

# Team Members

김영하 , 박상우 , 윤용상

## Name

Life Is Timming

## Motive

드래곤 플라이트를 능가하는 게임을 만들기 위해

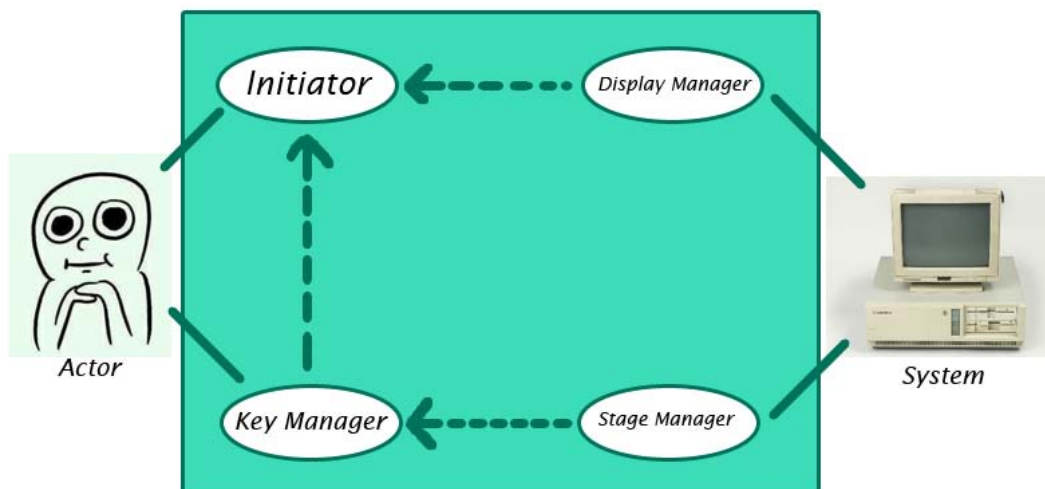
## Service

아바타를 자유롭게 조작한다.

장애물을 피한다.

민첩성과 판단력이 필요한 1인칭 게임

## Usecase Diagram



# Detailed Usecase

## <Initiator>

1. 사용자가 exe파일을 실행
2. 게임 시작 화면 출력
3. 게임 시작 버튼을 출력
  - A. 게임 시작 클릭 시 스테이지 화면 출력

## <Display Manager >

1. 아바타, 시작지점, 목표지점을 포함한 첫 번째 스테이지를 출력
2. 스테이지에 따라 장애물, 열쇠가 다르게 출력
  - A. 각 스테이지에서 장애물이 독립적인 패턴으로 움직임
  - B. 각 스테이지에서 지정된 위치에 열쇠를 출력
3. 아바타가 열쇠와 접촉
4. 열쇠가 사라짐

## <Key Manager>

1. 플레이어는 키를 누름.
2. 키가 지정된 방향키와 일치.
  - A. 키가 지정된 방향키와 일치하지 않음.
  - B. 아바타의 위치가 변하지 않음.
3. 입력된 키의 방향으로 지정된 이동거리 값만큼 좌표를 변경.
4. 변경된 좌표에 장애물 혹은 벽이 없음.
  - A. 변경된 좌표에 장애물 혹은 벽이 있음
  - B. 아바타는 현재까지 획득한 모드 키를 잃음.
  - C. 아바타의 좌표를 초기좌표로 변경
5. 변경된 좌표로 아바타가 이동

## <Stage Manager>

1. 아바타가 목표지점에 도달
2. 조건을 충족.
  - A. 조건을 충족하지 않음
  - B. 다음 스테이지로 이동하지 못함
3. 다음 스테이지로 이동

# Requirement

## -Stage

아바타를 조작할 수 있는 범위를 지정하고, 클리어 위해 습득해야 할 열쇠의 개수를 지정.

## -Start & Finish Point

게임 시작이 아바타가 처음 위치하게 되는 시작지점 및 게임을 성공하기 위해 아바타를 이동시켜야 하는 목표지점을 지정한다.

