미니 게임



목차

- 1. 개발 목적
- 2. 주요 기능
- 3. 화면 디자인 & 컴퍼넌트
- 4. 핵심 코드 & 알고리즘
- 5. 영상







- 1. 다양한걸 만들어서 숙련도 상승
- 2. 게임을 좋아해서 만들었다
- 3. 앱 인벤터2와 친숙





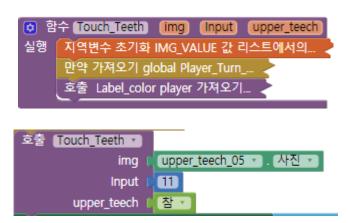
- 1. 하나의 폰으로 2명 이상 Play
- 2. 경쟁 혹은 복불복

화면 디자인 & 캠퍼넌트



핵심코드 & 알고리즘

1. 악어 이빨 보드게임

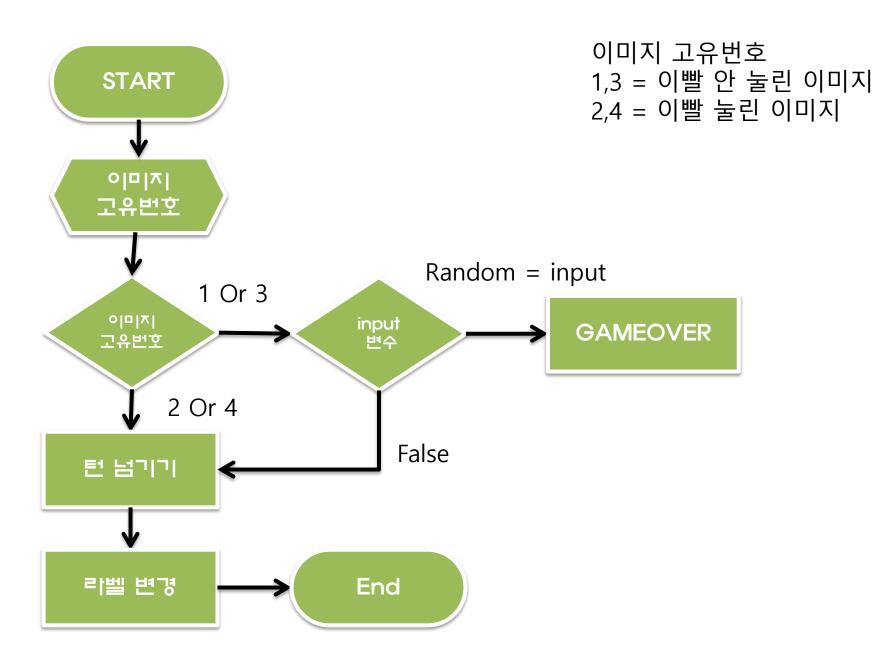


lmg : 이미지 스프라이트 사진

Input : 이빨 번호

Upper_teech : 이빨이 위에 있는기?

void Touch_teech(img, input, upper)



핵심코드 & 알고리즘

2. 틱텍톡

```
한 함수 Select btn player
실행 지역변수 초기화 num 값 가져오기 player ...
호출 Show *
호출 승패판정 *
Index ( 가져오기 player *

btn ( 4
player ( 가져오기 global Player_Index *
호출 hit * .재생
```

btn : 틱텍톡 9개 단추 중 어느위치 player : 지금 누구 플레이어인가?

