

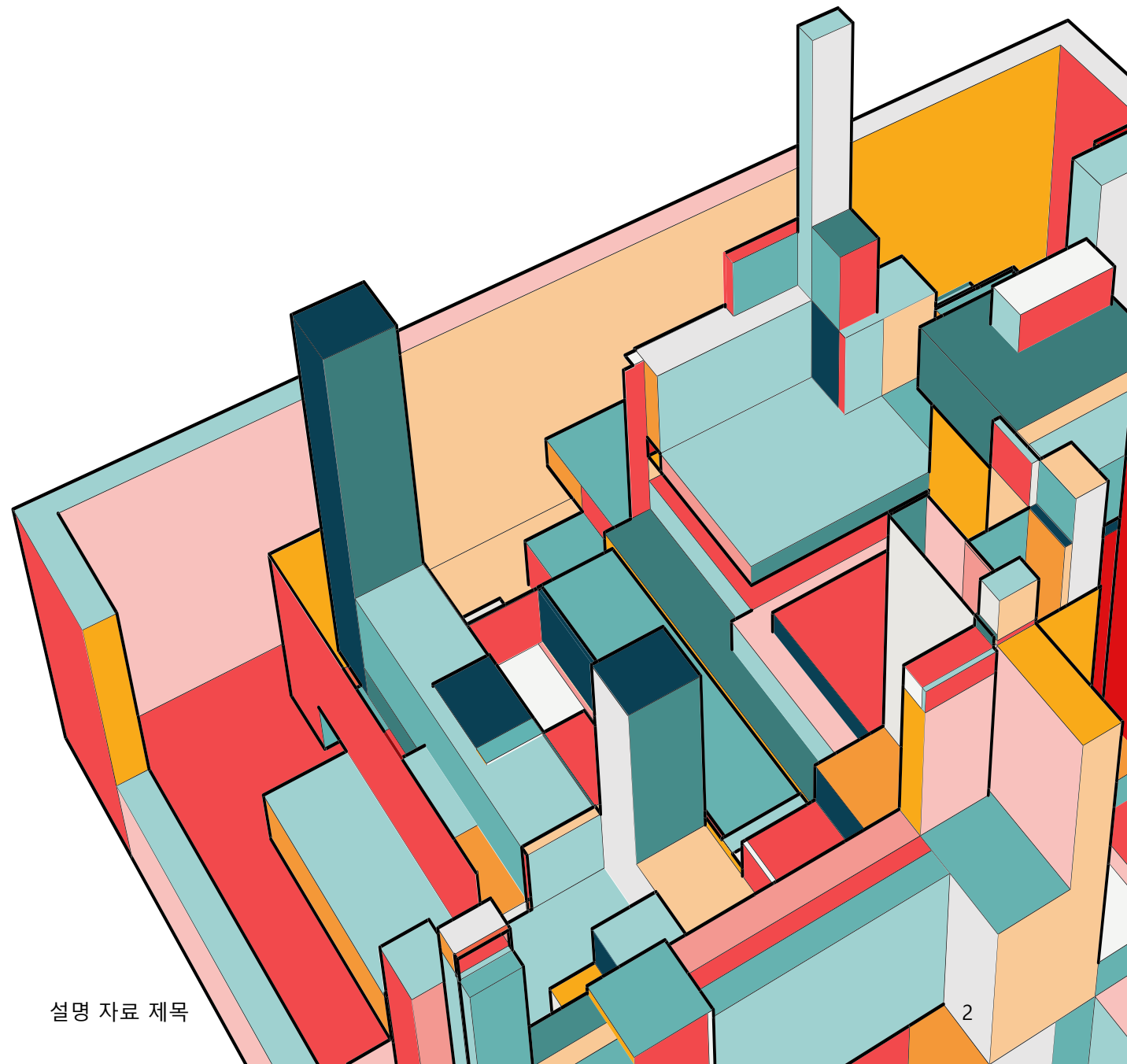
An abstract composition of various 3D rectangular blocks and prisms. The blocks are arranged in a layered, architectural style. Colors include teal, orange, red, pink, and light blue. Some blocks have black outlines, while others are solid. The background is a solid light blue.

