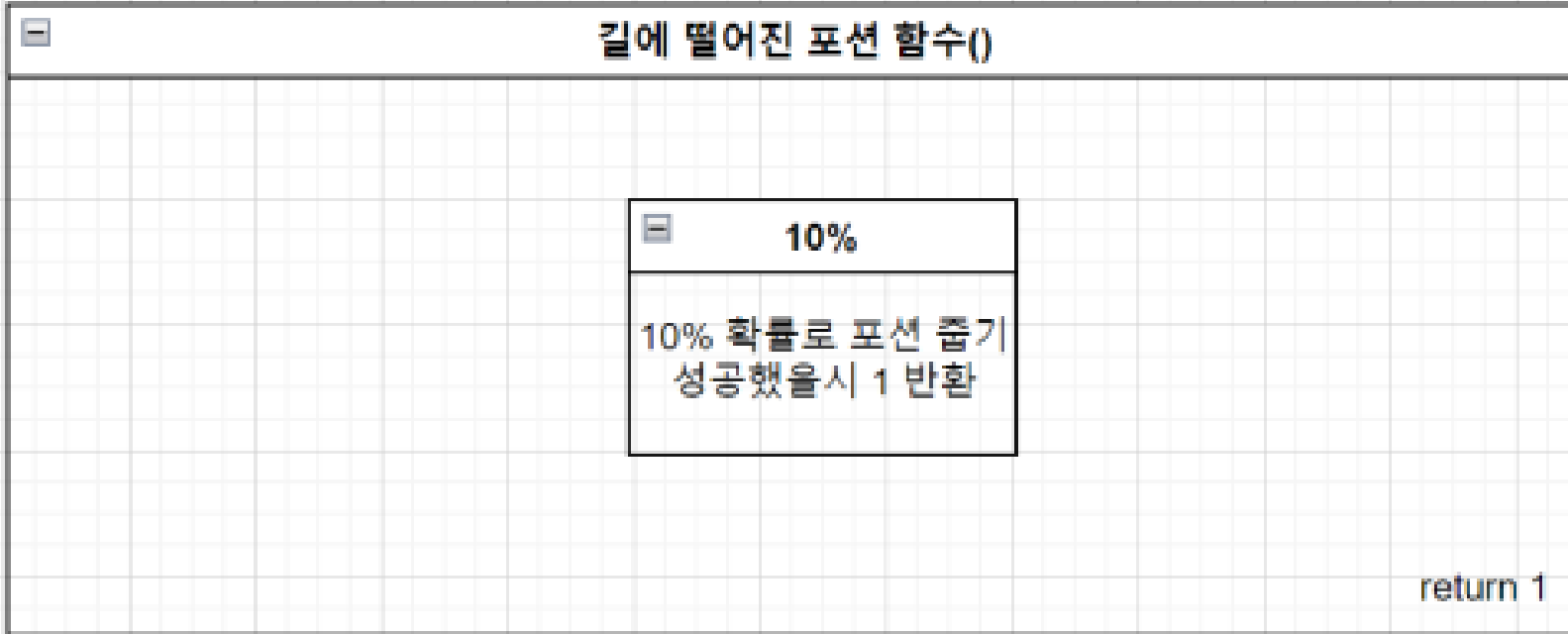
