

Team Project final

2조

팀원 : 오태경(123977) 유병호(123994) 장유진(122483)

목표 애플리케이션 이름 : XOXO

- 캐릭터를 조종하여 목표 지점에 도달하면 스테이지를 클리어하게 되는 게임

제공할 기능

- 맵 탈출 형식의 게임
- 키보드를 이용한 이동, 점프 및 특수능력
- 다양한 스테이지 제공
- Boss몬스터
- opening, ending 화면 제공

요구사항 리스트

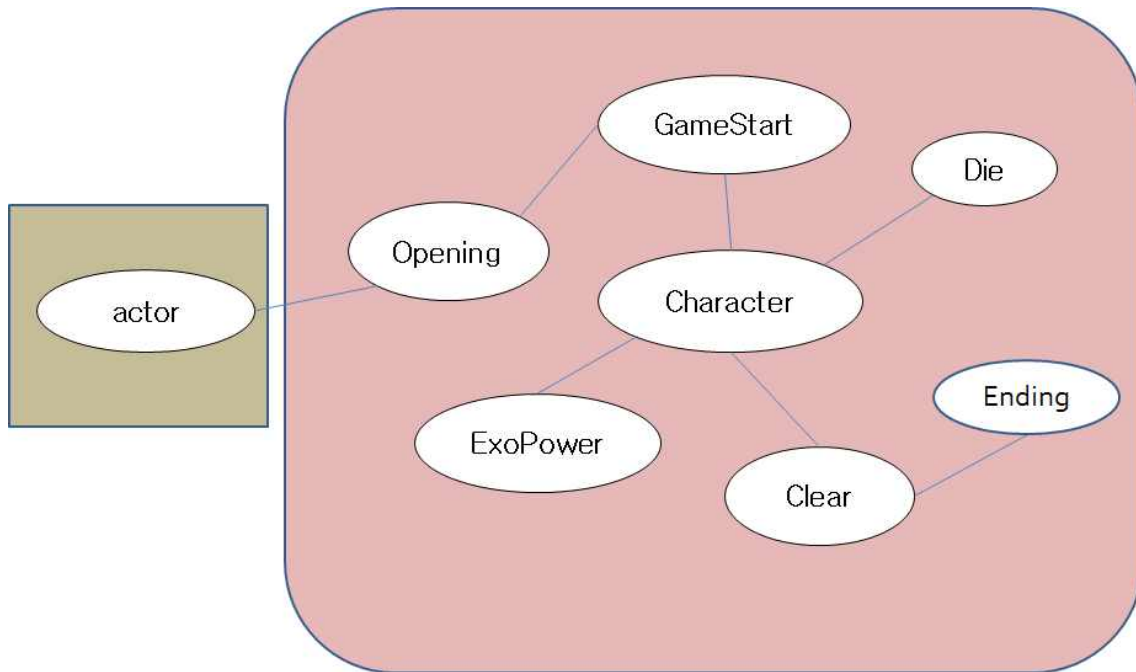
1. 오프닝 화면
2. 다양한 맵과 능력
3. 캐릭터의 생명 포인트
4. 몬스터를 이길 수 있는 방법
5. 점수확인
6. 효과음
7. 게임의 엔딩

유즈케이스 다이어그램

\* use case

게임 시작  
게임을 실행시킨다.  
오프닝 화면이 나온다.  
게임 시작 버튼을 누른다.

캐릭터 이동  
게임을 시작한다.  
좌, 우 키와 설정해놓은 점프키로 캐릭터를 조종한다.



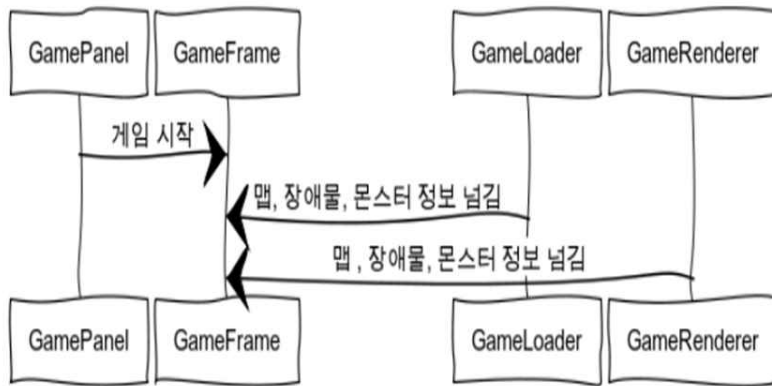
죽음  
 게임을 시작한다.  
 주인공 캐릭터를 움직인다.  
 장애물이나 몬스터에 닿는다.

