

2020-1 오픈소스 SW 프로젝트 중간발표

피해줘 코로나

LimeStone - 3조



#코로나 19



#스크롤 게임



사회적 거리두기

INDEX

1

프로젝트 진행 사항

2

차후 계획 및 예정 사항

3

문제점 및 해결 방안

4

추후 마일스톤

1. 모티브 게임



“눈빛 보내기”

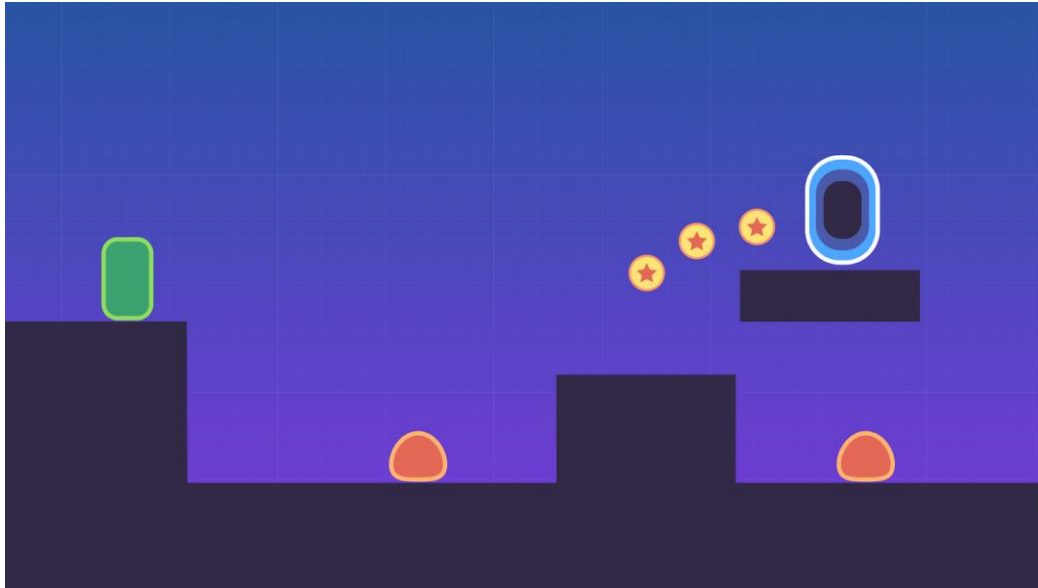
- 게임 UI 모티브

: 상단바에 게이지 및 시간, 점수

- 공격 방식 모티브

: 공격 대상 클릭하여 공격하는 방식

