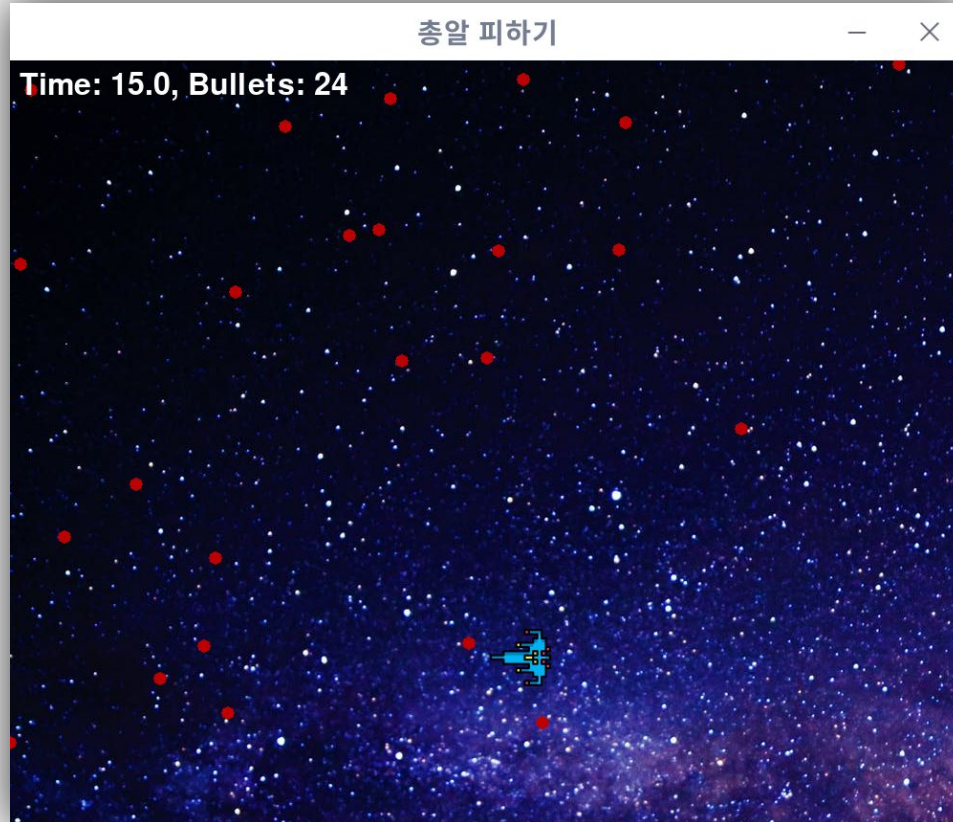


Project: 총알 피하기 UPGRADE

By 박하명

프로젝트 목표

- 수업시간에 제작한 '총알 피하기' 게임을 주어진 미션들을 해결하여 발전시킨다.



프로젝트 내용

미션1. [5점] 비행기가 총알에 맞았을 때 효과음이 발생하도록 한다.

미션2. [5점] 비행기가 총알에 맞았을 때 터지는 그림 효과가 나타나도록 한다.

미션3. [5점] 배경그림이 비행기의 움직임에 반응하여 같이 움직이도록 한다.

미션4. [15점] 비행기가 총알과 여러번 충돌해야 게임이 종료되도록 한다

- 즉, '생명력' 개념을 도입한다.

- 참고: 총알에 맞으면 일정시간동안 무적이 되어야 정상적으로 작동한다.

미션5. [5점] 무적시간동안 비행기가 반짝거리도록 한다.

미션6. [10점] 남은 생명력을 막대기(5점)와 숫자(5점)로 표시한다.

미션7. [10점] 총알을 여러 종류로 만들고, 종류별로 크기와 색깔을 다르게 표현한다.

미션8. [5점] 총알의 종류마다 플레이어와 충돌했을 때 차감되는 생명력을 다르게 한다.

미션9. [10점] 사용자의 가장 오래 버틴 생존 시간을 최대 10개까지 파일에 기록한다.

미션10. [5점] 게임오버시에 기록된 생존시간을 화면에 출력한다.

미션11. [5점] 게임오버시에 기록된 생존시간을 화면에 출력하며, 현재 기록이 순위권에 있을 경우 강조하여 표시한다.

프로젝트 수행 및 제출

- 제출 항목

- 보고서:

- 각 미션별로 구현 여부를 표로 정리
 - 각 미션별로 구현한 방법에 대해 간략 설명

- 소스코드:

- 주석 작성 필수
 - 사용한 모든 리소스 (그림, 음악 등) 포함

- 제출 방법

- 소스코드 및 리소스(그림, 소리 등)는 code 폴더에 모아넣을 것
 - 보고서는 pdf 파일 형식으로 저장, 파일명은 "학번_이름.pdf"
 - code 폴더와 보고서를 함께 압축하여 "학번_이름.zip" 으로 제출

프로젝트 평가

- 평가요소
 - 총점 100점
 - 각 미션 수행 여부에 따라 점수 부여 - 최대 80점
 - 추가점수 - 최대 20점
 - class, module, file I/O 등 학습내용을 적절히 활용하였는지 여부
 - 구현의 완성도
 - 기타 등등