

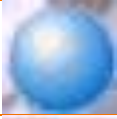



'Push Push' 설계

공간 정의	공간 레퍼런스
2차원의 1x1크기의 한 개의 타일 안에서 햄스터가 움직이기에 불연속적인 맵을 가지고 있으며, 맵의 최대 크기는 11*11이다.	

객체 명	레퍼런스	속성	상태
햄스터		이동 횟수, 스피드(1회 입력 당 1칸 이동) 이동 방향	<ul style="list-style-type: none"> ● 이동 방향 <ul style="list-style-type: none"> - 현재 이동하려는 방향에 특정 객체 (벽, 연속해 있는 구슬)가 있다면 이동 불가능한 상태 - 없으면 이동 가능한 상태
주머니		남은 개수, 활성화	<ul style="list-style-type: none"> ● 활성화 <ul style="list-style-type: none"> - 구슬을 밀어, 주머니가 있는 타일에 들어간다면 물리가 생기는 활성화 상태 - 구슬과 같은 타일에 없다면 물리가 없는 비활성화 상태 ● 클리어 <ul style="list-style-type: none"> - 활성화된 주머니만 남는다면 다음 스테이지로 씬 전환
구슬		남은 개수, 이동 가능	<ul style="list-style-type: none"> ● 조건부 이동 불가 <ul style="list-style-type: none"> - 구슬이 연속해 있거나, 벽이 있다면 햄스터가 밀더라도 그 방향으로의 위치를 바꿀 수 없는 상태
벽		고정	<ul style="list-style-type: none"> ● 이동 불가 <ul style="list-style-type: none"> - 어떠한 방법으로도 위치가 절대 바뀌지 않는 상태

번호	액션	결과처리
1	→, ←, ↑, ↓ 조작키를 눌러 햄스터 이동	누른 조작키의 방향으로 한 칸 이동(만약 이동하려는 방향에, 벽이 있거나, 다른 구슬이 있다면 이동 불가)
2	구슬 이동	햄스터와 구슬이 햄스터가 누른 조작키의 방향으로, 한 칸 이동(만약 이동하려는 방향에, 벽이 있거나, 다른 구슬이 있다면 이동 불가)
3	구슬을 비활성화 상태의 주머니의 위치로 이동	주머니 활성화(만약 스테이지 내의 모든 주머니가 활성화되었다면 다음 스테이지로 씬 이동)

순서	게임 플레이 규칙
1	햄스터를 키보드 방향키를 통해 조작한다.
2	구슬을 주머니로 이동시켜, 주머니를 활성화시킨다.
3	모든 주머니를 활성화시켜, 다음 스테이지로 이동한다.