웃! 여기 있다!

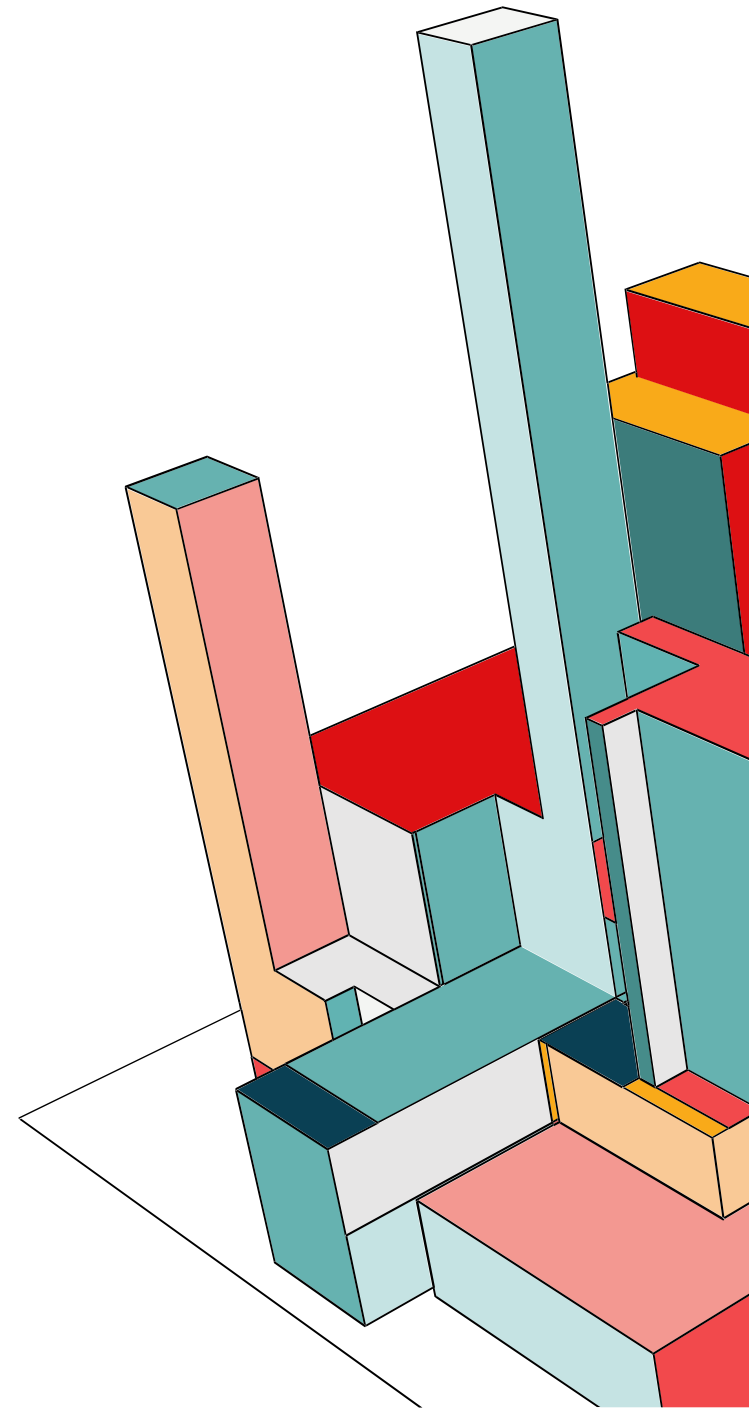
3조 채여운, 최성렬

목차

1. 프로젝트 개요
2. 프로젝트 과정
3. 프로젝트 설명



1. 프로젝트 개요



1-1 팀원 소개 및 역할

채여운

게임 기획 및
시나리오 구성

CSS
웹 전체 화면 이미지,
색상
Java Scrip
전체 테마 변경 기능

공동 작업

HTML
웹 전체 화면 구현

Java Scrip
초급 난이도 게임
구현
힌트 기능

최성렬

Java Scrip
중급, 고급 난이도
구현
초기화, 타이머 기능

CSS
게임 종료
애니메이션 구현



1-2 주제 선정 배경

귀엽고 깜찍하게!

