

# 게임엔진프로그래밍

202127002 전가은, 202127004 변규태, 202127032 임하연

당근



# 목차

1. 게임개요
2. 게임소개
  1. 게임 설명
  2. 게임 플레이
  3. 코드 리뷰
3. 피드백





## 1.게임개요

# 게임개요

게임 제목	캐럿팩토리
제작 버전	2020.3.8f1
게임 장르	클릭커
플레이 요소	1. 일정 시간마다 당근을 생산 2. 공장을 클릭하여 당근 생산 시간 단축 3. NPC에게 당근을 선물하고 패시브 효과 획득
게임 핵심	클릭으로 시간 단축



## 2-1.게임설명

### 게임 설정

여러 행성을 떠돌며 우주여행을 하던 지구토끼가 달나라에 불시착하게 된다.

하지만 이곳 달나라는 당근의 맛을 모르는 떡토끼들로 가득하다. 지구 토끼는 달나라 떡토끼들에게 당근의 맛을 알려주기 위해서 직접 당근 공장을 건설하고 그들에게 선물하기로 결심한다.





## 2-1. 게임설명

## 플레이방법

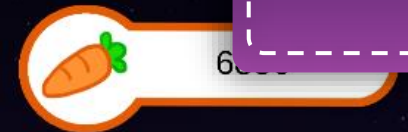
공장을 클릭하여  
아이템 획득의  
쿨타임을  
감소 시킨다.



토끼들의 집에  
방문하여  
당근을 선물하고  
호감도를 쌓는다.



얻은 패시브들을  
패시브 창에서  
확인 할 수 있다.





## 2-2.게임플레이

### 플레이 영상

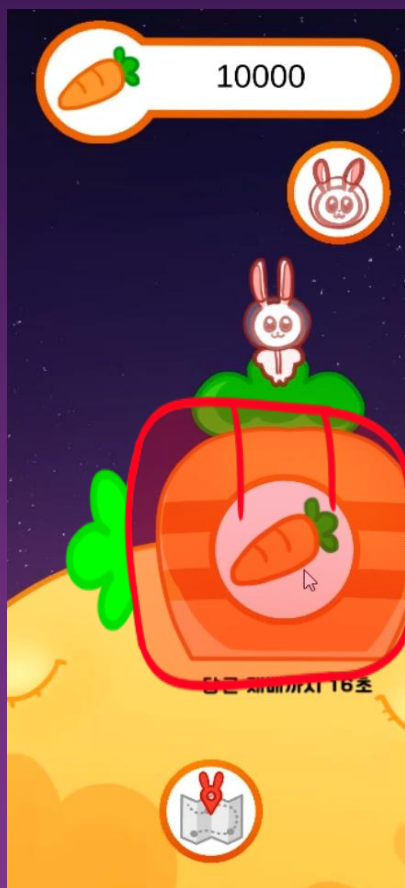




## 2-3.코드리뷰

### 코드리뷰-당근 생성

#### 당근 획득



```
Unity 메시지 | 참조 0개
private void Update()
{
    Cool_time -= Time.deltaTime;
    if (Cool_time <= 0)
    {
        Carrot += get_carrot;
        Cool_time = cool_time_seconds;
        newcarrot.SetActive(true);
        PlaySound(Sounds.se_getCarrot, Channels.SE);
    }
}
```

지정된 Cool\_time이 0과 같거나 작아지면 정해진 수의 당근을 획득한다.

#### 당근을 빨리 획득하는 방법

```
참조 1개
public void FactoryClick()
{
    Cool_time -= 1; //공장을 클릭하면 cool_time에 1을 더함
    PlaySound(Sounds.se_factory, Channels.SE);
}
```

공장을 클릭하면 Cool\_time을 1 감소 시킨다.





## 2-3.코드리뷰

### 코드리뷰-당근 소비



```
참조 1개
public void GiveCarrot(int num)
{
    if (Carrot >= NeedCarrot[num])
    {
        Carrot -= NeedCarrot[num];
        Level[num]++;
        SetWindowUI(num);
        PlaySound(Sounds.se_giveCarrot, Channels.SE);
    }
}
```

- 소지하고 있는 Carrot에 요구하는 수의 당근을 감소시킨다.
- 이후 호감도를 상승 시킨다.





### 3. 피드백

# QnA

질문 받습니다!



감사합니다