## -Reset

아바타 사망 시 맵을 초기화

## -Hurdle

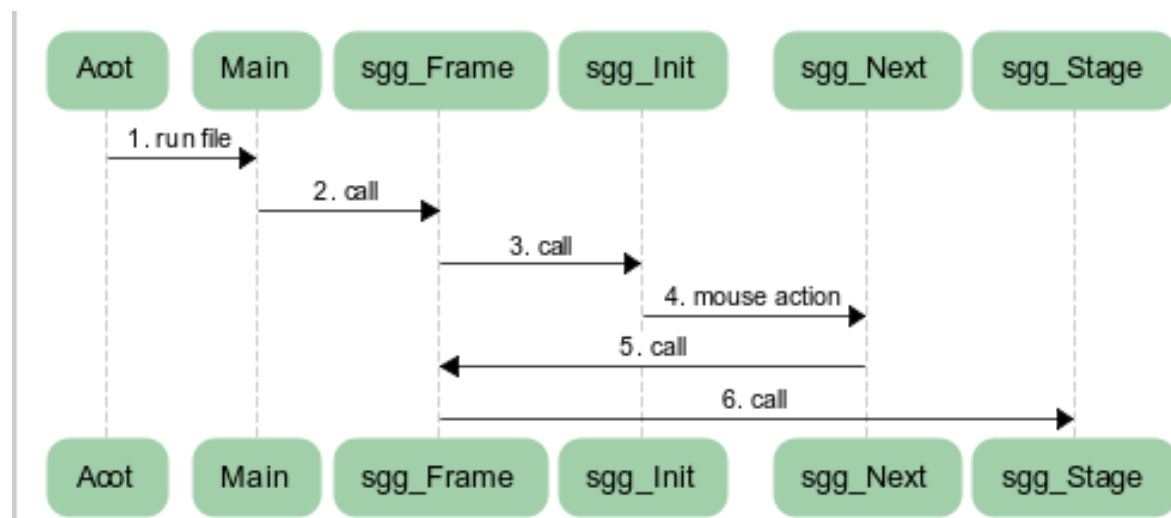
아바타의 움직임을 방해하기 위해 일정한 패턴으로 움직임

## -Key

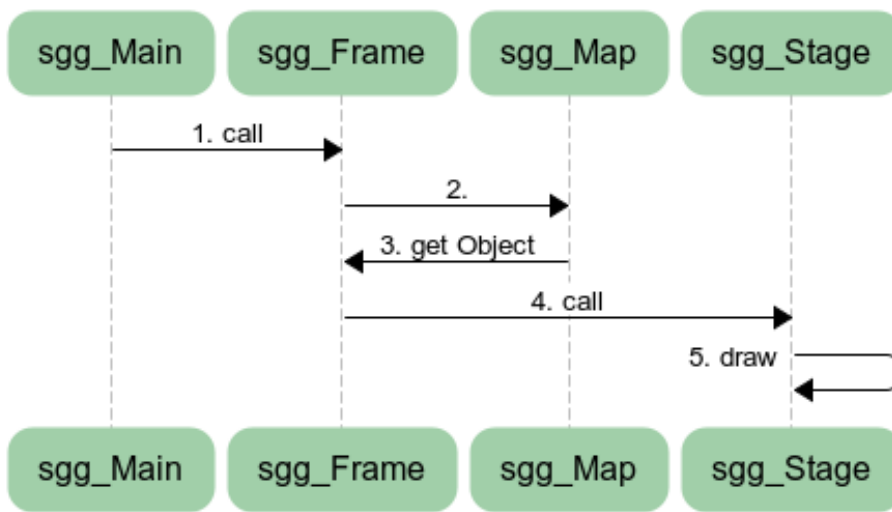
다음 스테이지로 넘어가기 위한 조건으로 지정된 위치에 생성

# Sequence Diagram

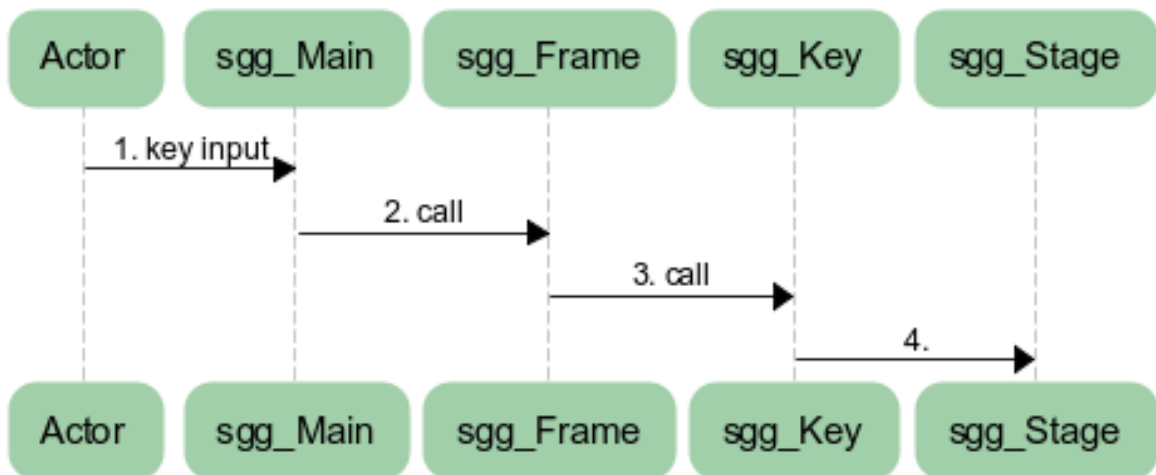
<Initiator>



