

프로그래밍 01분반

< 06. 리듬 게임 >



20190927 곽태환

20191127 김두홍

1. 문제 내용

- 비동기 방식으로 음악을 연주한다.
- 키보드 버튼을 누를 때 리듬 데이터를 입력 받아 파일로 저장한다.
- 저장한 파일을 읽으며 리듬 데이터에 맞게 리듬스틱을 출력한다.
- 키보드 버튼을 누를 때 리듬 데이터를 입력 받아 기존 파일과 비교한다.
- 맞으면 HIT, 틀리면 MISS를 출력하고, 맞을 때만 점수가 올라간다.
- 게임이 끝나면 점수를 출력한다.

2. 해결 방안

- PlaySoundA 함수를 통해 비동기식으로 음악을 재생한다.
 - > PlaySoundA("황혼.wav", NULL, SND_ASYNC);
- 구조체 선언을 통해 키보드 입력을 구조체에 저장한다.
 - > struct music { char up; char down; char left; char right; }
- fopen으로 dat파일을 쓰기형식으로 열어서 리듬 데이터를 저장한다.
 - > FILE* fp = fopen("input.dat", "w");
- fopen으로 dat파일을 읽기형식으로 연다.
 - > FILE* f = fopen("input.dat", "r");
- fgets로 한 줄씩 정보를 읽고, temp에 저장시켜 리듬데이터를 읽는다.
- GetAsyncKeyState를 이용해 키보드를 누를 때 값을 구조체에 입력 받아 buf의 값과 비교한다. 이 때 실행창의 크기에 따라 몇 번째 이전의 데이터와 비교할지가 달라질 수 있다. 코드 기준 30줄.
- B1, B2를 추가하여 처음에 아무것도 누르고 있지 않으면 MISS가 뜬다.
- Sleep을 추가하여 너무 빠르게 리듬스틱이 올라가는 것을 방지한다.

동영상 유튜브 주소 : https://www.youtube.com/watch?v=Hu-xXE_E_vQ