void Select(btn, player) End (2000km : CEP-MM (MAC) 리스트에서 항목 선택하기 리스트 () 가져오기 (MAC) 위치 기자보기 (1500) 취취 기자보기 (1500) ETERON - ETERON (BED / 라스트에서 항목 선택하기 라스트) 가져오기 (ETERON 2000 B CANDO BEST TARRAN 등록 선택하기 검소로 가져오기 (2000 B) EZZERO - EZER-ROM (ROM) - 리스트에서 항목 선택하기 - 리스트 - 가져오기 HZROM 복취 기자모기 Index 복취 : 가지요기 (rdex o 위치 : 가지오기 (ndext) MANAGEM - MENTER - 레스트에서 항목 선역하기 리스트 : 가지오기 (1988) - 크리스트에 (MANUSCO, MICH. 1882) | 리스트에서 영우 선역하기 리스트 | 가지오기 (MICE. 부분 가지오기 Index II (MODE) . 테스프트 (레스트에서 항목 선역하기 리스트 (기계오기 중점점) TITLES . CITY TO THE STATE OF ONGGO . UARTO GOO! 리스트에서 항목 선역하기 리스트 및 가지모기 HOD 위치 " 가지요가 (Indexes) 위계 및 가지모기 (Indexe) 위치 기자보기 Index II 250 ENDER - 보급프로 (RED) 리스트에서 항목 선역하기 리스트 및 가져오기 (HORS) - 트립트로 EDEM - 단근 - 대 리스트에서 항목 선택하기 리스트 및 가져오게 1700 -위치 및 가지요가 (Indexes) 위치 기자오기 (1500) EMPER : UCHER (III) | 다스트에서 항목 선택하기 다스트 (가져오기 (ICE) [20](18 · 발스트에 188 · 리스트에서 항목 선역하기 리스트 : 가져오기 HORE [27] BB - 발문구 BB | 리스트에서 항목 선택하기 리스트 | 가져오기 [27] 위치 : 가지요가 (ndex ti 위점 기자보기 Index 0 위치 가지요기 (rdex) 25.0 (MANAGORIA - MANAGORIA - 리스트에서 항목 선택하기 리스트 및 가져오기 (MANAGORIA) 2000 BB - 요즘은 HB 100 10 리스트에서 항목 선택하기 리스트 1 가치오기 환경함 위치 기자오기 Index # 위치 및 가지오기 (miss) 위치 가지모기 Index 0 EXPERT . 티스트에 대표 | 리스트에서 항목 선택하기 리스트 | 가져오기 (EXPE MORE MARKET SEE | 리스트에서 항목 선역하기 리스트 | 가지오기 FROM MANAGEM . CLASTER SEE | 리스트에서 항유 선역하기 리스트 | 가져오기 등(REE 위치 (가지오기 (mixes) 위치 및 가지오기 (REARIES) 위치 가지오기 (1500) Z O 입력 num Player 배열에 추가 X 입력

핵심코드 & 알고리즘

3. 점프게임

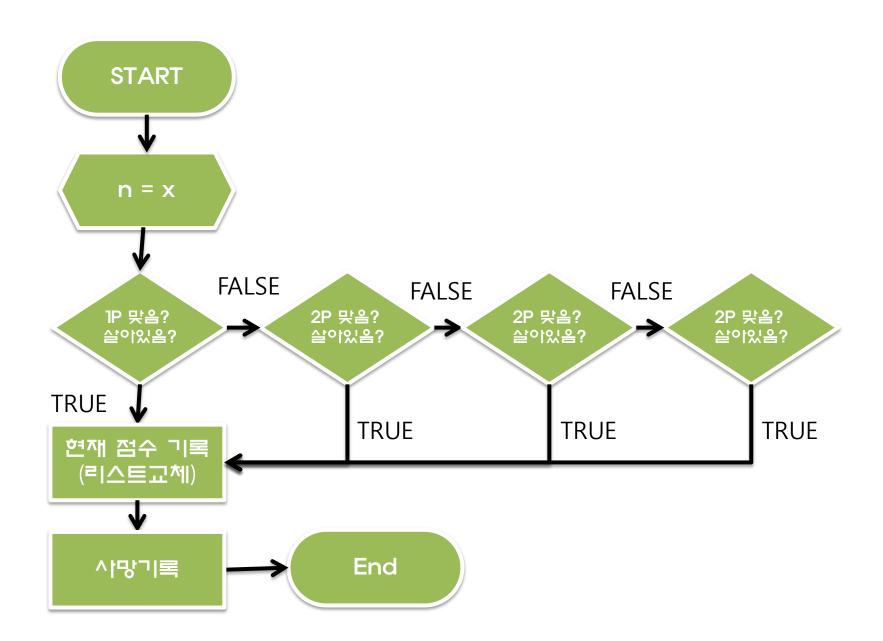


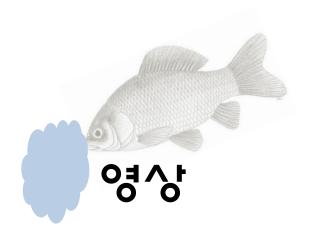
② 언제 Muit_12 ▼ .Touch3 touch 실행 만약 Player2 . 보이기 = 참 그러면 지정... ■ 2 언제 Muit_12 ▼ .Touch1 touch 실행 만약 Player1 . 보이기 = 참 그러면 지정... ■

충돌체크는 물체와 부딪칠 때 발생

Touch1,2,3은 확장용이며, 수직 or 수평 레이아옷을 반으로 나눠 각각 터치가 될 수 있게 할 수 있다.

void 충돌체크(x)





https://www.youtube.com/watch?v= DeX5dwjEssl