간단한 게임 구성과 속도감 있는 진행으로
사용자의 기분을 전환시킬 수 있는 팝콘 게임

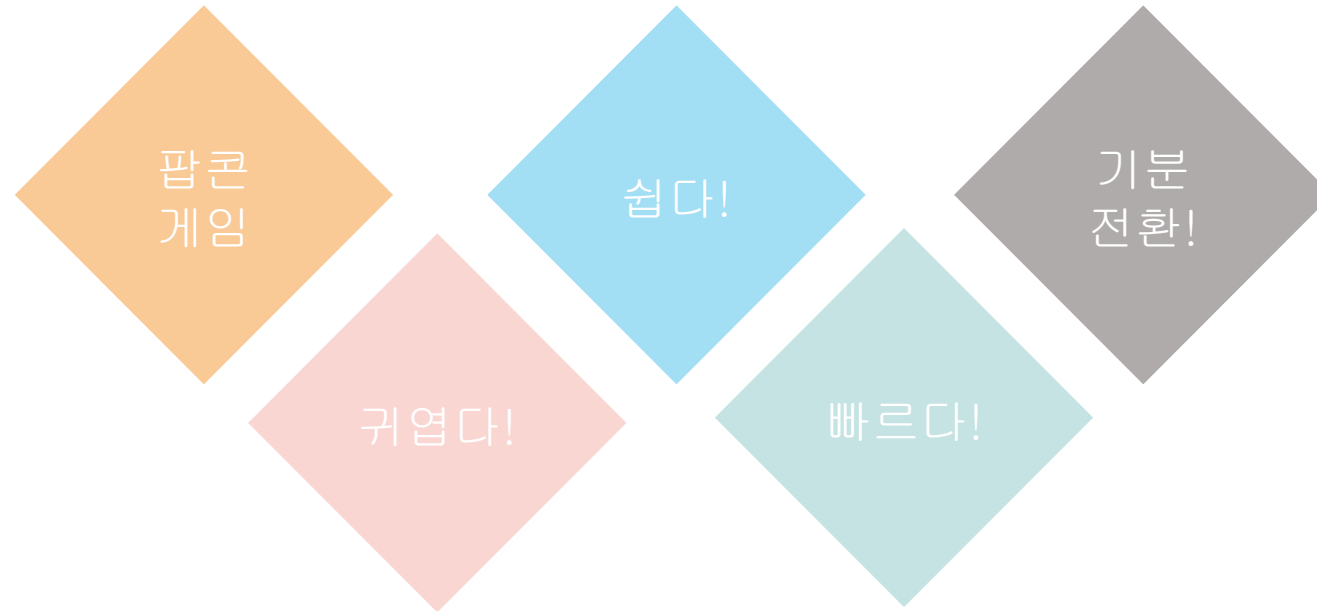
만들 수 있어야 한다.

그간 HTML, CSS, Java Script를 다양하게 활용하면서도 일정에 맞춰 완성
가능한 구조.

확장 가능한 콘텐츠

향후 게임 스토리와 난이도, 게임모드, 캐릭터 등에추가 개발의 여지
가 있을 것.