특수능력  
 게임을 시작한다.  
 주인공 캐릭터를 움직인다.  
 특정 아이템을 먹는다.

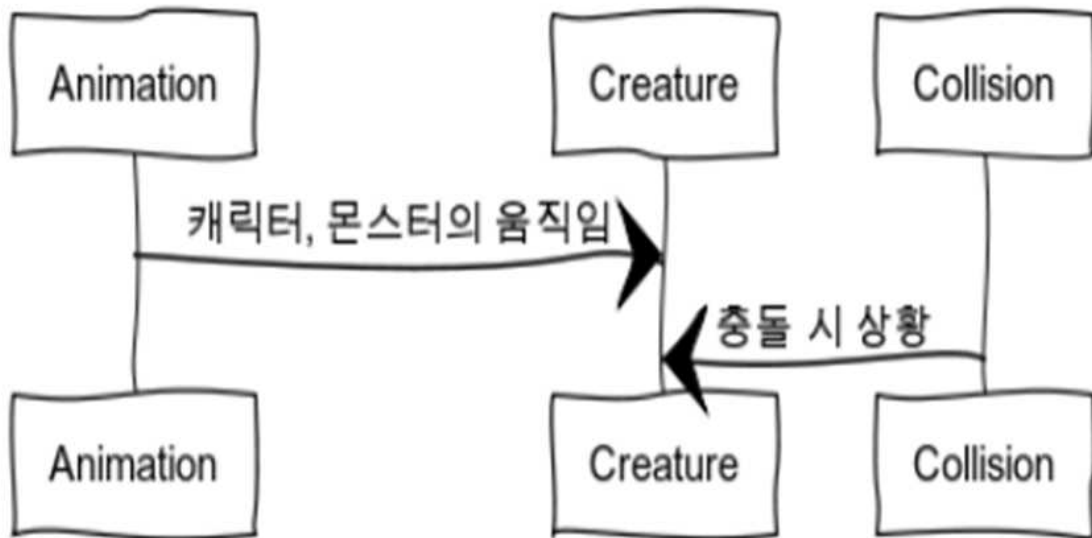
클리어  
 1. 게임을 시작한다.  
 2. 캐릭터를 움직인다.  
   2-1. 특수능력 아이템을 먹는다.  
   2-2. 몬스터나 장애물에 닿아 죽는다.  
     2-2-1. 현 스테이지를 다시 시작한다.  
 3. 목표 지점에 도달한다.  
   3-1. 다음 스테이지로 넘어간다.  
   3-2. 마지막 스테이지일 경우 게임이 끝난다.

