

Lecture #10. 캐릭터 컨트롤러

2D 게임 프로그래밍

이대현 교수

학습 내용

- 클래스 변수
- 캐릭터 컨트롤러
- 상태기계
- 이벤트 큐



1000명 선수
리소스 로딩 최적화

boys_team_1000.py

초기 로딩하는 시간이
많이 걸린다?



문제점은?

```
class Boy:
```

```
    def __init__(self):  
        self.x, self.y = random.randint(100, 700), 90  
        self.frame = random.randint(0, 7)  
        self.image = load_image('run_animation.png')
```

객체의 멤버변수는 객체마다 따로 만들어진다!

1000번의 로딩이 반복



```
class Boy:
    image = None

    def __init__(self):
        self.x, self.y = random.randint(100, 700), 90
        self.frame = random.randint(0, 7)
        if Boy.image == None:
            Boy.image = load_image('run_animation.png')
```



클래스 변수

클래스 자체에 할당되는 변수.

객체들은 공유하는 동일한 변수를 갖게 됨.

```
class Boy:
```

```
    image = None
```

```
...
```

```
... def __do_some():
```

```
...
```

```
    Boy.image = ...
```

```
class Boy:
    image = None

    def __init__(self):
        self.x, self.y = random.randint(100, 700), 90
        self.frame = random.randint(0, 7)
        if Boy.image == None:
            Boy.image = load_image('run_animation.png')
```

단 한번의 이미지 로딩만 수행.
이미지 리소스를 모든 객체가 공유하게 됨.

캐릭터 컨트롤러(Character Controller)

- **게임 주인공의 행동을 구현한 것!**
 - 키입력에 따른 액션
 - 주변 객체와의 인터랙션
- **게임 구현에서 가장 핵심적인 부분임.**



우리의 “주인공”은?

■ 캐릭터 컨트롤러의 행위를 **적으면...**

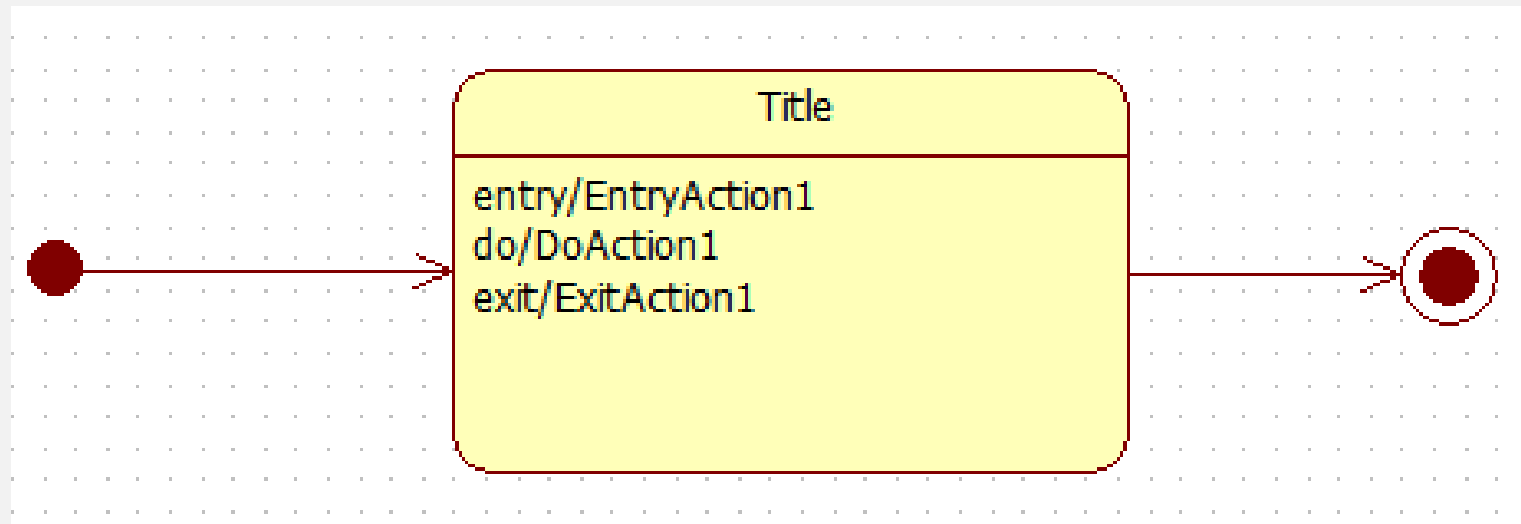
- 처음 소년의 상태는 제자리에 서서 휴식을 하고 있습니다.
- 이 상태에서 오른쪽 방향키를 누르면 소년은 오른쪽으로 달리게 됩니다.
- 방향키를 계속 누르고 있으면, 소년도 계속 오른쪽으로 달리죠.
- 방향키에서 손가락을 떼면 소년은 달리기를 멈추고 휴식상태에 들어갑니다.
- 한참 지나도, 방향키 입력이 없으면 소년은 취침에 들어갑니다.
- 달리는 중에, Dash 키를 누르면 빠르게 달립니다.
- 왼쪽 방향키 조작에 대해선 왼쪽으로 달리게 됩니다.
- 캔버스의 좌우측 가장자리에 도착하면 더 이상 달려나가지는 않습니다.

