

## <총을 쏘고 싶었던 빨간 모자와 늑대>게임 설명서

1. 정은지\_실행파일1.bin 파일을 TERA TERM에 다운로드한다.
2. 게임 제한 시간은 50초이며 LCD 화면에 감소 시간이 나타난다.
3. 빨간모자는 키조작으로 움직일 수 있다. (KEY0, KEY1을 활용해도 좌우로 움직일 수 있다.)
4. 과일은 3초마다 등장하며 과일을 쪼개면 할머니의 치료약(GHP)을 만들 수 있다.
5.  $GHP = \text{과일} * 3/5$ , GHP 개수에 따라 엔딩이 달라진다.  
(즉, 과일: 1개 -> GHP: 0, 과일: 2개 -> GHP: 1, 과일: 5개 -> GHP: 3)
6. 늑대는 게임 시작 10초 후부터 등장하며 자유이동한다. 충돌 시 빨간모자는 사망한다.
7. game over 시 LCD에 "GAME OVER" 출력된다.
8. Reset 옆 2번 핀을 내리고 Reset을 눌러 다시 시작한다.

## 오브젝트.

빨간모자	키 조작		
과일	3초마다 등장	아래로 이동	충돌 시 GHP 증가
늑대	10초 후 등장	자유 이동	충돌 시 사망
GHP	$GHP = \text{과일} * 3/5$		

## 엔딩.

엔딩 1	(GHP >=4) && (HP ==0)	늑대로부터 살아남고, 할머니께 치료약도 전달하기
엔딩 2	(GHP <4) && (HP ==0)	늑대로부터 살아남고, 할머니께 치료약도 전달 실패
엔딩 3	(HP >0)	늑대에 의해 사망

## Uart1\_printf(Tera Term 출력)

1. 제목 출력  
<The Wolf & Red Riding Hood>
  2. 남은 게임 시간 출력  
<game time: %d>
  3. 과일과 충돌 시 점수 출력(not GHP)  
<score: 충돌한 과일 개수 \* 3>
  4. 늑대와 충돌 혹은 (game time ==0) 엔딩 출력  
<You saved your grandmother's life.  
Game Over, Please press RESET to continue.>
- or
- <You haven't collected enough of Grandma's medicine.  
Hunt the wolves and take revenge.  
Game Over, Please press RESET to continue.>