**좀비 스트라이크**

**문제정의서  
(SOP, Statement of Problem)**

**최초 작성일**

**2025-03-04**

|  |  |
| --- | --- |
| **팀 구성** | |
| 2020184022 | 윤영민 |
| 2018182016 | 송영우 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **문서 버전 관리 표** | | | | |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
| 0.1 | 2025-03-04 | 윤영민 | SOP 최초 작성 | - |
| **버전** | **날짜** | **작성자** | **개정사항** | **비고** |

**목차**

[**1. 개요** 4](#_Toc192022271)

[**2. 기능** 5](#_Toc192022272)

# **1. 개요**

Client 의 개략적인 기본 Framework 기능은 다음과 같다.

# **2. 기능**

개략적인 좀비 스트라이크 게임 기능은 다음과 같다.

1. **게임 컨텐츠 기능**
   1. 게임 내 오브젝트 분류
      1. 플레이어
      2. 좀비
      3. 보스
      4. 건물 및 구조물
      5. 무기 및 아이템
      6. 상호작용 오브젝트 (예: 드럼통, 함정)
   2. 각 오브젝트의 기능 정의
      1. 플레이어: 이동, 공격, 피격 반응, 강화 시스템
      2. 좀비: AI 패턴, 체력, 상태 변화(느려짐, 기절 등)
      3. 보스: 특수 패턴, 강화학습 적용 방식
      4. 건물: 파괴 가능 여부, 충돌 처리
      5. 무기 및 아이템: 종류, 장착 시스템, 탄약 관리
      6. 상호작용 오브젝트: 환경 반응(불, 폭발, 날씨 영향)