갤러그

맵 초기화 함수

20x40 배열 생성

배열 초기화 - 끝자리에는 1로 치환

플레이어 생성 함수

플레이어 배열 3x3을 맵 가운데 생성

반복문

적 함수

적 생성 함수

만약 레벨 1

적 3명 생성 (구조체 적 3x3배열, hp = 3)

만약 레벨 2

적 5명 생성

만약 레벨 3

적 7명 생성

적 움직임 함수

이중 For문

해당하는 모든 적들의 기준점을 불러옴

기준점을 기준으로 전체 적 모두 초당 랜덤으로 좌우 x--, x++칸씩 움직임

적 총알 함수

총알 발사 함수

5초 마다 랜덤으로 총알을 쏘게 만든다.

만약 총알 좌표가 플레이어 좌표에 도달했을 경우

플레이어 파괴 함수 실행

맵 초기화 함수

Return;

총알 충돌 체크 함수

키보드 좌우 입력 시 플레이어 움직임 함수 실행

플레이어 움직임 함수

좌 화살표 입력

플레이어 이동삭제 함수

이중 For문

맵 현재좌표에 있는 플레이어(1) = 0으로 치환

플레이어 생성 함수

이중 For문

맵 좌표에서 x-1을 한 뒤 플레이어 0에서 1로 치환(생성)

우 화살표 입력

플레이어 이동삭제 함수

플레이어 생성 함수

이중 For문

맵 좌표에서 x+1을 한 뒤 플레이어 0에서 1로 치환(생성)

총알 함수

총알 발사 함수

스페이스 바를 눌렀을 때

총알 생성 함수

플레이어 좌표 앞에 1 생성

총알 이동 함수

프레임당 x값이 1식 이동

총알 충돌 체크 함수

총알이 맵 끝으로 갔을 경우

총알 = 0

총알 좌표가 해당하는 적의 좌표에 도달했을 경우

해당 구조체 적 체력 --;

만약 해당하는 적의 체력이 1일 경우

적 파괴 함수 실행

적 파괴 시 모든 해당 적의 좌표내부의 값은 0

카운트++

만약 카운트 == 레벨에 해당하는 적 수

레벨++

Return;

만약 (플레이어 파괴 or 레벨3 적 모두 파괴)

게임 종료 함수