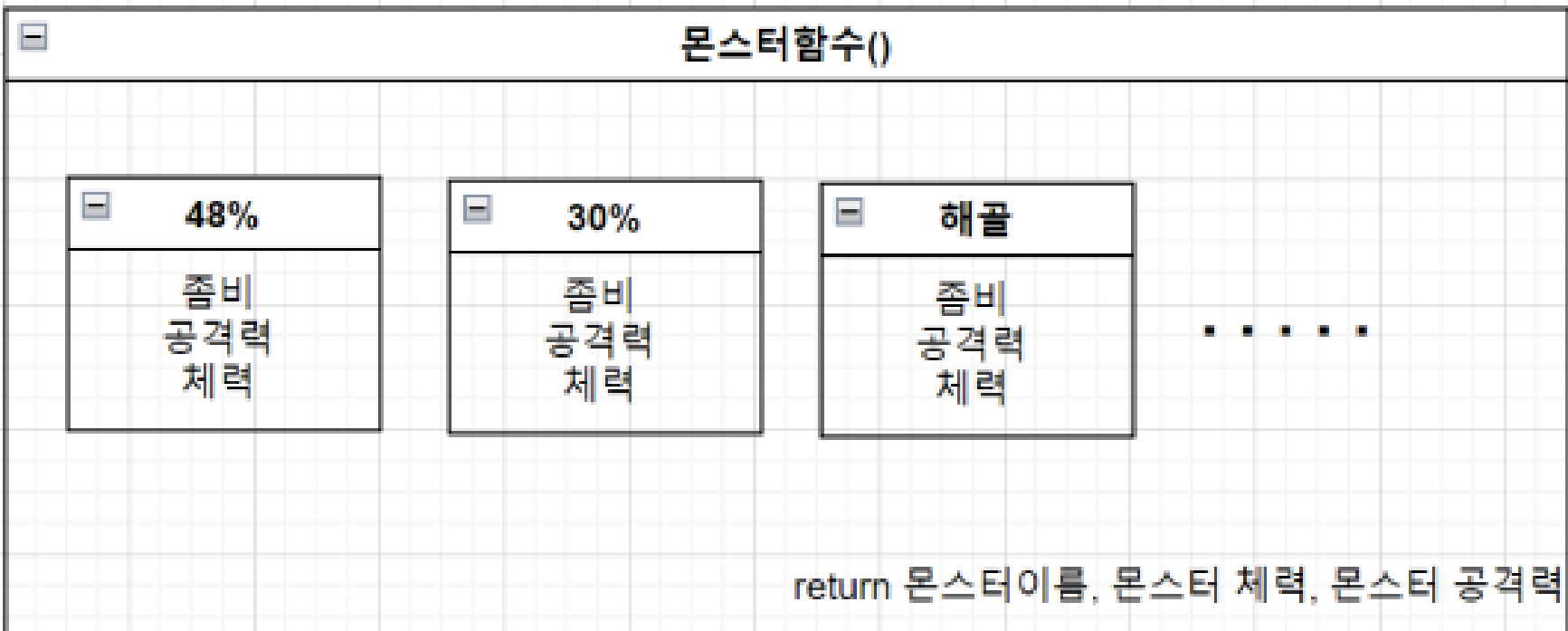
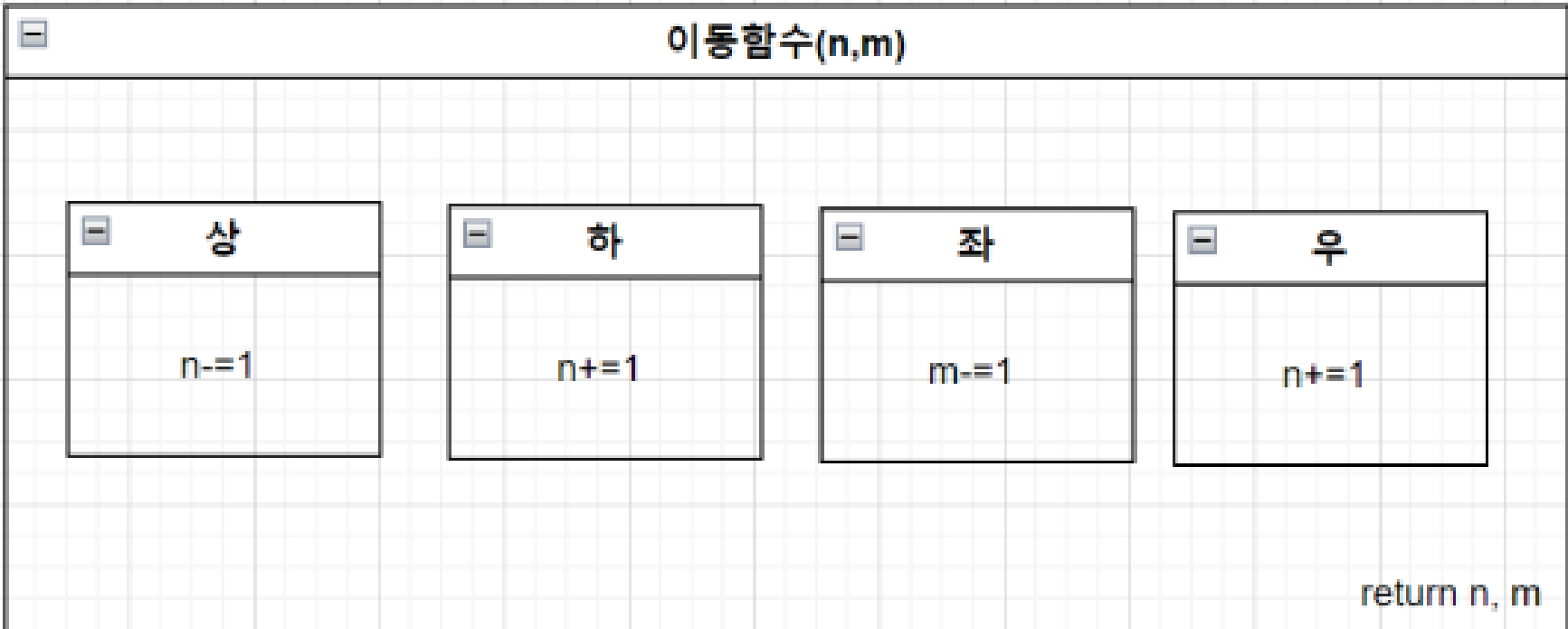