\* 시퀀스 다이어그램

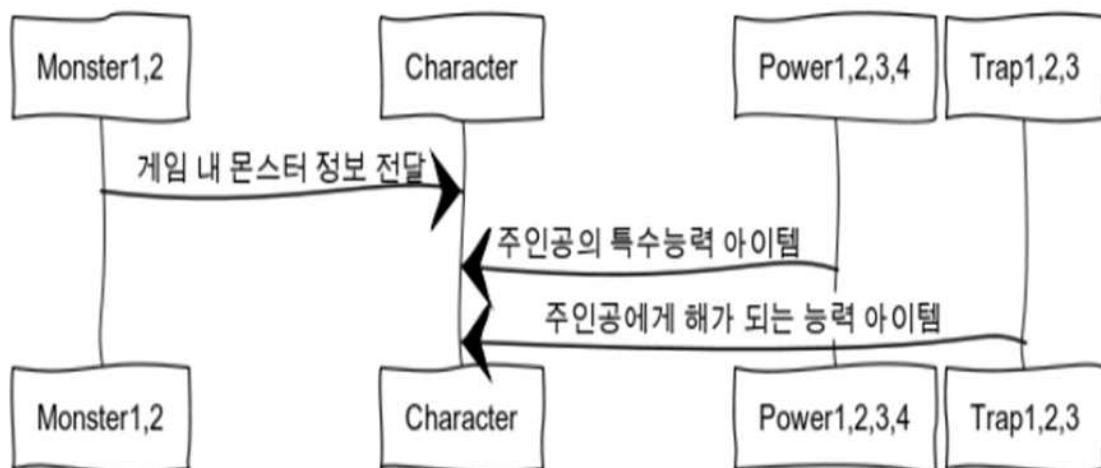
Main



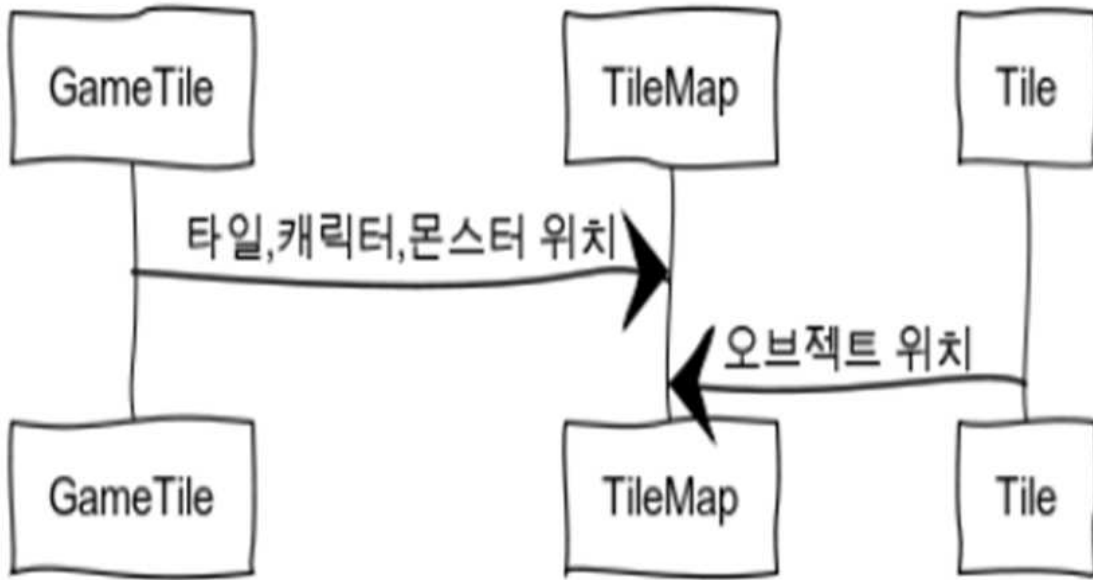
Base



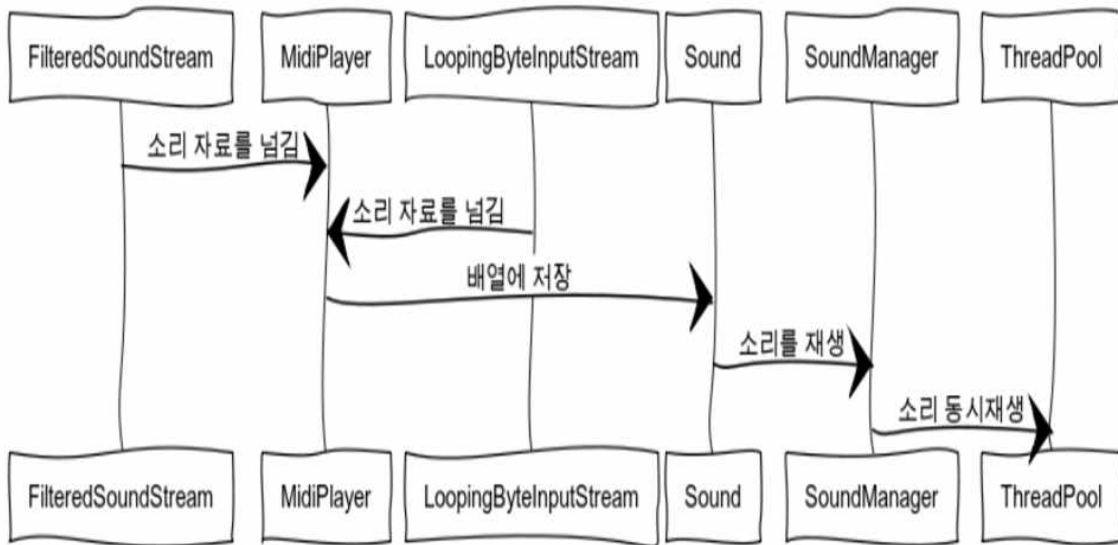
Creature