상태 다이어그램(State Diagram)

- 시스템의 변화를 모델링하는 다이어그램.
- 사건이나 시간에 따라 시스템 내의 객체들이 자신의 상태(state)를 바꾸는 과정을 모델링함.
- Modeling, specification 및 implementation 에 모두 사용되는 강력한 툴
- 상태(state)의 변화 예
 - 스위치를 누를 때마다 탁상 전등 상태는 “켜짐”에서 “꺼짐”으로 바뀐다.
 - 리모트 컨트롤의 버튼을 누르면 TV의 상태는 한 채널을 보여주다가 다른 상태를 보여주게 된다.
 - 얼마간의 시간이 흐르면 세탁기의 상태는 “세탁”에서 “헹굼”으로 바뀐다.

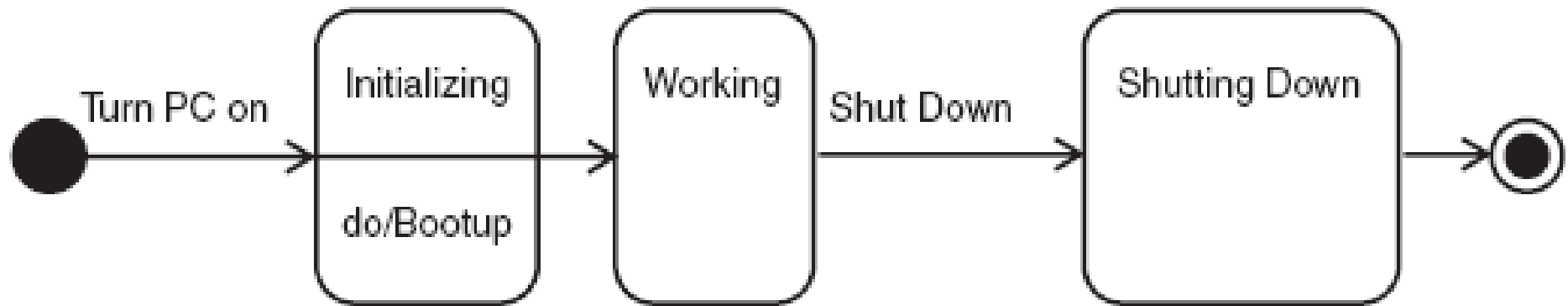
상태(State)

- A **state** is a condition in which an object can reside during its lifetime while it satisfies some condition, performs an activity, or waits for an event.
- An **entry action** is the first thing that occurs each time an object enters a particular state.
- An **exit action** is the last thing that occurs each time an object leaves a particular state.
- A **do activity** is an interruptible sequence of actions that an object can perform while it resides in a given state. (Actions are not interruptible.)



상태 변화(State Transition)

