던전마스터 "당신라 함께라면.."

7팀 팀명: 효빈용

팀장: 박의용

팀원: 박성빈, 임영효

2022.12.12~2022.12.17

목차

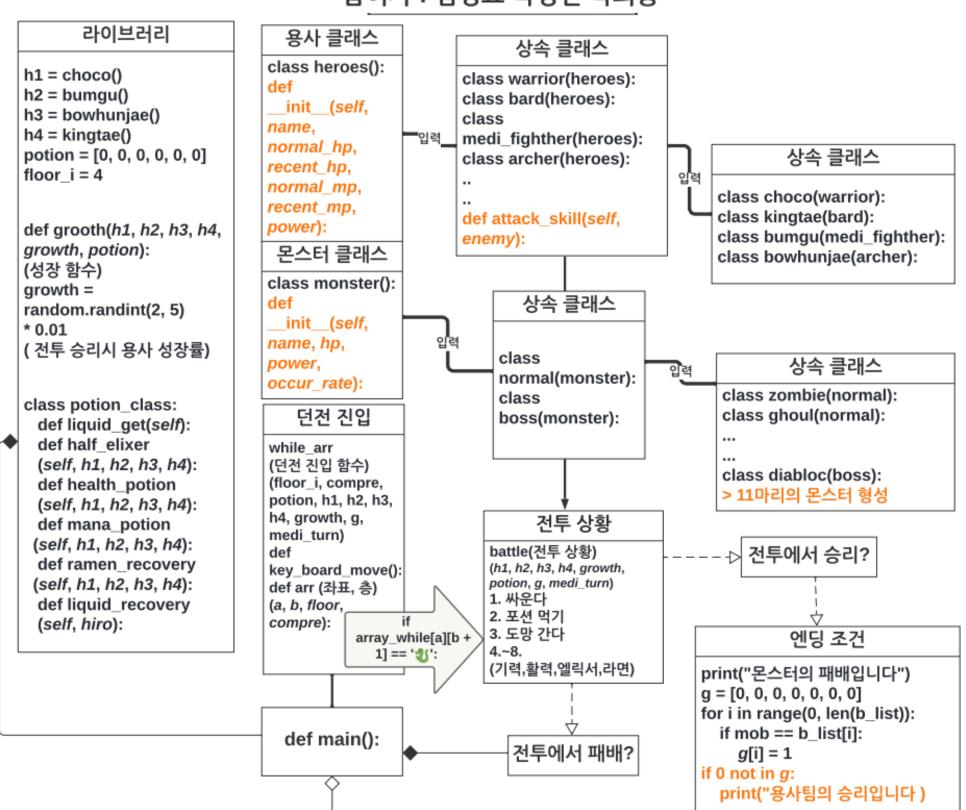
01	게임 진행 방식
02	구조도
03	개인별 업무 분담
04	진행 및 결과
05	느낀점

게임진행방식

- 초코의용을 포함한 파티원 4명
 - → 초코의용, 킹기태, 약범규, 보우연재
- 파티원 4명의 고유 스킬 3가지구성
 - → 약범규는 직업이 2개여서 고유 스킬 총 6개 구성 이외의 파티원 3명은 고유스킬 3가지만 구성.
- 각각의 포션 사용가능하게 구성
 - → 일반 포션, 엘릭서, 그대와함께라면, 범규약
- 디아복로 외 6인의 부대장과의 전투에서 승리 시 게임 종료

