|  |
| --- |
| **1. 주제**  리듬게임 제작 편의성을 위한 레벨 디자인 제작 툴 제안  **분반, 팀, 학번, 이름**  20231766, 가반, 4팀, 박준서 |

|  |  |
| --- | --- |
| **2. 요약**  이전에 개발한 리듬 게임의 레벨 디자인 제작생산성 향상 위해 시각적인 인터페이스를 가진 에디터를 구현하고자 합니다. | **3. 대표 그림**  그림 1. 모바일 리듬게임 <COM-PLATE>  그림 2. UI 개요직사각형, 도표, 라인, 스크린샷이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명 |

|  |
| --- |
| **4. 서론**  제가 이전에 개발한 모바일 리듬게임 COM-PLATE에서는 음악에 따라 노트가 내려오고 플레이어가 이 노트 패턴에 맞게 게임오버하지 않도록 커서를 조작하는 간단한 게임입니다. 이 게임의 스테이지별 노트 패턴은 전부 텍스트 형식의 소스파일에서 문자열을 읽어오는 방식으로 작동합니다. 문제는 이 노트를 편집할 만한 툴을 따로 제작하지 않아서 메모장으로 텍스트를 편집하면서 노트 패턴을 제작해야 했던 불편함이 있었습니다. 게임을 효율적으로, 주기적으로 업데이트 하기 위해서 전용 에디터의 필요성을 느끼게 되었습니다. |

|  |
| --- |
| **5. 본론**  UI관련 라이브러리나 API를 이용해 에디터를 구현 할 것입니다. 에디터를 통해 편집중에 인게임을 프리뷰하는 것이 매우 중요하기 때문에 이를 구현하기 위한 아이디어가 필요했습니다.  텍스트, 스크린샷, 직사각형, 도표이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명  게임에서 에딧 모드를 구현하고 모드가 활성화 되면 로컬에서 하나의 지정된 같은 포트로 두 프로그램이 정보를 전달 할 수 있도록 합니다.  에디터 UI는 간단하게 타임라인, 속성 편집창 등이 포함되고, 인게임 요소들이 부드럽게 움직일 수 있도록 베지어 곡선을 타임라인 창에서 편집 할 수 있도록 구현합니다. |

|  |
| --- |
| **6. 결론**  게임 개발 효율성 향상을 위해 레벨 디자인 에디터를 제안하고 이를 구현할 기술 요소와 시스템 개요를 완성했습니다.  에디터를 구현하기 위해 가장 중요한 관련 API를 찾아보고 직접적으로 구현해보면서 더 효율적인 구조도 모색할 것 입니다. |

**7. 출처**