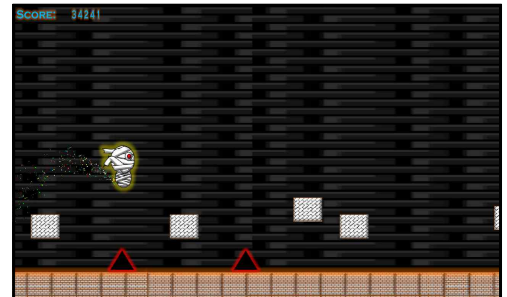
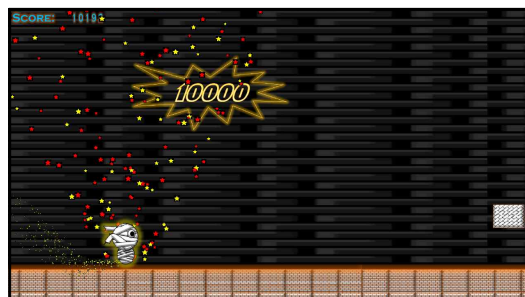


게임 제목	Finding Coffin
팀	Edge of the Cliff - 지승은(Programmer/Project Manager) 외 프로그래머 2인
사용 엔진	2D 렌더링 기능만 있는 라이브러리와 함께 Visual Studio Console로 개발
개발 도구	Visual Studio 2015 - 디버깅, 컴파일 FMOD - 사운드 재생 SVN - 코드 협업을 위한 프로그램
개발 언어	C++
제작 기간	2016.03 ~ 2016.06 (4개월) 디지펜 공과대학 팀 프로젝트
게임 컨셉	피라미드 속 관에서 미라가 탈출해서 다시 관 속으로 돌아가는 2D 사이드 스크롤 러닝 액션 게임이다.
참조 영상	게임 소개 - https://youtu.be/k_FpV6fESEw
참조 링크	GitHub 링크 -
느낀 점	보통 같이 수업을 들어온 동기들과 팀을 이루는 반면 복학한 선배와 동기 한명, 총 3인으로 시작하게 된 프로젝트이다. 초면인 사람과 4개월이라는 긴 프로젝트를 진행해야 한다는 걱정이 앞섰지만 원활한 소통과 팀워크로 잦은 위기들을 극복해 프로젝트도 깔끔하게 마무리 할 수 있었다.

참조 사진



기여 Big 3

Supporting core mechanics

- 이 게임에서의 핵심기술은 주어진 패턴의 장애물들이 랜덤하게 계속해서 배치되어 생성되는 맵이었다. 이 게임에 등장하는 모든 장애물 패턴들을 디자인하고 좌표를 설정하였다.
- 배경과 캐릭터가 뛰어가는 땅을 만들고 그에 맞춰서 카메라를 캐릭터에 맞춰서 가도록 구현함
- 플레이어에게 자신의 진행상황을 알리기 위해 점수시스템을 구현함

Sound Management

- 이 게임에 사용되었던 모든 배경, 음향효과들을 찾고 찾은 에셋들을 FMOD라는 툴을 이용해 인게임에 구현함

Project Management

- 프로젝트 진행하면서 매주마다 팀원들의 진행상황을 파악하며 목표들을 설정하고 그것을 서류로 작성하고 기록을 남김