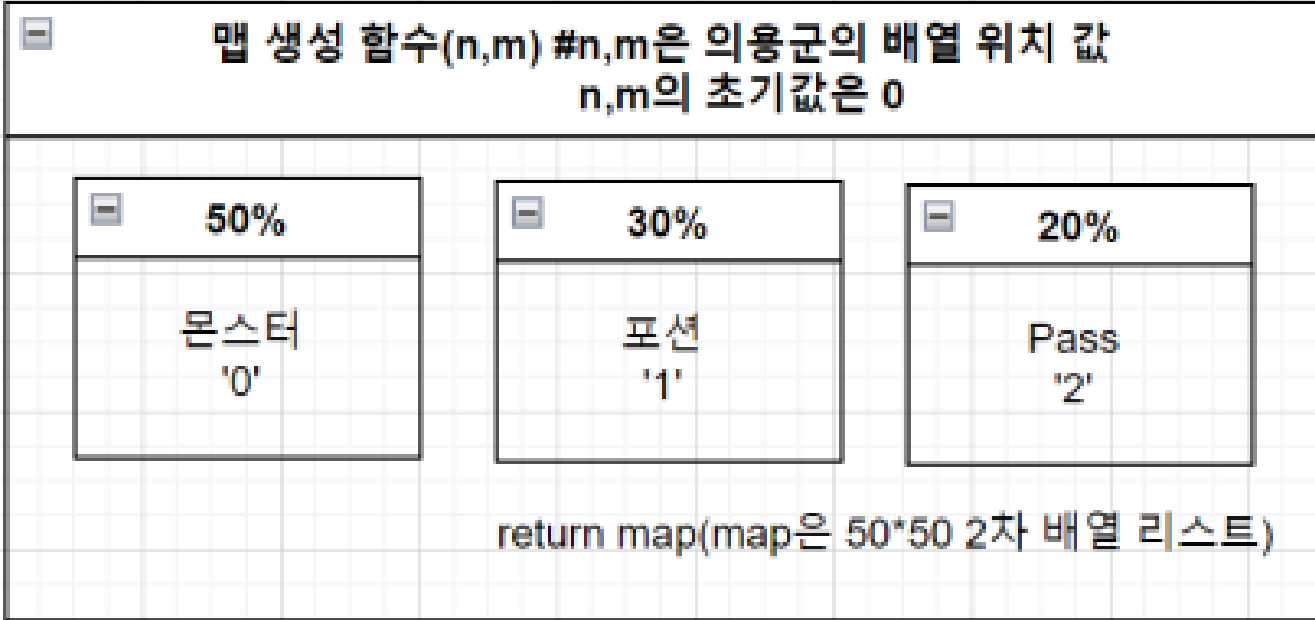
팀원 : 이현도

