

오픈소스 SW 프로젝트

피해줘 코로나

LimeStone - 3조



#코로나 19



#스크롤 게임



#사회적 거리두기

피해줘 코로나 - 중간 보고서

2020년 5월 26일

—

작성자 이름

2017110272 정은비

2015111779 정나영

2018111512 김세영

2012112172 윤요섭

프로젝트 개요

1. 프로젝트 명
“피해줘, 코로나!”
2. 제안 개요
COVID-19 감염증과 사회적 거리두기를 테마로 한 2D 벨트 스크롤 게임 개발
3. 프로젝트 목적 및 목표
COVID-19 감염 방지를 위해 시행하는 ‘사회적 거리두기’ 행동 요령을 게임 매체를 통해 여러 사용자에게 친근하고 알기 쉽게 전달

프로젝트 기대효과

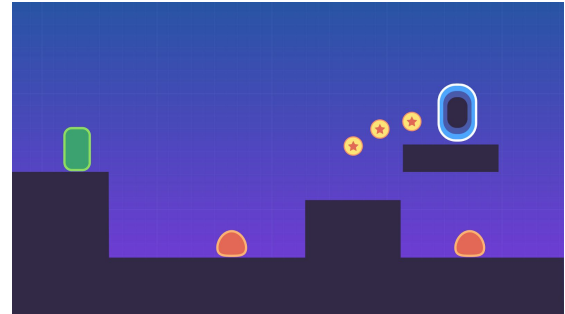
1. 게임 플레이를 통해 게임을 즐기는 플레이어에게 사회적 거리두기 유도 효과
2. 집에서 즐길 수 있는 게임을 제공함으로써 게임 이용자가 실내에 머무르도록 해 타인과의 접촉을 최소화하는 부가 효과
3. 오픈소스를 사용함으로써 본 프로젝트의 아이디어와 소스를 다른 개발자들과 공유하고 새로운 가치 창출할 효과

