**COIN Project 프로젝트 계획서**

1. **참여 정보**

|  |  |
| --- | --- |
| 프 로 젝 트 명 | 게임 만들기(게임명: Save and Import Puzzle; SIP) |

1. 세부 내용

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 목 적 | 간단해 보이면서도 머리를 써야 풀 수 있는 게임을 제작하여 킬링 타임과 두뇌 발달용에 적합한 게임을 만들어보고자 함. | |
| 사용할 툴  및  알고리즘 | Java Eclipes (or Android studio) or Python | |
| 주요 기능 | <게임설명>  2D 정사각형 모눈격자 모양의 바닥에서 직사각형 범위의 단위로 블록을 저장하고 불러올 수 있는 기능이 있는 블록구조물 저장 및 불러오기가 가능한 블록이 있고 그 블록을 활용해 미리 정해진 형태의 블록구조(모양)를 만들면 되는 게임.  -간단한 튜토리얼이 제공되며 규칙 설명도 제공되어야 함.  -기본 15단계의 스테이지로 구성되어 있으며 추후 아이디어 회의를 통해 스테이지를 추가할 예정  <희망사항>  될 수 있다면 위 규칙을 전제로 한 게임을 직접 설계할 수 있는 게임 메이킹스튜디오를 만들고 이를 공유할 수 있는 커뮤니티 기능도 추가해보고 싶음  될 수 있다면 모바일용(안드로이드)으로 제작해보고자 하지만 기본적으로는 데스크탑에서 확장자명 .exe으로 작동할 수 있도록 구현해보고자 함. | |
| 프로젝트 진행  계획 | 1주차 | 구체적 알고리즘 및 규칙에 대한 아이디어 회의 후 정리  그리고 게임 설명서 제작 |
| 2주차 | 자바 사용법 복습 및 구현에 필요한 지식 탐색 |
| 3주차 | 게임 구조도 및 알고리즘 구현(1) |
| 4주차 | 게임 구조도 및 알고리즘 구현(2) |
| 5주차 | 게임 구조도 및 알고리즘 구현(3) |
| 6주차 | 게임 구조도 및 알고리즘 구현(4) |
| 7주차 | 중간고사 |
| 8주차 | 게임 시각적 디자인 구상 및 아이디어 회의 |
| 9주차 | 게임 시각디자인 요소 제작(2) |
| 10주차 | 튜토리얼 제작 |
| 11주차 | 테스트 및 최적화(1) |
| 12주차 | 테스트 및 최적화(2) |
| 13주차 | 테스트 및 최적화(게임메이킹스튜디오 제작) |
| 14주차 | 테스트 및 최적화  (게임메이킹스튜디오 제작 또는 커뮤니티 시스템 구상) |
| 15주차 | 기말고사 |