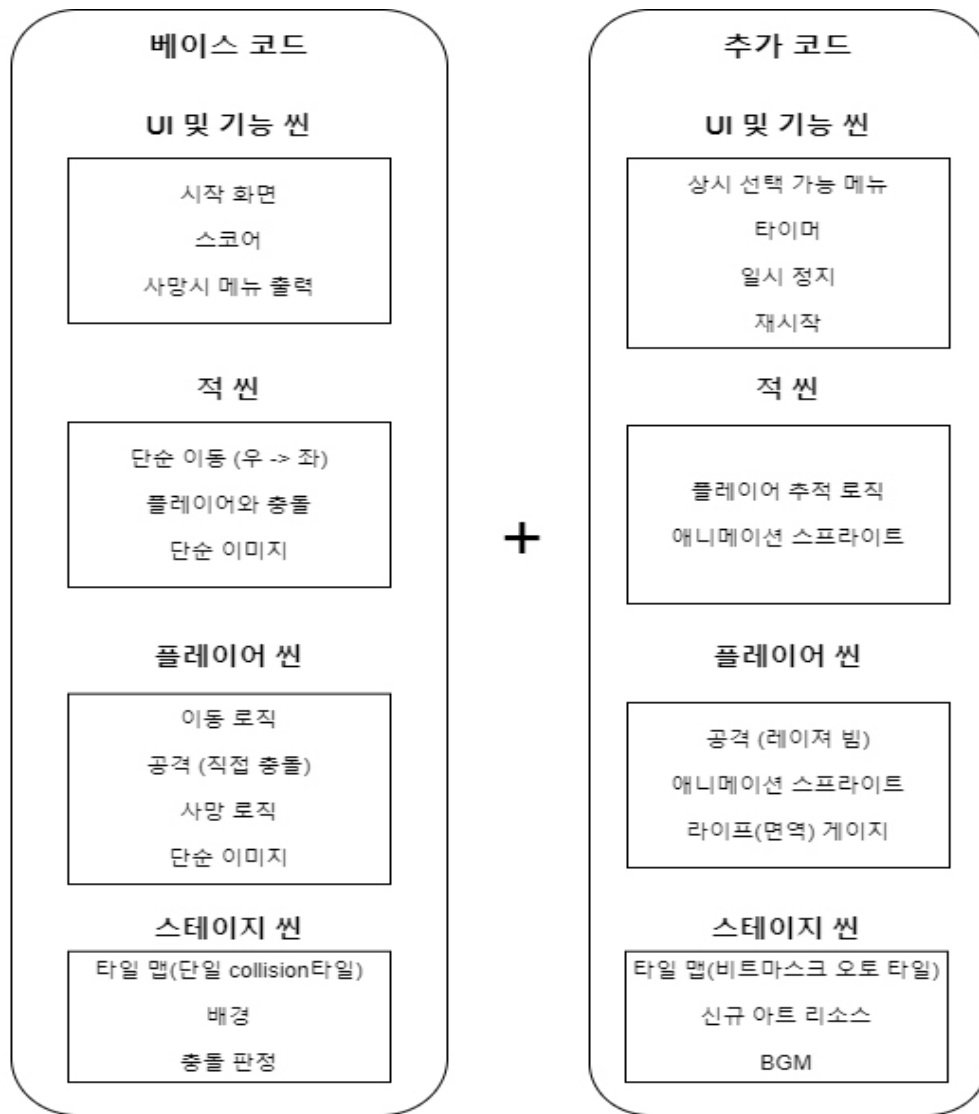
2. 베이스 코드



“Make Your First 2D Game with Godot”

- UI 및 기능 씬
- 적 씬
- 플레이어 씬
- 스테이지 씬

2. 베이스 코드



3. 현재 프로젝트



“피해줘, 코로나!” 시작 화면

- 시작 화면 아트 리소스
: 정나영 제작, OpenGameArt.Org
- 진행 사항
: 베이스 코드 이용하여 시작 화면 버튼 구현(각각 게임 정보, 시작, 볼륨 조절)