피해줘
코로나19

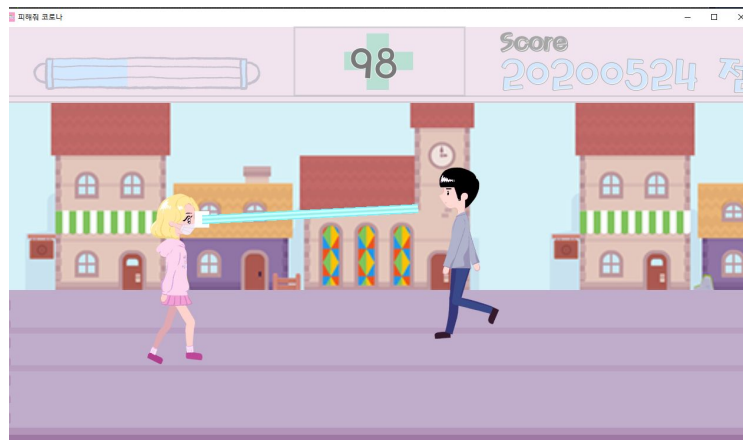
1. 프로젝트 진행 사항 점검



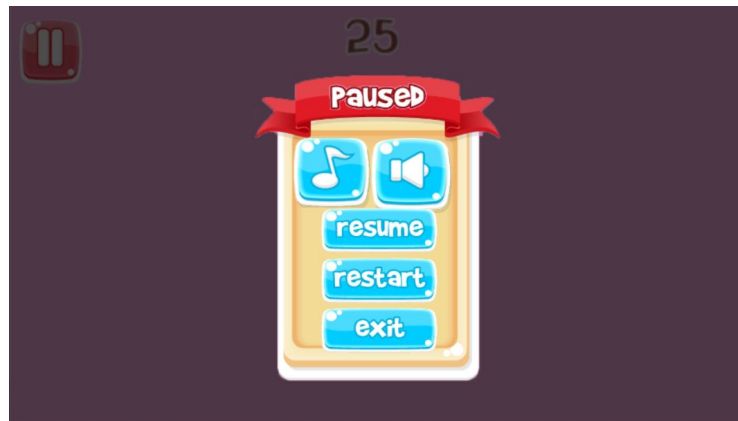
<그림1. 모티브 게임의 플레이 화면>



<그림2. 베이스 코드의 플레이 화면>



<그림3. 리소스 적용과 로직 변경을 통해 구현중인 현재 프로젝트의 모습>



<그림4. 이미지 버튼을 이용한 GUI, 일시정지화면>

1. 진행 상황 도표

▶필요한 리소스

○	타이틀 배경	○	엔딩 배경(종식/생활 속 방역/확진)
○	스테이지 별 배경	○	버튼(시작,종료,볼륨조절 등)
○	스테이지 별 타일	○	상단바
○	player 리소스	○	면역게이지
○	눈빛 공격 리소스	○	폰트
○	enemies 리소스	○	메뉴화면
○	공격받았을때 리소스	未	bgm
○	귀가 이펙트 리소스	未	효과음
○	life bar		

▶ 구현할 기능

△	각 화면의 버튼(썸과 썸 사이 연결)	○	면역게이지 애니메이션
○	플레이어 애니메이션	△	면역게이지 수치 증감
○	플레이어 좌우 방향 이동	未	피버 모드(면역게이지 max에 의한)
○	플레이어 마우스 공격	○	타이머
○	적 애니메이션	○	타일맵
△	적 이동	△	카메라 이동
未	적 라이프 구현	未	볼륨 조절
△	재시작/게임종료		

2. 차후 계획 및 예정사항

- 적의 life게이지 시각화, 수치가 0이 되면 귀가 이펙트가 나타나게 구현
→ Score_count.gd(귀가시킨 적을 count하고 interface에 점수를 표시하는 코드) 수정
- 플레이어와 에너미 사이의 거리 판정 구현
→ 플레이어의 면적 게이지 증감 코드 수정
(일정 거리를 유지하지 못하면 감소, 귀가시키면 증가)
- 플레이어 피버모드 구현
→ 플레이어의 면적력 최대일시 일정 시간 동안 새로운 공격 형태를 추가
→ Player.gd에 새 공격 함수 추가
- 적이 공격을 받을 때 리소스가 전환 되게 구현
→ 적에 변수 is_under_attack 을 추가하고 로직을 추가할 것
- 적을 클릭했을 때만 레이저가 나오게 수정
→ Player.gd 의 조건문에 적 충돌 면적 위에 마우스가 있을때 true 인 조건을 추가할 것
- 전체 UI 디자인 검토(폰트 크기, 중앙 배치 등)
- 스테이지 디자인 및 적 배치를 상의할 것

3. 기타 프로젝트 문제점 및 개선사항

- GODOT 개발 환경인 윈도우와 github 의 리눅스 환경 차이로 인한 Merge 및 Clone 불가 문제점 :

Linux에서는 지원하나 windows에서 파일명에 지원하지 않는 문자 (\ / : * ? " < > |)를 사용하면 github에서 윈도우에 파일을 포크해오거나 Branch를 Merge하는 경우 에러 발생

해결 방안 : 폴더 및 파일 관리시 windows에서 지원하지 않는 폴더명을 피할 것. 폴더명에 공백을 사용하지 않도록 주의.

- 문제점 :

해결 방안 :

- commit시 "failed to push some refs to ~" 오류 발생 문제

문제점:

해결 방안 :

\$ git push -f origin을 사용하여 커밋 이력을 강제로 덮어 쓰우면 해결됨.

작업 이름	2020년 5월 24일										2020년 5월 31일					2020년 6월 7일						
	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13		
Score_count.gd 수정																						
Player.gd 에 새 공격함수																						
is_under_attack 구현																						
player.gd 와 enemy.gd 에 새 충돌 판정 부여																						
스테이지 디자인 및 적 배치																						
전체 UI 디자인 및 해상도 최적화																						
테스트 플레이 및 버그 리포트																						