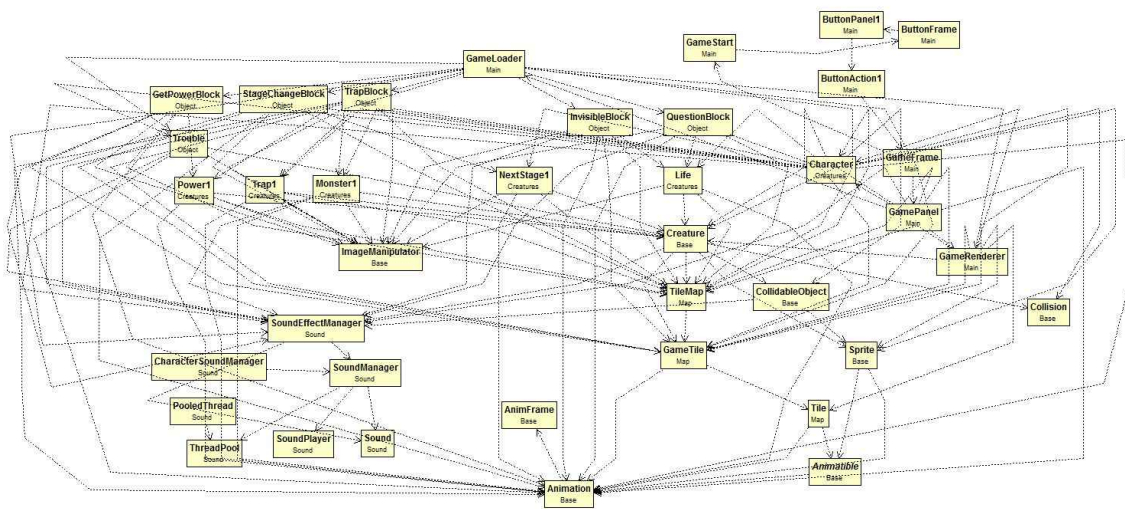
Map



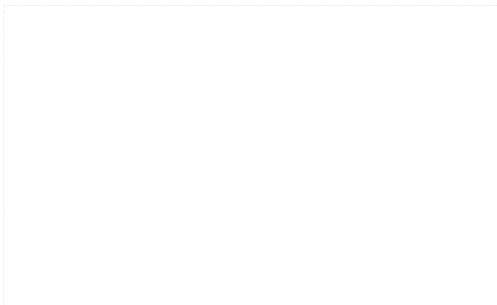
Sound



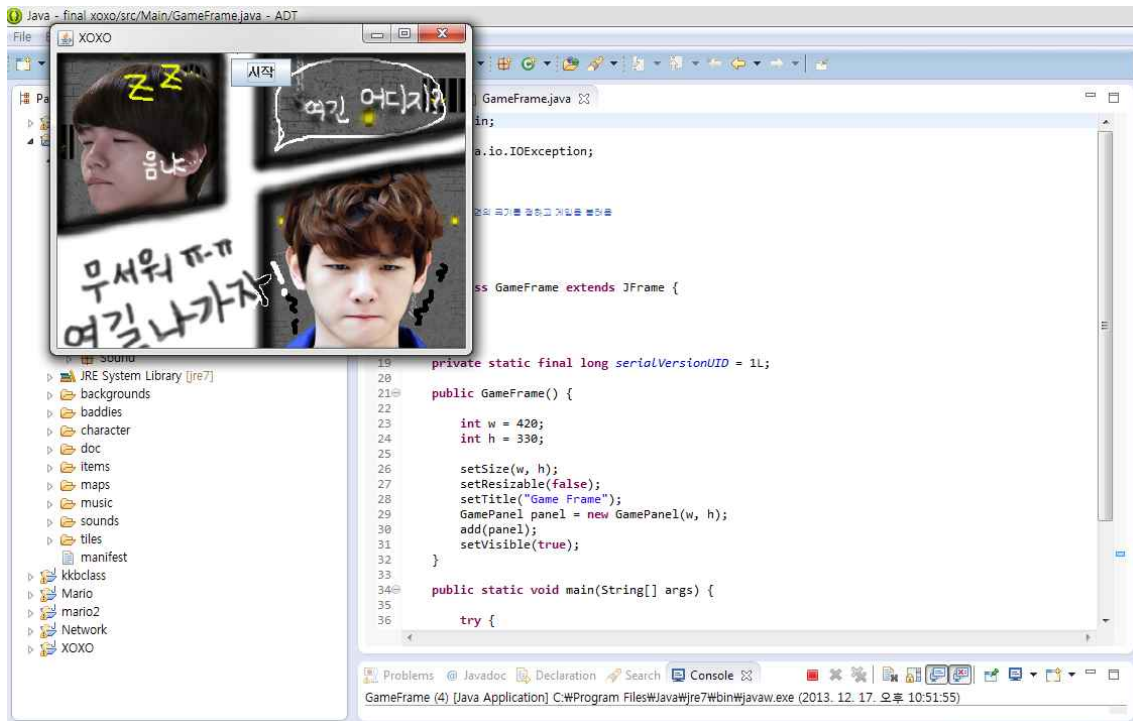
클래스 다이어그램 :