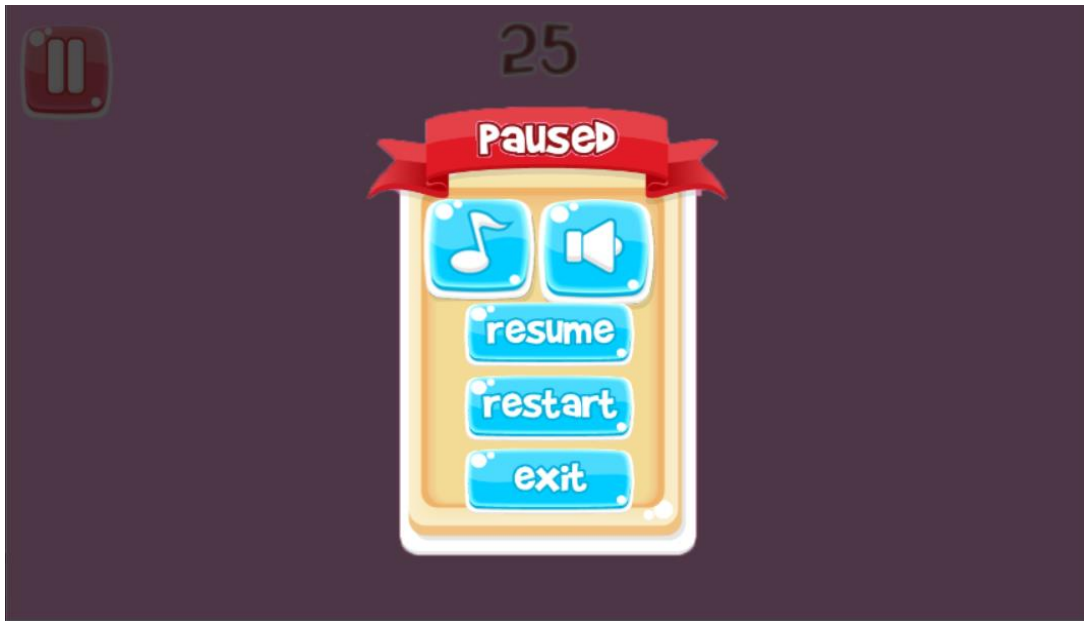
3. 현재 프로젝트



“피해줘, 코로나!” 플레이 화면

- 플레이 화면 아트 리소스
: 정은비 제작, OpenGameArt.Org
- 진행 사항
: 베이스 코드 이용하여 플레이어 움직임,
타일맵 및 배경 구현
: 상단바 타이머, 면역 게이지/점수 리소스
구현

3. 현재 프로젝트



- 일시정지 화면 아트 리소스
: OpenGameArt.Org

- 진행 사항
: 배경음악 및 효과음 On/Off
: 재시작 및 나가기 버튼 구현

“피해줘, 코로나!” 일시정지 화면

적의 Life 게이지 시각화, 수치가 0이 되면 귀가 이펙트가 나타나게 구현

→ Score_count.gd(귀가시킨 적을 count하고 interface에 점수를 표시하는 코드 수정)

플레이어와 에너지 사이의 거리 판정 구현

→ 플레이어의 면역 게이지 증감 코드 수정 (일정 거리를 유지하지 못하면 면역 게이지가 감소하고 공격 대상을 귀가시키면 증가하도록 수정)

플레이어 피버모드 구현

- 플레이어의 면역력 게이지가 최대일 시 일정 시간 동안 새로운 공격 형태를 추가
- Player.gd에 새 공격 함수 추가

적이 공격 받을 때 리소스가 전환되게 구현

- 적에 변수 is_under_attack을 추가하고 로직을 변경할 것

적을 클릭했을 때만 레이저가 나오게 수정

→ Player.gd의 조건문에 적 충돌 면적 위에 마우스가 있을 때 True인 조건을 추가할 것

전체 UI 디자인(폰트 크기, 배치 및 정렬) 검토

스테이지 디자인 및 적 배치 상의

문제점

“GODOT 개발 환경과 github의 리눅스 환경 차이로 인한 Merge 및 Clone 불가”

Linux에서는 지원하나 window에서 파일명에 지원하지 않는 문자를 사용했을 시 github에서 파일을 포크해오거나 Branch를 Merge하는 경우 에러가 발생함

해결 방안

폴더 및 파일 관리시 windows에서 지원하지 않는 폴더명을 피하면 해결 가능

폴더명에 공백을 사용하지 않도록 주의

문제점

“폴더 및 파일 정리 과정에서 발생한
리소스 종속 관계 해제 오류”

프로젝트 파일을 정리하는 과정에서
리소스의 파일 위치가 옮겨지면 프로
젝트 내에서 scene에 연결해놓은 이
미지, asset 등의 종속 관계가 무작위
로 깨지는 버그가 발생함

해결 방안

tscn 파일과 gd 파일을 항상 같은 폴더
에 관리해야 함

이미지 등의 리소스 파일을 이동시킬 때
에는 commit시 어느 파일이 어디로 갔
는지 직관적인 설명을 포함하는 것이 바
람직함

문제점

“Commit 시 failed to push some refs to ~ 오류 메시지 발생”

Remote에 push를 하려는 과정에서 해당 오류 메시지가 발생하였고 push를 할 수 없는 문제가 생김. 이는 remote repository가 commit을 잃어버려 발생한 문제임.

해결 방안

\$ git push -f origin을 사용하여 커밋 이력을 강제로 덮어 씌워 해결하는 방안이 있음.

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																				



Thank You