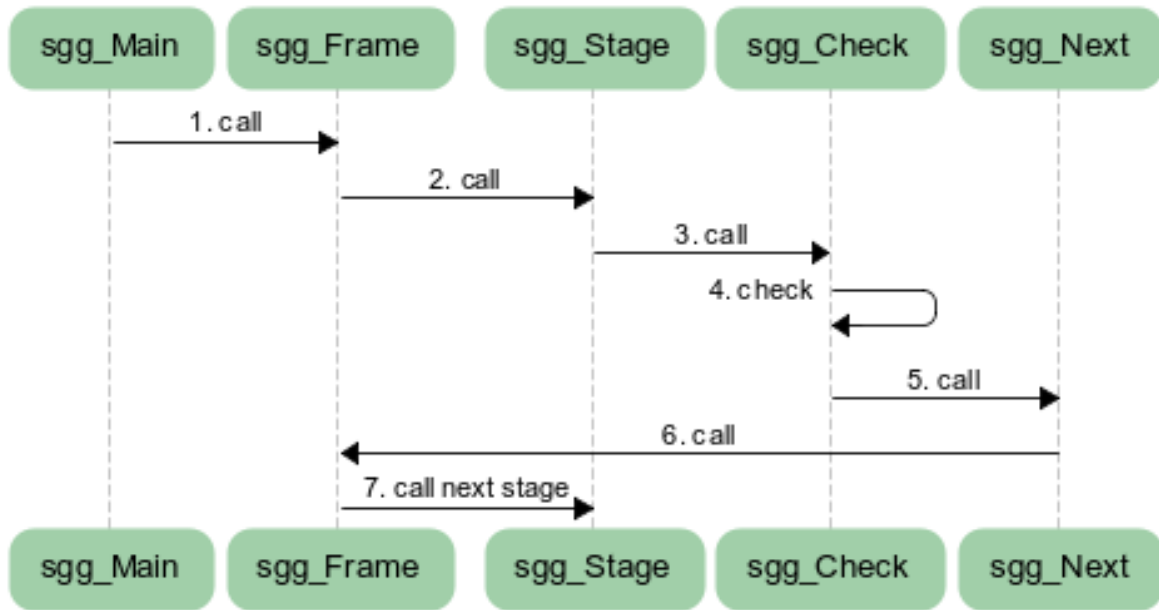
<Display Manager >



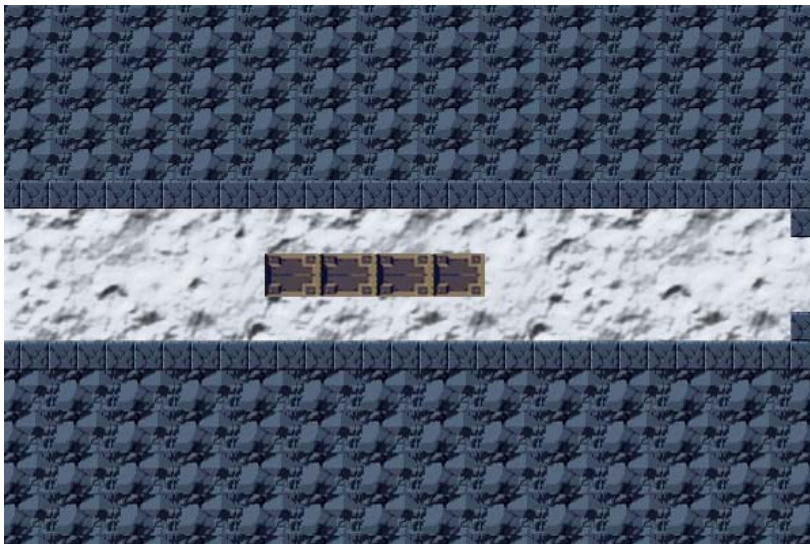
<Key Manager>

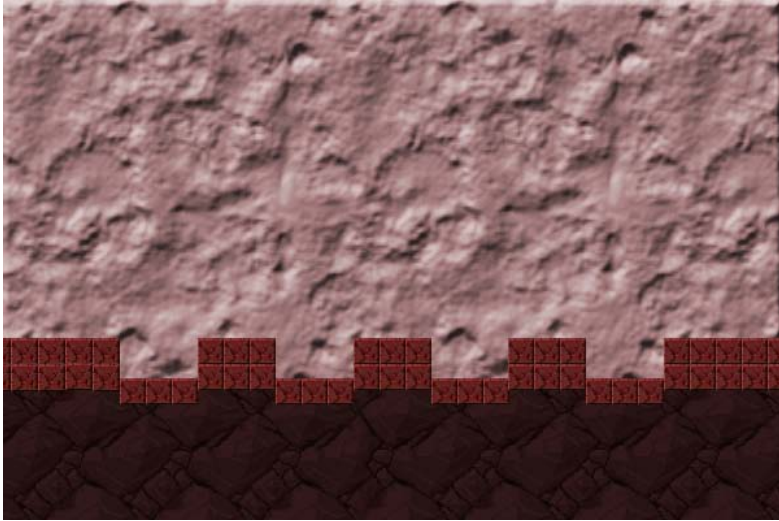


<Stage Manager>

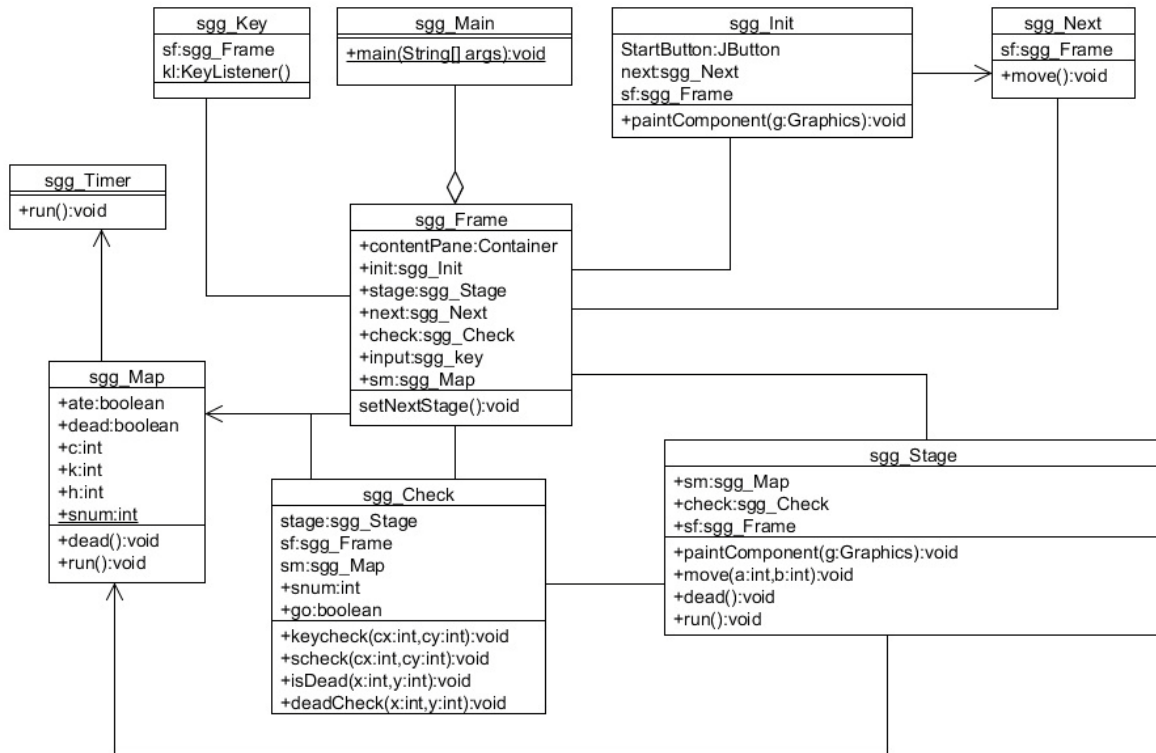


## GUI Sketch



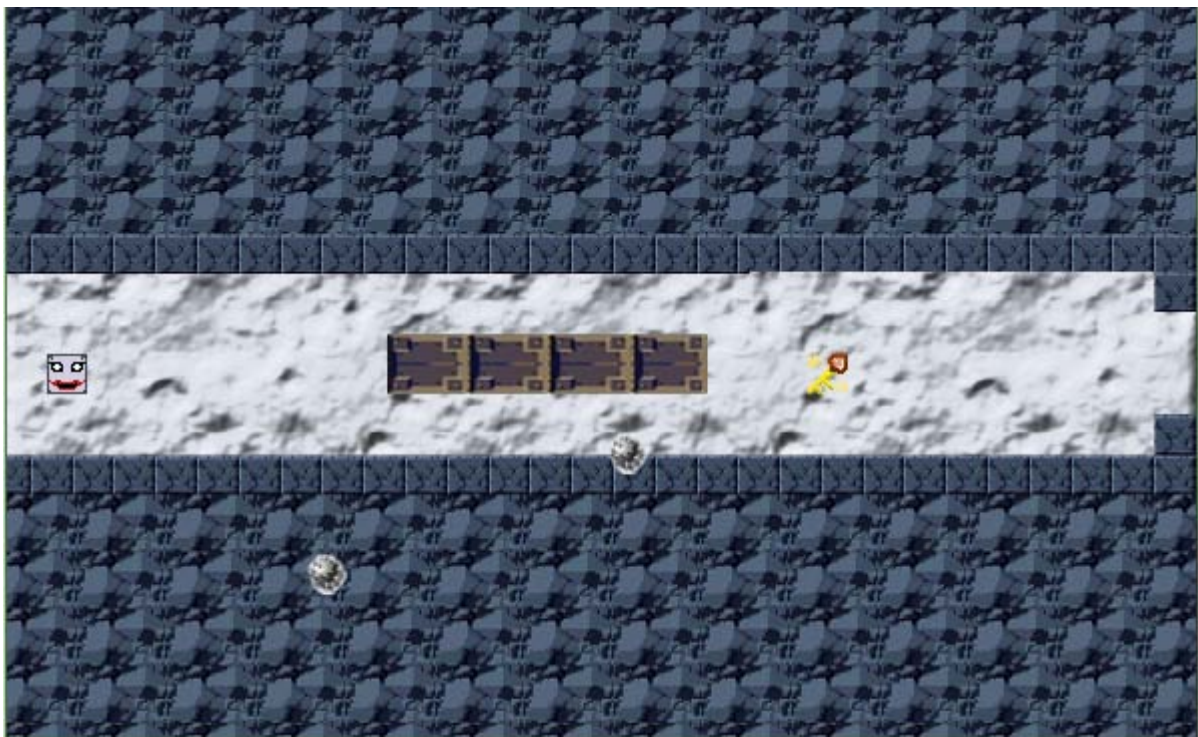