팀원 : 주민석

팀원 : 박의용





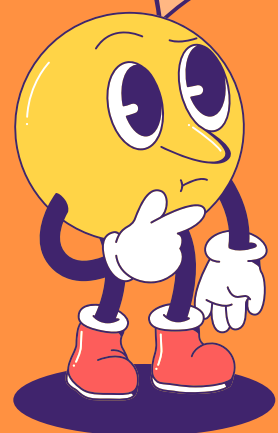


# 최종 결과물



```
C:\Users\kiot\PycharmProjects\pythonProject\venv\Scripts\python.exe C:\Users\kiot\PycharmProjects\pythonProject\dia_project\total_ver_2.py
1층 던전 진입
=====
[Grid of 10x10 small square tiles]
```

PyCharm IDE interface showing a 10x10 grid of small square tiles, likely representing a game level or a data structure. The file path is C:\Users\kiot\PycharmProjects\pythonProject\venv\Scripts\python.exe C:\Users\kiot\PycharmProjects\pythonProject\dia\_project\total\_ver\_2.py. The terminal output shows "1층 던전 진입" (1st Floor Dungeon Entry).



```
def main():
    map_size = [15, 15]
    position = [0, 0]

    power = 0
    po1 = 2
    po2 = 0
    man_hp = 500
    h = 1

    map = [] 기본 제공 이름 "map" 가리기.
    portal = portal_coord(map_size, position)
    print(f'{h}층 던전 진입')
    while True:
        if h != 3:
            map = map_creation(position, portal, map_size) 기본 제공 이름 "map" 가리기.
        else:
            h = 3 PEP 8: E111 indentation is not a multiple of 4.
            for i in range(3):
                print('='*50)
                vie(map)
                position, map, event = move(position, map, map_size) 기본 제공 이름 "map" 가리기.
                if event == 0:
                    man_hp, power, po1, po2, boss = fight(man_hp, power, po1, po2)
                    if boss == '디아블로': 오타: 단어 '디아블로' 내.
                        print('디아블로를 잡아 평화가 찾아왔다.') 오타: 단어 '디아블로를' 내. 오타: 단어 '찾아왔다' 내.
                        return
                    elif man_hp <= 0:
                        return
                elif event == 1:
                    po = potion()
                    po1 += po
                elif event == 2:
                    print()
                elif event == 3:
                    portal = portal_coord(map_size, position) PEP 8: E231 missing whitespace after ','.
                    h += 1
                    print(f'{h}층 던전 진입')
                    break
```

요약					
1	맵사이즈 + 포지션(위치) = 포탈함수	2	포지션 + 포탈 + 맵 사이즈 = 맵 함수	3	맵 함수 = 생성한 맵 출력 함수 (시야 3x3을 적용하기 위해서)
4	포지션 + 맵 + 맵 사이즈 = 좌표이동함수 = 포지션, 맵, 이벤트	5	용사 HP + POWER + P01 + P02 = 전투 함수 = 용사 HP, POWER, P01, P02, BOSS	6	전투 함수 안에 몬스터 이름 + 몬스터 HP + 몬스터 공격력 을 받아 몬스터 함수 호출

긴 급 도	
중요도	중요도 넘버 원
	중요도 넘버 투
	중요도 넘버 쓰리
	중요도 넘버 포
기능	
중요도	<p>map_creation:</p> <p>캐릭터 좌표list, 포탈 좌표list, map크기 list 를 매개변수로 2중 list 인 map 내부에 몬스터, 상자(랜덤 포션획득), 빈칸 ,포탈, 캐릭터 요소를 추가하여 map list를 return한다.</p>
	<p>vie:</p> <p>map_creation에서 return된 map list를 매개변수로 원본을 카피하여 보여주기를 위한 카피 list를 생성하여 캐릭터의 좌표를 찾는다. 찾은 좌표를 기준으로 시야(3*3)의 범위 이외에는 특정문자(\$)로 덮어 씌운후 이모지로 대체하여 출력한다.</p>
	<p>fight(man_hp, apower, apo1, apo2):</p> <p>싸우는 함수</p> <p>싸움할지 도망갈지 선택</p> <p>싸움 시작할때 while True로 용사 or 몬스터가 이길 때 까지 계속 진행 이겼을 경우 break로 while문 빠져 나옴</p>
	<p>portal_coord:</p> <p>map크기 list와 캐릭터 좌표 list를 매개변수로 캐릭터가 위치하지 않은 map내부에 포탈 좌표를 생성하여 list로 return 한다.</p>

# 끝. 후기.

정연우 :

요구 사항 분석을  
미흡하게 한 후 프로젝트를  
진행하여 문제점이 발생하는  
것을 느낄 수 있었다. 다음에  
는 요구사항 분석에 더 힘을  
써야 겠다.

박의용 :

정확한 방향성을 생각하고  
맡은 바 역할에  
책임을 가지고 해야겠다고  
느꼈다.

이현도 :

조건이 많고  
복잡한 함수일수록  
순서도를 세밀하게  
작성하고 코드  
구현을 해야겠다는  
생각이 들었다.

주민석 :

프로젝트의 조건을  
충분히 숙지해야겠고,  
개인마다 코드의 흐름이  
크게 다른 점을 느꼈다.  
(ex: 매개변수, 리턴값, 함수  
를 사용하는 방법)

