1. 서론

1. 프로젝트 목적 및 배경: 7주차까지 배운 내용에 대한 실습을 위해 진행

2. 목표: 간단한 Mud 게임 구현

2. 요구사항

1. 사용자 요구사항: 유저가 상하좌우로만 이동하며 목적지에 도착하는 게임

2. 기능 계획

① 사용자에게 “상”, ”하”, ”좌”, ”우”, “지도”, “종료” 중 하나를 입력 받기

• 상/하/좌/우 입력 시 해당 방향으로 이동 후 지도 출력

•“지도” 를 입력하면 전체 지도와 함께 현재 위치를 출력

• 이 중 다른 것을 입력하면 에러 메시지 출력 후 재 입력 요청

② 지도 밖으로 나가게 되면 에러 메시지 출력

③ 목적지에 도착하면 “성공”을 출력하고 종료

3. 함수 계획

① 메인 함수: 사용자에게 값을 계속 입력받고, 그에 대한 함수 호출

② 지도와 현재 위치 출력 함수: displayMap()

③ 사용자 위치 체크 함수: checkXY()

④ 목적지에 도착 체크 함수: checkGoal()

3. 설계 및 구현

1. 기능 별 구현 사항: (요구사항 별 코드)

// 목적지 체크

if (checkGoal(map, user\_x, user\_y)) {

cout << "목적지에 도착했습니다! 축하합니다!" << endl;

break;

// 지도 밖으로 나가지 않도록 위치 체크하는 함수

bool checkXY(int user\_x, int user\_y) {

return (user\_x >= 0 && user\_x < mapX && user\_y >= 0 && user\_y < mapY);

}

// 유저가 목표 지점에 도달했는지 체크하는 함수

bool checkGoal(int map[][mapX], int user\_x, int user\_y) {

return map[user\_y][user\_x] == 4;

// 명령 입력

string user\_input;

cout << "명령어를 입력하세요 (상, 하, 좌, 우, 지도, 종료): ";

cin >> user\_input;

4. 테스트

• (테스트 : 입력에 따른 원하는 결과나 나오는지 확인하는 과정)

1. 적을 만났을 때 텍스트, 스크린샷, 폰트, 도표이(가) 표시된 사진

   자동 생성된 설명
2. 아이템 발견

텍스트, 스크린샷, 폰트, 번호이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

1. 포션 발견

텍스트, 스크린샷, 폰트, 도표이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

1. 목적지 도달

텍스트, 스크린샷, 폰트, 도표이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

1. 맵을 벗어났을 때

텍스트, 스크린샷, 폰트, 번호이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

5. 결과 및 결론

1. 프로젝트 결과: mud game을 만들었다.

2. 느낀 점: 각각의 함수를 통해 구현하고 싶은 기능들을 고민해보면서 그 전까지 수업시간에 배운 개념들을 복습할 수 있었다. .