# Class Diagram

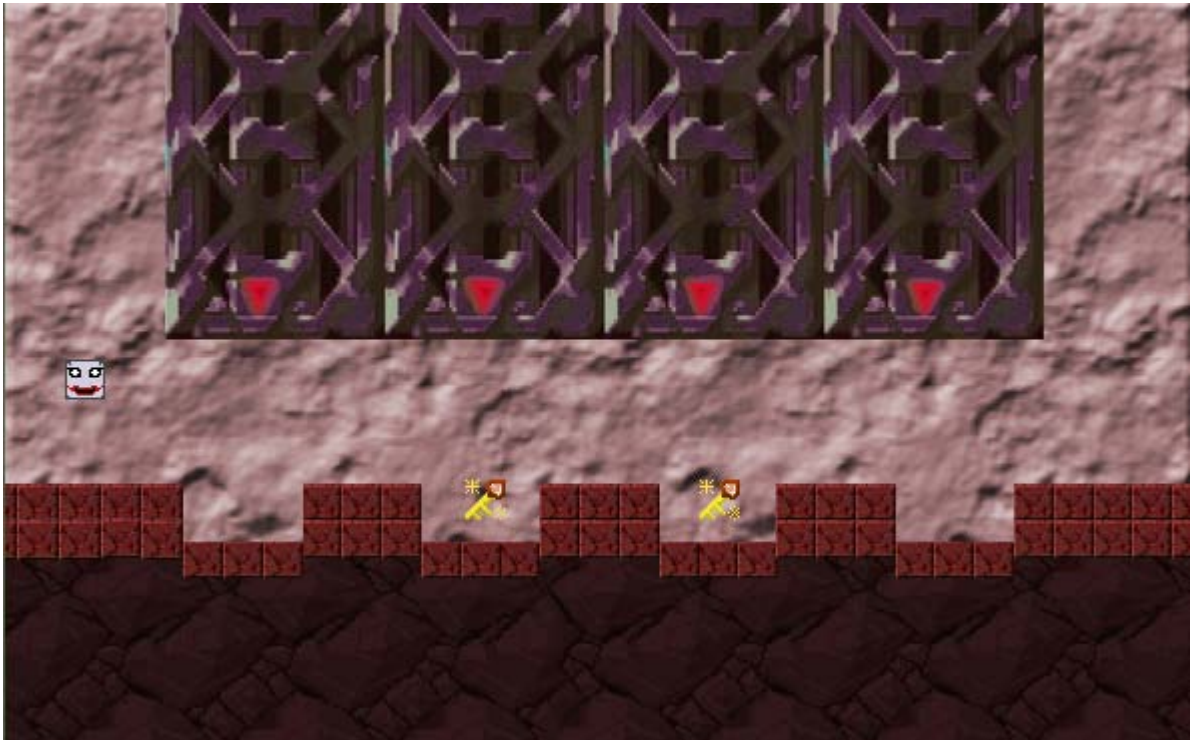




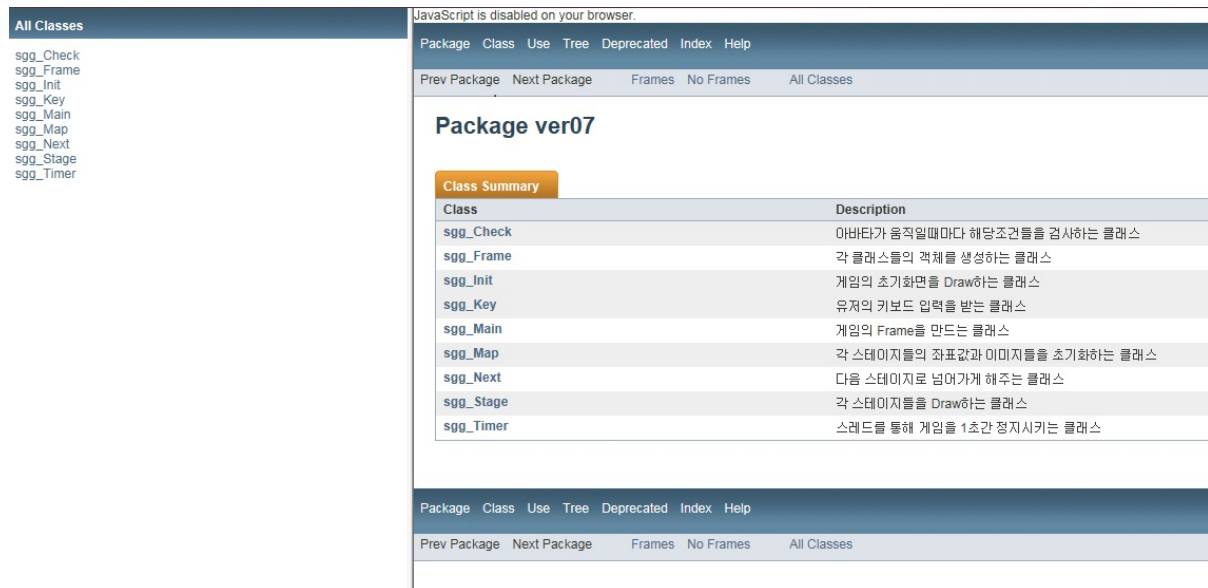
# Screen Shots







# API Manual (java doc)



JavaScript is disabled on your browser.

Package Class Use Tree Deprecated Index Help