1-3 목표 및 기대효과 - 팝콘 게임



1-4 AS IS VS TO BE

틀린 글자 찾기

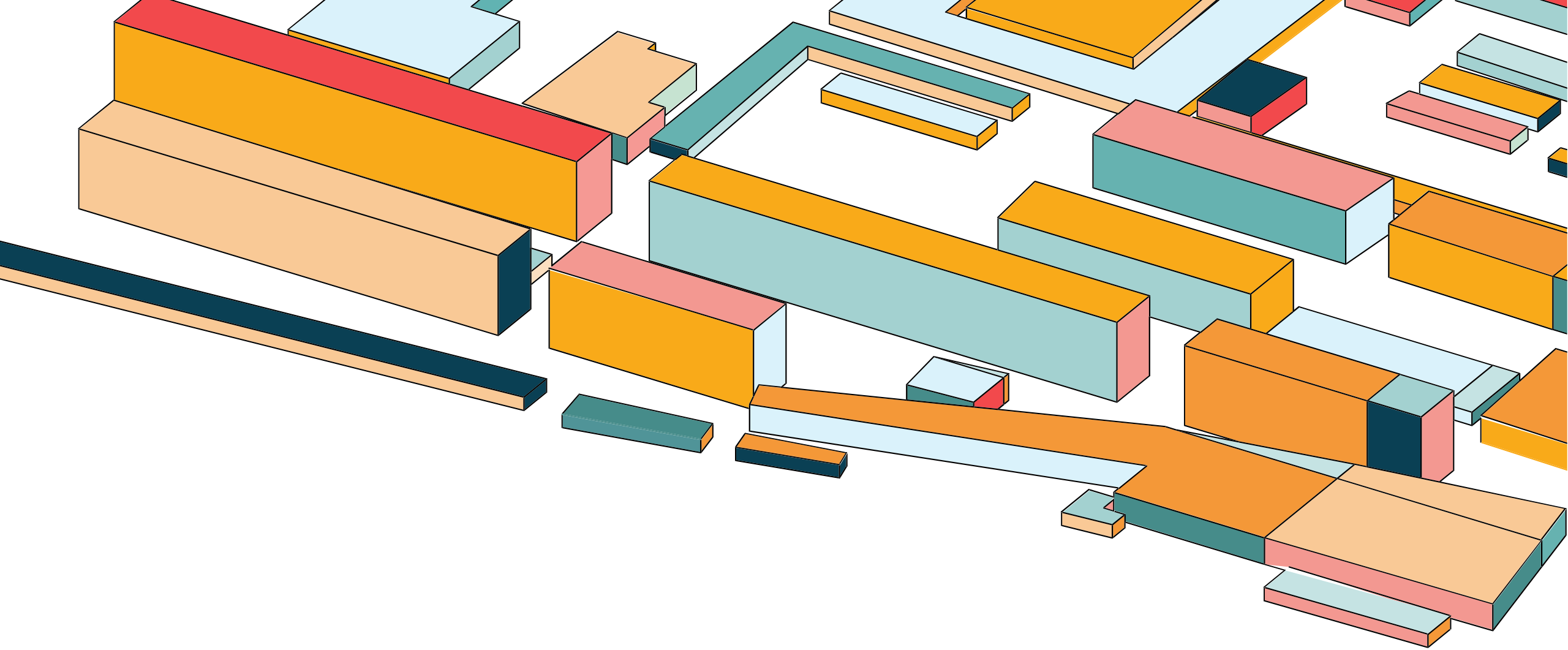
- 간단한 룰에 비해 쉽지 않은 난이도
- > 유저의 정신적, 시각적 피로도가 높다
 - > 일회성 게임으로 그친다

