

결제 시스템과 연동하기

준비물

- kakin-dist.zip: <http://cloud.nenw.moe/share/4a0a307c68547066886eca7dd065e434f294a6881416d68527a1f5098246a745>
- 완성된 게임
- 완성된 게임의 스크린샷

하는 법

0. 압축 풀기

제일 먼저, kakin-dist.zip을 적절한 폴더 하나를 잡아서 압축해제한다.

1. 파일 넣기

kakin-dist.zip을 압축해제하면 텅 빈 game이라는 폴더가 보일 것이다.
거기에 게임의 모든 파일들을 붙여넣는다.
게임의 스크린샷도 넣는다.

2. game.dat 작성하기

game 폴더 안에 game.dat이라는 파일을 만든다.
game.dat 파일을 메모장으로 열고 편집한다.
다음과 같이 적으면 된다.

```
game
게임 ID (orange, candle, thaad, turtle, ox, clicker, tank 중에 하나를 골라서 넣으면 됨)
게임 이름
스크린샷 파일 이름
게임 실행할 py파일 이름
```

2-1. 파일 이름 적는 법

예를 들어서 설명하겠다.

아래와 같은 디렉토리 구조에서는

```
game
├── index.py
└── screenshot.png
```

스크린샷 파일 이름: screenshot.png

py 파일 이름: index.py

```
game
├── fancy_game
│   └── index.py
└── fancy_screenshot.png
```

스크린샷 파일 이름: fancy_screenshot.png

py 파일 이름: fancy_game/index.py

3. 점수 출력하기

게임이 끝나기 직전에 점수를 출력하게 만든다.

점수를 출력하는 방법은 아래와 같다.

```
print("kakin:do-method:score:%d" % 점수를_담은_변수_이름)
```

3-1. 예시

```
import pygame

FPS = 60

life = 10 # HP를 10으로 설정
score = 0 # 점수는 0부터 시작

while True:
    # 할 일들을 하기 (그리고, 위치를 바꾸고, 등등...)
    score += 1 # 그냥 시간이 지날 수록 점수를 올리자
    # 다른 방법을 써도 된다.

    if life < 0: # HP가 0 미만이면
        break # 게임을 종료한다

    # 나머지 할 일들을 하기

# 게임이 끝나기 직전에 점수를 출력한다.
print("kakin:do-method:score:%d" % score)
```

4. 테스트 해보기

kakin-dist 폴더 안에 있는 Kakin.exe를 시작시킨다. 테스트 할 항목은 아래와 같다.

한번 Kakin을 실행시키면 끄기가 매우 곤란하니 끄는 방법 (하단 참조)를 꼭 익히도록 하자.

- 프로그램이 에러 없이 잘 켜지는가?
 - Kakin.exe를 누르자마자 에러가 뜬다면 game.dat 파일의 위치가 잘못됐을 확률이 크다.
- 상단 타이틀 바에 게임 이름이 정상적으로 뜨는가?
 - 정상적으로 뜨지 않는다면 game.dat파일 내의 게임 이름이 잘못됐을 확률이 크다. 메모장에서 저장할 때 인코딩을 ANSI에서 UTF-8로 한번 바꿔보자.
- 배경화면이 스크린샷으로 잘 돼있는가?
 - 잘 표시되지 않는다면 game.dat파일 내의 스크린샷 경로가 잘못됐을 확률이 크다.
- 테스트용 계정 (하단 참고)를 입력하고 종이비행기 버튼을 눌렀을 때 게임이 정상적으로 실행되는가?
 - 정상적으로 실행이 안된다면 py 파일의 주소가 잘못됐을 확률이 크다.
- 데모버튼을 눌렀을 때 정상적으로 20초 후에 꺼지는가?
 - 제대로 안 된다면 단톡에 물어보자.
- 게임이 끝나고 나서 (데모 제외) 정상적으로 점수가 등록되는가?
 - 점수가 등록이 안 된다면 게임 ID에 문제가 있을 확률이 크다.

4-1. Kakin 종료하는 법

아래와 같은 계정을 입력하고 종이비행기 버튼을 누른다.

학번: 0학년 0반 0번

비밀번호: plqyer36-exit

이제 꺼도 된다는 말이 나오면 Alt + F4를 눌러서 종료한다.

만약, 계정을 입력하지 않으면 Alt + F4를 눌러도 꺼지지 않으니 조심하자.

4-2. 테스트용 계정

학번: 3학년 6반 63번

비밀번호: bitnari36*2936-test*account

넉넉하게 코인을 넣어줬으니 다 소진될 일은 없을 것이다.

5. ????

연동이 잘 됐다면 진심으로 축하하고, 그렇지 않다면 단톡에 물어보면 된다.