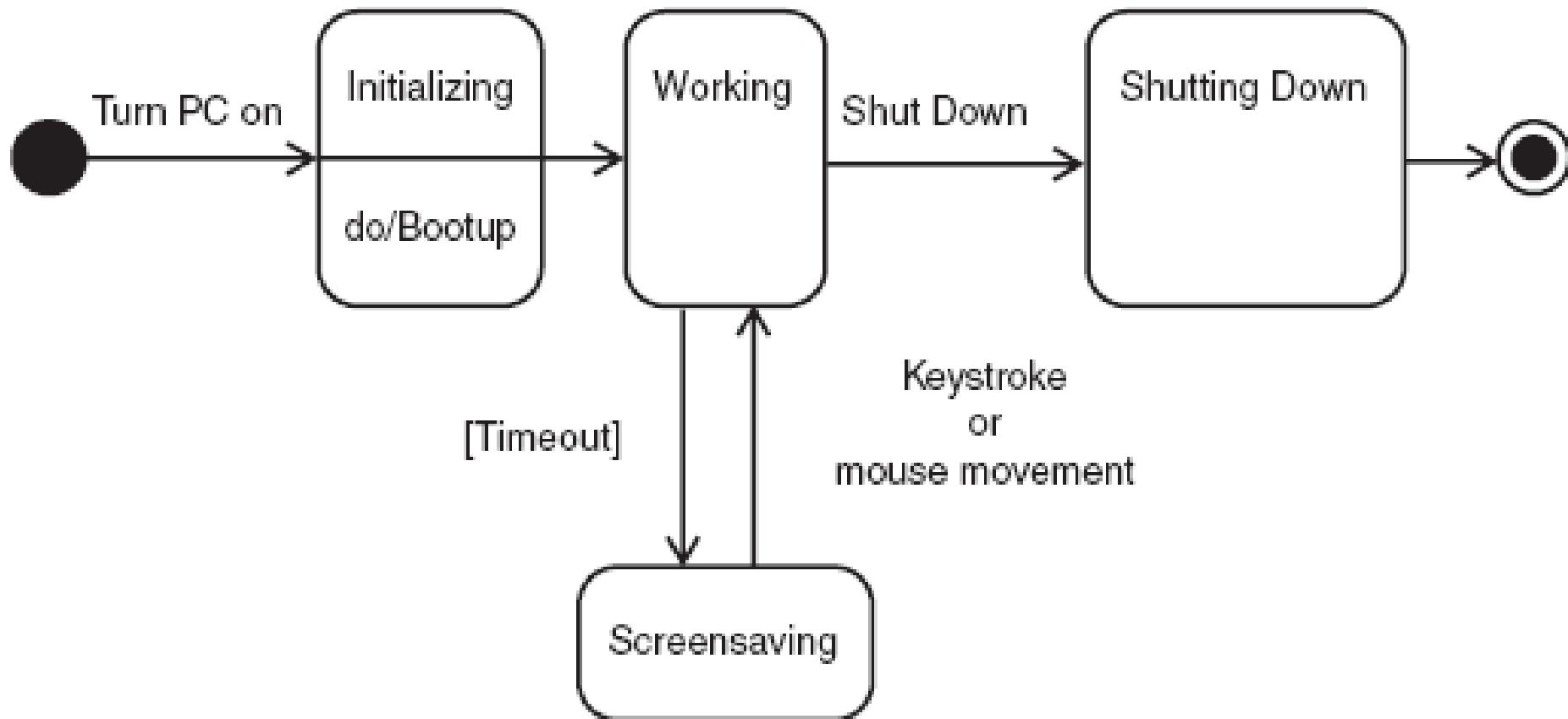
- A transition is a relationship between two states; it indicates that an object in the first state will perform certain actions, then enter the second state when a given event occurs.



이벤트(Event)