구조도

7팀 구조도 팀명 : 효빈용 참여자 : 임영효 박성빈 박의용



개인별 업무 분담

박의용

그대화함께라면 포션클래스화 맵 제작

전투부분의 전반적인 부분담당 박성빈 엘릭서 클래스화 및 상태창 클 래스화

임영효 파티원들의 고유스킬 클래스화 포션 클래스화

진행

```
### SAME PROPERTY OF THE PARTY OF THE PARTY
```

```
det half_blice(self, ht, h2, h3, h4)

print("AZ $\frac{4}{2} \text{HE HEX_CONTROL_BQ_MANE nut_AZ_LOT")}

ht.recel_up == (ht.recel_up = 0 h)

"" Parameter ht of poline_class.batt_sticer

if ht: (recel_up = ht.recel_up)

ht.recel_up == (h2.recel_up)

print(f*\frac{2}{2} \text{he} (recel_up)*)

print(f*\frac{2}{2} \text{he} (recel_up)*)

if h2.recel_up == (h2.recel_up) = 0 h)

print(f*\frac{2}{2} \text{he} (recel_up)*)

if h2.recel_up == (h3.recel_up)*)

print(f*\frac{2}{2} \text{he} (recel_up)*)

print(f*\frac{2}{2} \text{he} (recel_up)*)

print(f*\frac{2}{2} \text{he} (recel_up)*)

if h3.recel_up == (h3.recel_up)*)

print(f*\frac{2}{2} \text{he} (recel_up)*)

print(f*\frac{2}{2} \text{he} (recel_up)*)

print(f*\frac{2}{2} \text{he} (recel_up)*)

if h4.recel_up == (h4.recel_up)*)

if h4.recel_up = h4.recel_up

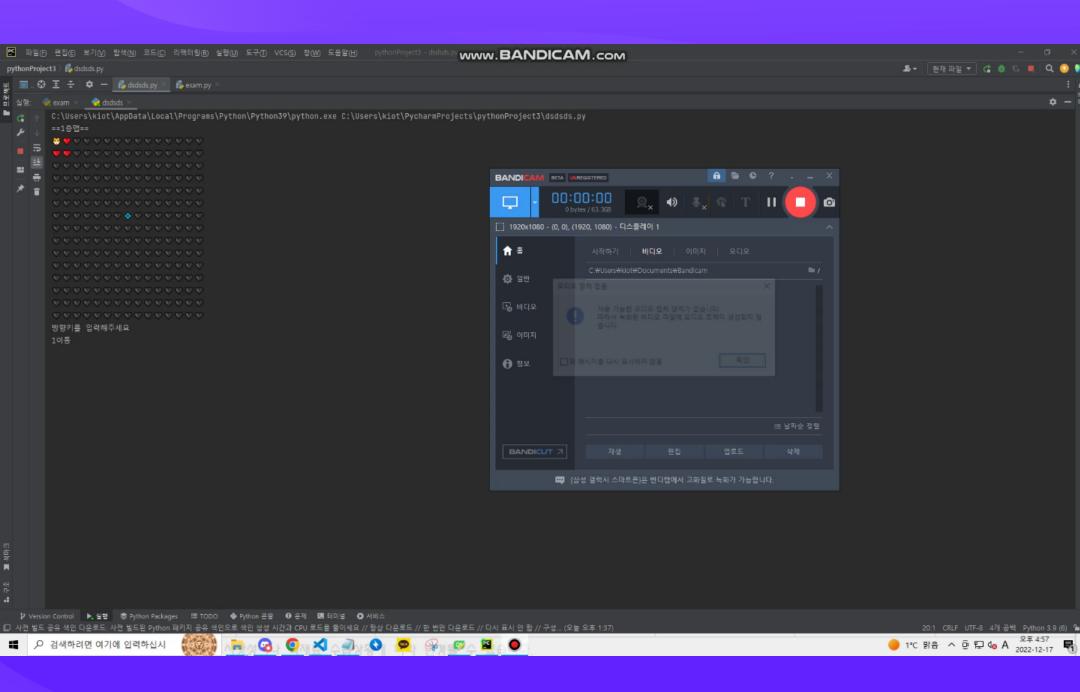
are ff(f*\frac{2}{2} \text{he} \text{he} (recel_up)*)

if h4.recel_up = h4.recel_up

are ff(f*\frac{2}{2} \text{he} \text{he} \text{he} (recel_up)*)
```

```
### The Public Conference of the Conference of t
```





느낀점

좋았던 점

* 이번 프로젝트로 인해 클래스 개념 및 사용에 익숙해진 계기가 됨

박의 용 아쉬운 점

* 취합하는 부분에서 미숙함

* 역할 분배 잘 못했던 점

개선할 점 🕒 클래스 취합 연습 및 숙달

임영효

좋았던 점 * 팀원들간의 상호도움

* 클래스 개념 및 적용에 익숙해짐

* 맡은부분 세세하게 공부

아쉬운 점 * 클래스 사용의 미숙함

* 본인의 담당 역할 제대로 수행못한점

개선할 점 * 클래스사용 숙달 및 맡은바 책임감가질것

좋았던 점 * 다양한 방식으로 클래스 이용함

* 클래스에대한 이해도 상승함

<u>박성</u> 이쉬운 점 * 프로젝트 명확한 역할 분담 실패함

개선할 점 * 불필요한 매개변수 줄이기

* 함수화 및 가독성있도록 코드 작성하기





감사합니다!