틀린 그림 찾기

- 게임 부피가 크다
- 플레이 타임이 비교적 길다

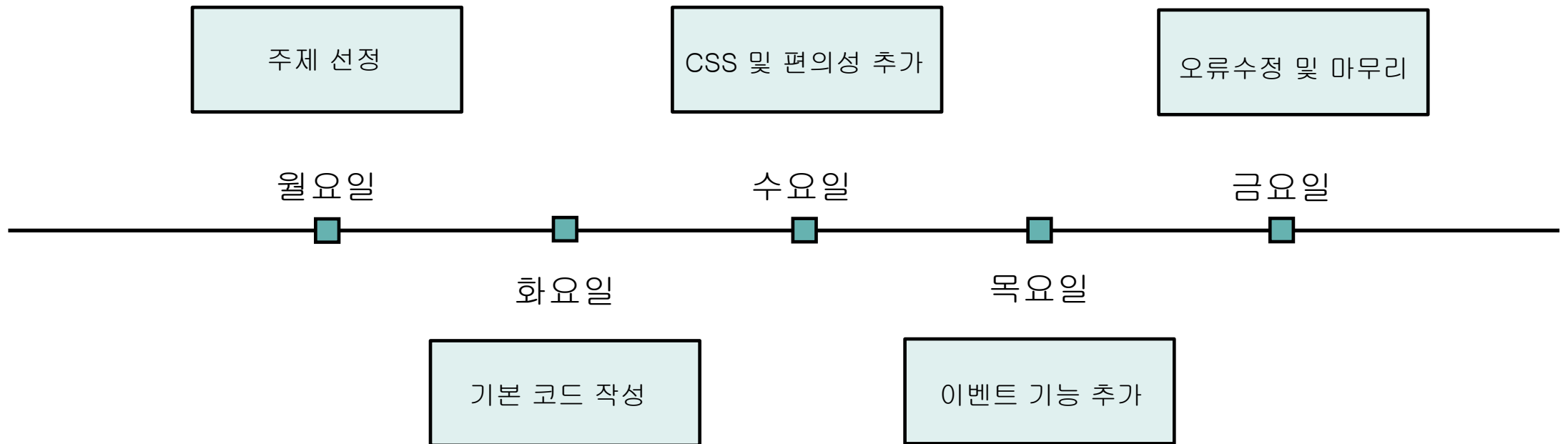
웃! 여기 있다

- 가독성과 명시성이 높아 유저의 피로도가 적다.
- 복잡한 생각 없이 순발력만으로도 플레이 가능.
- 가볍게 켜서 1분도 안 되는 시간에 후다닥 할 수 있다.