■ 상태 변화(State Transition)을 일으키는 원인이 되는 일

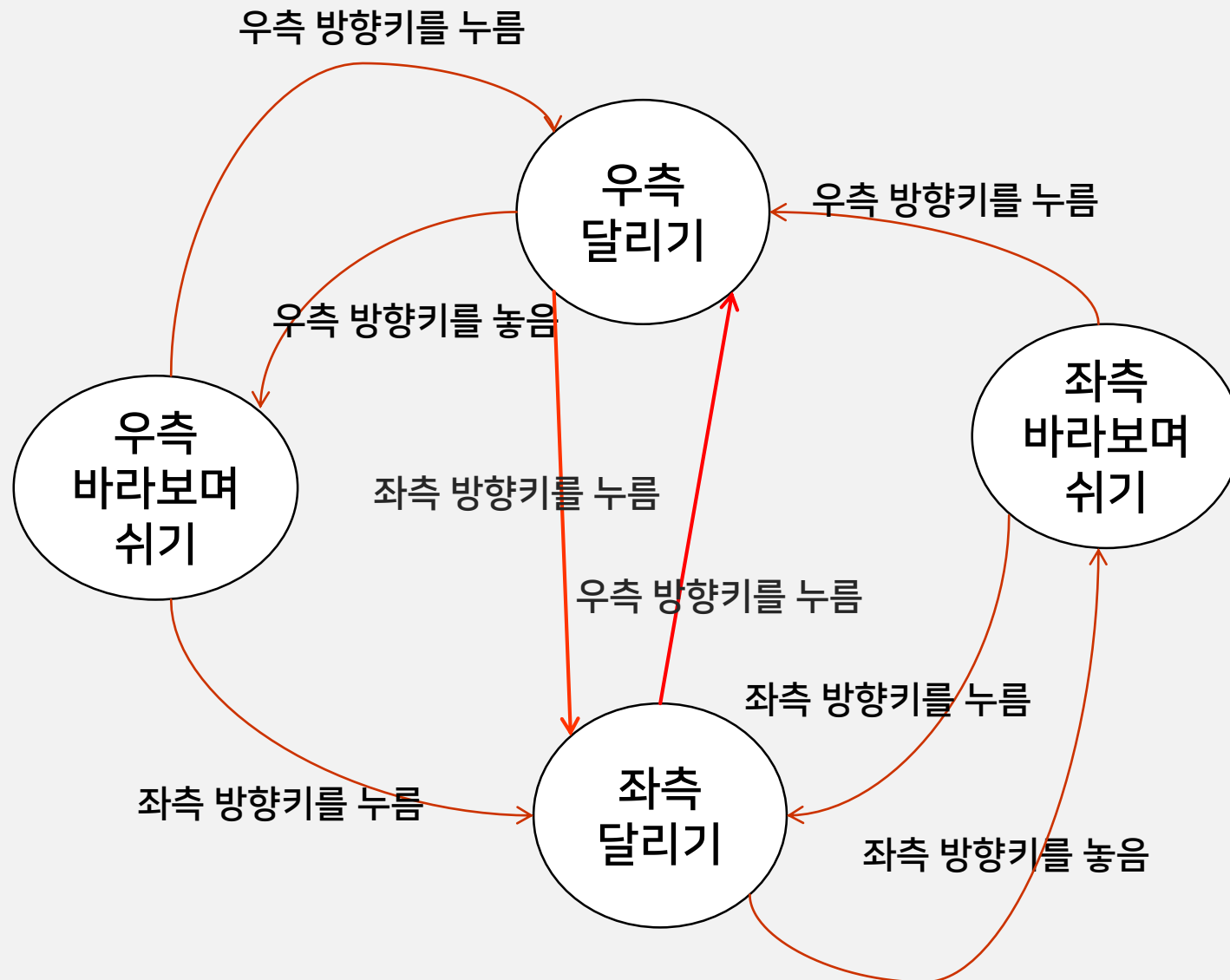
- 외부적인 이벤트 : 예) 키보드 입력
- 내부적인 이벤트 : 예) 타이머
- 경우에 따라서는 이벤트 없이도 상태 변화가 있을 수 있음.



