

소원성취(홍길동의 꿈)

-The Plan Document of Progamming-

정보통신공학부-컴퓨터공학과

20003097 하성우

20005204 최현덕

목차

- ◆ 1. 게임의 소개
- ◆ 2. 게임방식
- ◆ 3. 게임인터페이스
- ◆ 4. 프로그래밍 알고리즘
- ◆ 5. 역할분담

1. 게임의 소개

◆ - 소원성취(홍길동의 꿈) -

주인공 홍길동이 되어서 집을 떠날 때부터, 율도국의 왕이 되기까지의 사건들을 땅따먹기로서 풀어나가는 게임이다.

2. 게임방식

◆ - 땅따먹기란 -

아주 오래전부터 우리나라 전역에서 오늘날까지 많이 하는 놀이이다. 요즘은 갈수록 땅을 접하기가 어려워지고 땅을 만지는 일은 더욱 그렇다. 따라서 이 놀이를 통해서 생활 속에서 느껴보게 하여 더럽기만 한 땅이 아니라 자신들과 친숙한 땅임을 알게 해 주는 놀이이다.

3. 게임인터페이스

- ◆ 초기화면 메뉴(게임 키, 사운드, 게임 방식들을 선택할 수 있다)
- ◆ 대화 창 (내용 및 줄거리를 알 수 있다)
- ◆ 메인 게임 (땅따먹기를 경험할 수 있다)
- ◆ 이어하기, 새로 시작하기 (게임 중, 패배를 하였을 때 선택할 수 있다)
- ◆ 엔딩 (모든 시나리오 및 이벤트를 마쳤으면 볼 수 있다)

4. 프로그래밍 알고리즘

-2D와 3D의 접목을 목표로 한다-

- ◆ 3D
- ◆ Option(3D가 구현된다면)
 - 2D
 - AI(인공지능)

5. 역할분담

- ◆ 우리는 아마추어.
- ◆ 경험, 실력이 하급.
- ◆ 체계적 역할 분담 불가.
- ◆ 쉬운 함수는 구현 각자.
- ◆ 어려운 함수는 구현 같이.

** 단, 게임에 대한 열정은 프로! **