2. 프로젝트 과정

2-1 프로젝트 수행일정



2-2. 개발환경



HTML



CSS



JavaScript

컨텐츠 구조 계획

난이도 설정

하

중

상

게임 진행

난이도별 게임 5판
진행

엔딩 화면

다음 난이도 포기

상급 난이도 종료

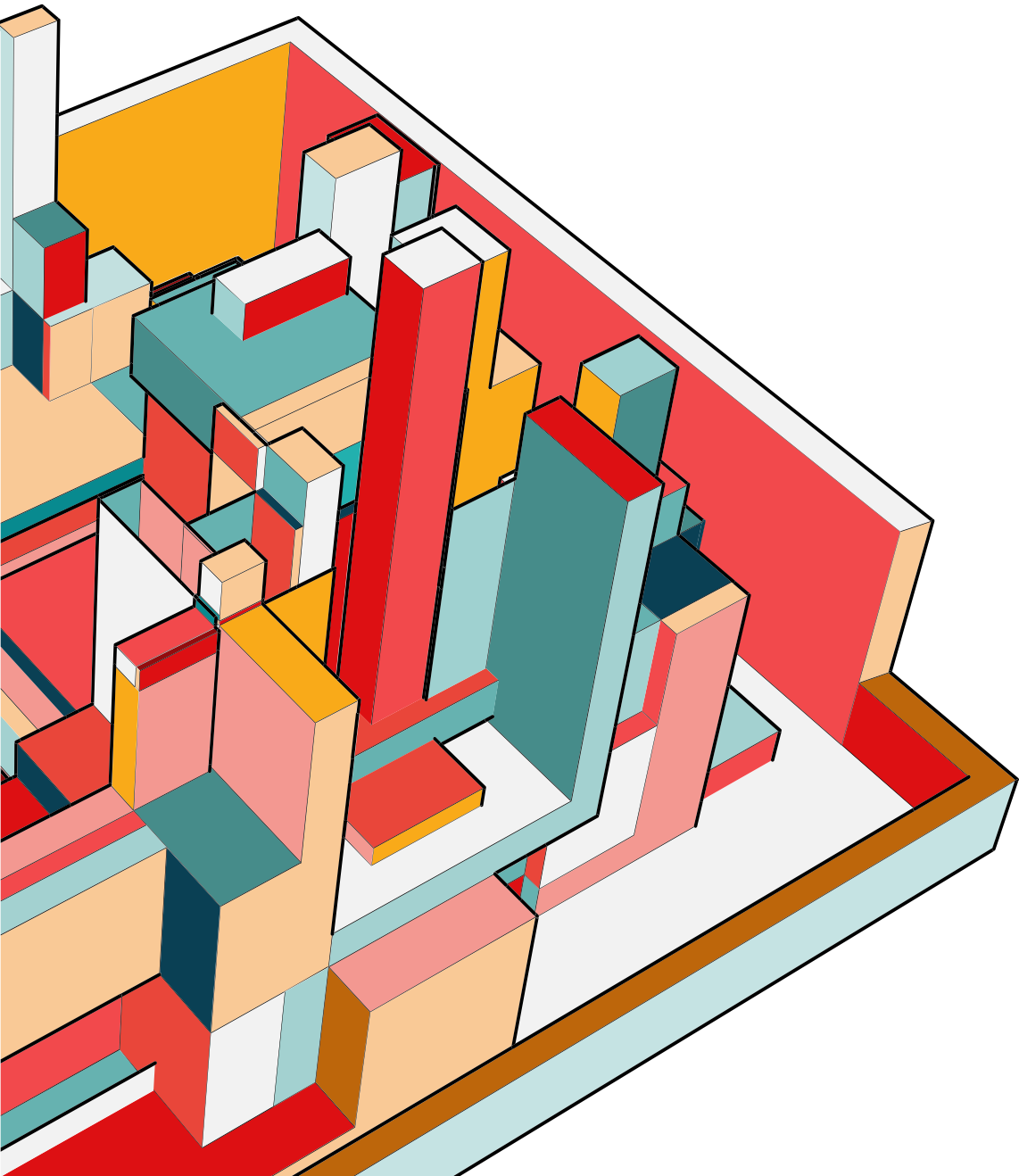
부가 기능

컬러 테마 변경

게임 진행 시간
기록

힌트

초기화



3. 프로젝트 설명

3-1 주요 기능

"웃" 애는
만나자고 해놓고
어디 있는 거야?
웃 좀 찾아주겠니?

[난이도를 선택해 주세요]