\* GUI sketch



\*프로그램 구동 스크린샷 :



## API 매뉴얼

\* 작업 분배 상황

유병호 : main, object, creature

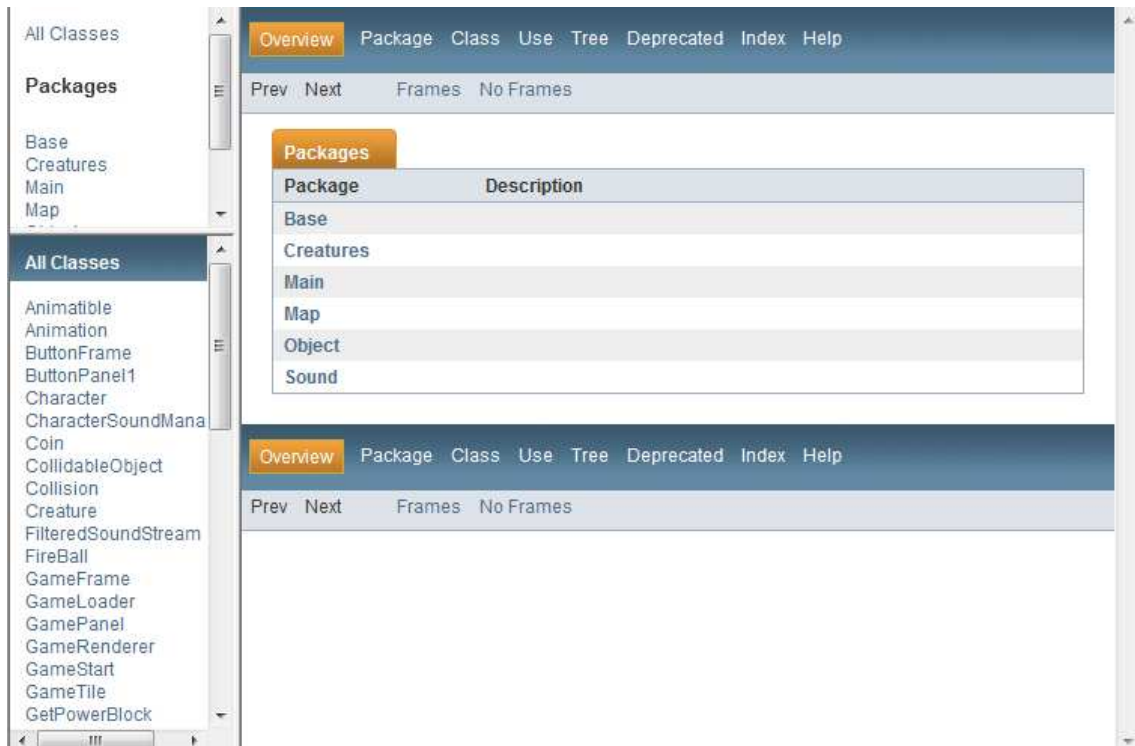
오태경 : sound, stage

장유진 : character, monster, map

\*자가평가

프로젝트 초반 목표와 현재 버전의 지원

오프닝



난이도 선택  
 맵 호출  
 캐릭터 선택  
 캐릭터 이동  
 지형 극복 및 장애물 돌파(+함정 아이템 추가)  
 Boss몬스터  
 능력 사용 -> 아이템을 통한 능력발휘  
 목표지점 도착  
 실패 시 스테이지 처음으로 리셋  
 성공 시 다음 스테이지 호출  
 난이도 쉬움일 경우 스테이지 저장  
 난이도 어려움일 경우 저장하지 않음  
 모든 스테이지를 클리어 할 경우 엔딩