Prev Package Next Package Frames No Frames All Classes

## Package ver07

### Class Summary

Class	Description
sgg_Check	아바타가 움직일때마다 해당조건들을 검사하는 클래스
sgg_Frame	각 클래스들의 객체를 생성하는 클래스
sgg_Init	게임의 초기화면을 Draw하는 클래스
sgg_Key	유저의 키보드 입력을 받는 클래스
sgg_Main	게임의 Frame을 만드는 클래스
sgg_Map	각 스테이지들의 좌표값과 이미지들을 초기화하는 클래스
sgg_Next	다음 스테이지로 넘어가게 해주는 클래스
sgg_Stage	각 스테이지들을 Draw하는 클래스
sgg_Timer	스레드를 통해 게임을 1초간 정지시키는 클래스

Package Class Use Tree Deprecated Index Help

Prev Package Next Package Frames No Frames All Classes

## Work Distribution

박상우 : 그래픽 디자인

김영하 ,윤용상 : 코딩

처음 기획 때부터 각자 할 수 있는 일이 정해져 있어 할 일을 분담하는 데 수월했고 각자 맡은 역할을 충실히 수행하여 별다른 차질 없이 과제를 완성했습니다.

## Evaluation

맨 처음 게임을 만들기로 했지만 새로운 게임을 만들어 낼 자신이 없어 유명하지만 간단한 플래시 게임을 따라 만들기로 하였다. 만들어 놓고 보니 원작에 비해 너무 초라하고 조잡해 보였다. 예러도 많고 장애물들이나 몇 개 메소드가 완벽히 구현되지도 않았다. 자가평가를 하자면 매우 못 만든 것 같다.