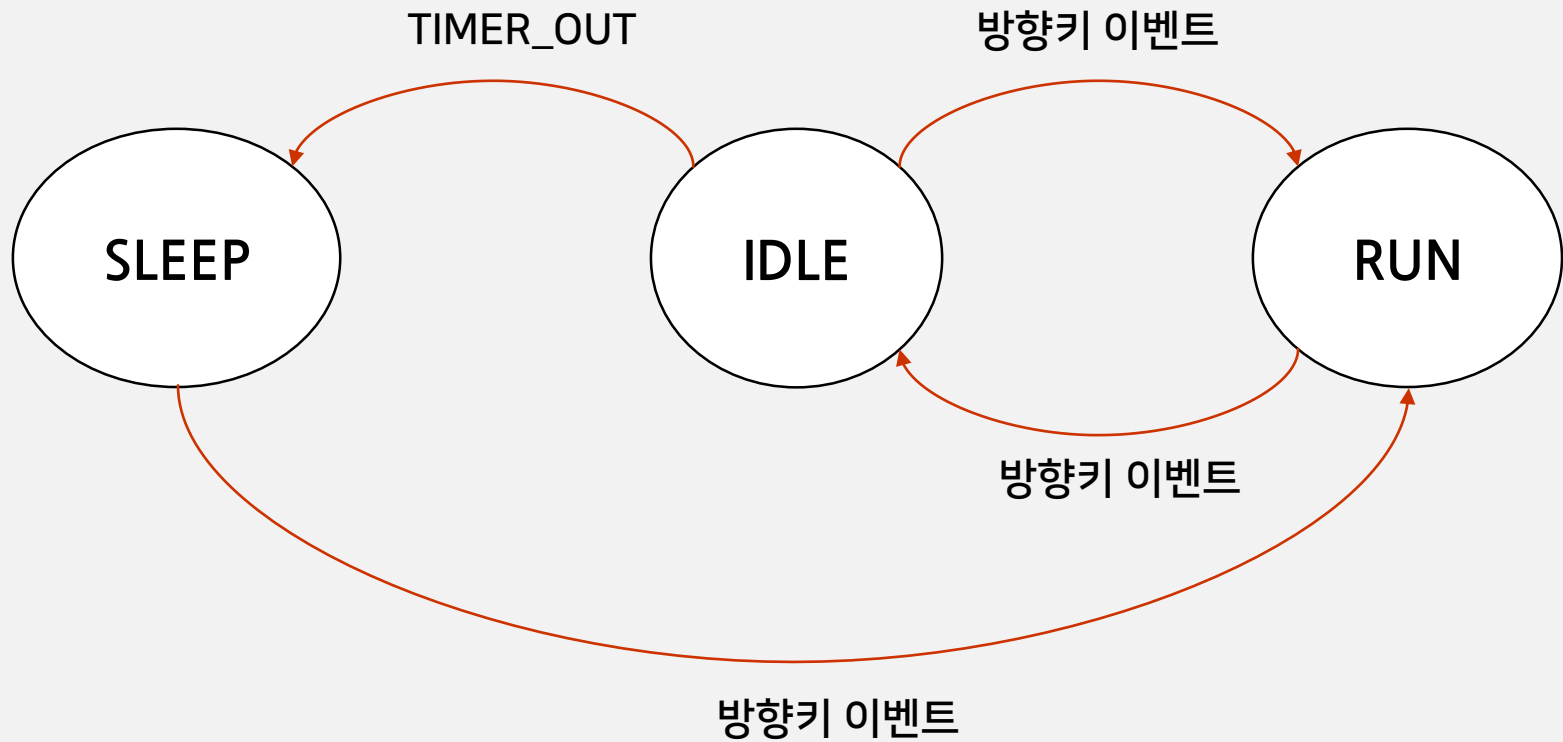
상태와 이벤트 찾기

- 주인공의 움직임 상태를 찾아보자.
- 주인공의 상태에 변화를 일으킬 수 있는 이벤트를 찾아보자.

상태 다이어그램 #1



상태 다이어그램 #2





캐릭터 컨트롤러 구현(IDLE & RUN)

Source Code Files

- `game_framework.py`
- `mygame.py` – 실행 시작 파일
- `main_state.py` – 메인 게임상태
- `Grass.py` – 잔디 클래스
- `Boy.py` – 소년 클래스 (실습 코딩)



```
# Boy Event
RIGHT_DOWN, LEFT_DOWN, RIGHT_UP, LEFT_UP = range(4)

key_event_table = {
    (SDL_KEYDOWN, SDLK_RIGHT): RIGHT_DOWN,
    (SDL_KEYDOWN, SDLK_LEFT): LEFT_DOWN,
    (SDL_KEYUP, SDLK_RIGHT): RIGHT_UP,
    (SDL_KEYUP, SDLK_LEFT): LEFT_UP
}
```

boy.py – Idle State



Boy States

```
class IdleState:
```

```
    @staticmethod
```

```
    def enter(boy):
```

```
        boy.frame = 0
```

```
        boy.timer = 1000
```

```
    @staticmethod
```

```
    def exit(boy):
```

```
        pass
```

```
    @staticmethod
```

```
    def do(boy):
```

```
        boy.frame = (boy.frame + 1) % 8
```

```
    @staticmethod
```

```
    def draw(boy):
```

```
        if boy.dir == 1:
```

```
            boy.image.clip_draw(boy.frame * 100, 300, 100, 100, boy.x, boy.y)
```

```
        else:
```

```
            boy.image.clip_draw(boy.frame * 100, 200, 100, 100, boy.x, boy.y)
```