난이도 선택 시 게임
시작
-난이도 별 게임 판 생성

웃 웃 웃
웃 웃 웃
웃 웃 웃

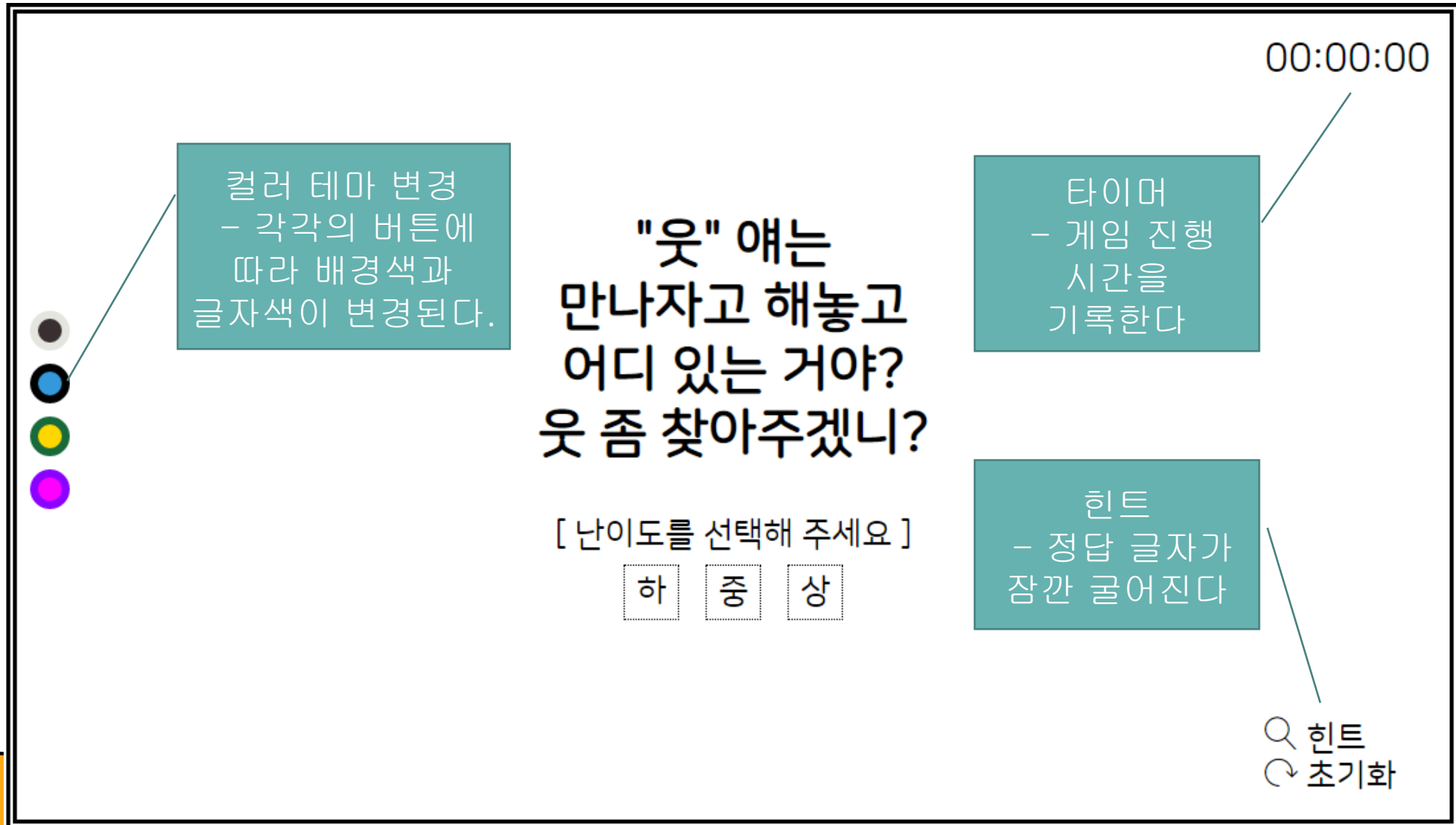
난이도별로 5번 게임을
클리어하면 다음 난이도로
진행 선택

와, 신난다!
다 같이 놀자~ 웃

웃 웃 웃
웃 웃

진행을 포기하면 엔딩 화면.
상 난이도 클리어 시 엔딩
화면

3-2 부가 기능



어려웠던 부분

```
// 게임판 level개의 숫자로 만들기
function playgame(level) {
  // 몇번째 판인지 구별하는 함수(idx: 1~5)
  let idx = 1;

  // 첫판 깔기
  gameBord(level, 0);
}
```

```
// 정답을 클릭했을 때 새로운 판 깔기
$letterBord.addEventListener('click', e => {
  if (e.target.matches('#letterBord > .clickHere')) {
    // 5번째의 판이 끝이 났을때 판 지우기
    if (idx === 5) {
      removeAllChild($letterBord);
      // 다음 난이도 도전 알람 이후 다음 난이도 열기
      if (level === 9) {
        if (confirm('초급 클리어!\n중급에 도전하시겠습니까?')) {
          idx = 1;
          level = 49;
          playgame(level);
        }
      } else if (level === 49) {
        if (confirm('중급 클리어!\n상급에 도전하시겠습니까?')) {
          idx = 1;
          level = 100;
          playgame(level);
        }
      } else if (level === 100) {
        alert('게임 클리어!')
        // window.location.reload()
        const $answerLetter = document.getElementById('answerLetter')
        $answerLetter.classList.add('finished')
        $letterBord.style.display = 'none';
        answerLetterClass();
      }
    }
  }
  return;
})
```

```
// 난이도 선택 설정
// 변수 지정
const $levelWrap = document.querySelector('.level-wrap');
const $startBtn = document.querySelector('.startBtn');

$levelWrap.addEventListener('click', e => {
  const $explain = document.getElementById('explain');
  // 하 난이도
  if (e.target.matches('.easy')) {
    // 설명창 사라지기
    $explain.classList.add('disappear')
    // 숫자 9개 보드판 깔기
    playgame(9);
  } // 중 난이도
  } else if (e.target.matches('.nomal')) {
    // 설명창 사라지기
    $explain.classList.add('disappear')
    // 숫자 49개 보드판 깔기
    playgame(49);
  } // 상 난이도
  } else if (e.target.matches('.hard')) {
    // 설명창 사라지기
    $explain.classList.add('disappear')
    // 숫자 100개 보드판 깔기
    playgame(100);
  } else {
    return;
  }
})
```