

Unity 포트폴리오

Toki Tori

장르 : 퍼즐

김 준

유튜브 영상 링크 : https://youtu.be/bCYdWs_bqZE

목 차

1. 맵	3
2. 에너미	4
3. 오브젝트	5
4. 스킬	6
5. UI	7
6. 플레이어, 카메라	8

1. 맵

1) 플레이어와 바닥 충돌

- OnCollision 함수를 사용해 플레이어와 바닥의 충돌을 검사 하였습니다.
바닥을 충돌 중이면 공중에 있지 않다는 판정을 보내고 바닥과 충돌이 끝난다면 공중에 있다는 판정으로 검사하였습니다.

2) 플레이어와 사다리

- 플레이어가 사다리 렉트에 충돌 시 방향키 입력 시 위아래로 움직이게 하였습니다.

3)용암과 플레이어

- 용암과 플레이어가 충돌 시 사망 애니메이션과 동시에 사운드와 이펙트 출력.

2. 에너미

1) 에너미와 플레이어

-플레이어와 에너미 충돌 시 플레이어의 사망 애니메이션 출력

2) 에너미 AI

-기본적으로 패트롤 형식의 에너미 벽을 충돌 시 방향이 바뀌게 됩니다.

3)에너미와 용암

-에너미가 용암과 충돌 시 에너미의 사망 애니메이션을 출력합니다.

3. 오브젝트

1) 플레이어와 오브젝트

-OnCollisionEnter2D 함수를 통해 충돌 시 파티클과 사운드 출력 및 UI 의 개수 감소 후 삭제를 시켰습니다.

2) 에너지와 오브젝트

-에너지는 오브젝트도 벽이라 판정을 하여 오브젝트와 충돌 시 방향을 바꾸어 이동하게 됩니다.

3) 오브젝트

-모든 오브젝트가 맵에 사라지면 유니티 이벤트를 통해 클리어 애니메이션과 사운드를 출력 후 맵 선택 창으로 이동됩니다.

4. 스킬

1) 바닥 생성 스킬

-플레이어 방향을 받아 좌우 지정된 위치에 미리 생성될 위치를 알려줍니다.

UI가 생성된 후 한 번 더 키를 누르면 지정된 위치에 바닥이 생성됩니다.

2) 텔레포트 스킬

-스킬 키를 입력 시 4 방향의 이동 가능한 위치가 생성됩니다. 방향키를 입력 시

캐릭터가 방향키의 방향 쪽으로 보도록 만들고 방향을 선택 후 스킬키를 입력 시

지정된 위치로 순간이동을 합니다. 또 방향키 미 입력 시 아래로 이동됩니다.

3) 바닥 파괴 스킬

-파괴가 가능한 지정된 바닥에서 스킬을 입력 시 스킬 애니메이션과

동시사운드출력됩니다. 스킬이 사용된 바닥은 파티클이 출력됩니다.

이 바닥을 에너지가 밟을 경우 바닥이 파괴됩니다.

4) 벽 이동 스킬

-벽에 충돌 후 스킬키를 입력 시 기존의 벽을 삭제 후 애니메이션이 끝난 후 플레

이어 반대 방향에 벽을 생성합니다.

5. 플레이어 및 카메라

1) 애니메이션

-플레이어는 방향키를 입력받아 이동을 하며 애니메이션을 변경합니다.

유니티 Animator 와 Animation 을 사용하였습니다. 또 유니티 이벤트 시스템을 사

용해 특정 애니메이션이 끝난 후 함수를 호출해 사용했습니다.

Ex) 게임 종료 후 맵 선택 창으로 돌아갈 때 사용

2) 카메라

-카메라는 타겟을 받아 따라 움직이게 만들었습니다. 또 특정 상황이 된다면

카메라의 이동을 멈추게 만들었습니다.

6. UI(NGUI 사용 가능)

유니티에서 지원하는 UGUI 를 사용하였습니다.

1) 캐릭터 선택 창 UI

-버튼 UI 를 사용하여 클릭 시 이벤트를 통해 씬 체인지를 하였습니다.

2) 스킬 UI

-플레이어에게 스킬 사용 횟수를 선 입력받은 후 스킬 사용 시 차감되게 텍스트
를 사용하여 출력하였습니다.

3) 오브젝트 UI

-선 입력을 받은 숫자를 먼저 출력합니다.
오브젝트를 하나씩 획득할 때마다 하나씩 감소하는 형식으로 하였습니다.