boy.py – Run State



```
class RunState:
```

```
    @staticmethod
```

```
    def enter(boy):
```

```
        boy.frame = 0
```

```
        boy.dir = boy.velocity
```

```
    @staticmethod
```

```
    def exit(boy):
```

```
        pass
```

```
    @staticmethod
```

```
    def do(boy):
```

```
        boy.frame = (boy.frame + 1) % 8
```

```
        boy.x += boy.velocity
```

```
        boy.x = clamp(25, boy.x, 800 - 25)
```

```
    @staticmethod
```

```
    def draw(boy):
```

```
        if boy.velocity == 1:
```

```
            boy.image.clip_draw(boy.frame * 100, 100, 100, 100, boy.x, boy.y)
```

```
        else:
```

```
            boy.image.clip_draw(boy.frame * 100, 0, 100, 100, boy.x, boy.y)
```



```
next_state_table = {  
    IdleState: {RIGHT_UP: RunState, LEFT_UP: RunState,  
                RIGHT_DOWN: RunState, LEFT_DOWN: RunState},  
    RunState: {RIGHT_UP: IdleState, LEFT_UP: IdleState,  
               LEFT_DOWN: IdleState, RIGHT_DOWN: IdleState}  
}
```




```
class Boy:
```

```
    def __init__(self):
        self.x, self.y = 800 // 2, 90
        self.image = load_image('animation_sheet.png')
        self.dir = 1
        self.velocity = 0
        self.event_que = []
        self.cur_state = IdleState
        self.cur_state.enter(self)
```



```
def change_state(self, state):  
    self.cur_state.exit(self)  
    self.cur_state = state  
    self.cur_state.enter(self)
```



```
def add_event(self, event):
    self.event_queue.insert(0, event)

def change_state(self, state):
    self.cur_state.exit(self)
    self.cur_state = state
    self.cur_state.enter(self)

def update(self):
    self.cur_state.do(self)
    if len(self.event_queue) > 0:
        event = self.event_queue.pop()
        self.change_state(next_state_table[self.cur_state][event])

def draw(self):
    self.cur_state.draw(self)

def handle_event(self, event):
    if (event.type, event.key) in key_event_table:
        key_event = key_event_table[(event.type, event.key)]
        if key_event == RIGHT_DOWN:
            self.velocity += 1
        elif key_event == LEFT_DOWN:
            self.velocity -= 1
        elif key_event == RIGHT_UP:
            self.velocity -= 1
        elif key_event == LEFT_UP:
            self.velocity += 1
        self.add_event(key_event)
```

시스템



캐릭터 컨트롤러 구현

(IDLE & RUN & SLEEP)

boy.py – TIME_OUT 이벤트 추가



```
# Boy Event
```

```
RIGHT_DOWN, LEFT_DOWN, RIGHT_UP, LEFT_UP, TIME_OUT = range(5)
```

```
key_event_table = {  
    (SDL_KEYDOWN, SDLK_RIGHT): RIGHT_DOWN,  
    (SDL_KEYDOWN, SDLK_LEFT): LEFT_DOWN,  
    (SDL_KEYUP, SDLK_RIGHT): RIGHT_UP,  
    (SDL_KEYUP, SDLK_LEFT): LEFT_UP  
}
```

boy.py – SLEEP 상태 함수 추가



```
class SleepState:
```

```
    @staticmethod
```

```
    def enter(boy):  
        boy.frame = 0
```

```
    @staticmethod
```

```
    def exit(boy):  
        pass
```

```
    @staticmethod
```

```
    def do(boy):  
        boy.frame = (boy.frame + 1) % 8
```

```
    @staticmethod
```

```
    def draw(boy):  
        if boy.dir == 1:  
            boy.image.clip_composite_draw(boy.frame * 100, 300, 100, 100,  
                                            3.141592 / 2, '', boy.x - 25, boy.y - 25, 100, 100)  
        else:  
            boy.image.clip_composite_draw(boy.frame * 100, 200, 100, 100,  
                                            -3.141592 / 2, '', boy.x + 25, boy.y - 25, 100, 100)
```

boy.py – Sleep 상태 변화 추가



```
next_state_table = {
    IdleState: {RIGHT_UP: RunState, LEFT_UP: RunState,
                RIGHT_DOWN: RunState, LEFT_DOWN: RunState,
                SLEEP_TIMER: SleepState},
    RunState: {RIGHT_UP: IdleState, LEFT_UP: IdleState,
              LEFT_DOWN: IdleState, RIGHT_DOWN: IdleState},
    SleepState: {LEFT_DOWN: RunState, RIGHT_DOWN: RunState,
                LEFT_UP: RunState, RIGHT_UP: RunState}
}
```

boy.py – IdleState SLEEP_TIMER 이벤트 처리



```
class IdleState:
```

```
    @staticmethod
```

```
    def do(boy):
```

```
        boy.frame = (boy.frame + 1) % 8
```

```
        boy.timer -= 1
```

```
        if boy.timer == 0:
```

```
            boy.add_event(SLEEP_TIMER)
```