서커스 찰리 게임 만들기

1..게임매니저를 싱글톤으로 만든다. 이유:싱글톤을 만들면 전역 인스턴스이기 때문에 다른 클래스들과 공유가 쉽기 떄문이다.

2.캐릭터 클래스를 만든다. 캐릭터 클래스에는 목숨과 이동키,점프키, 캐릭터 비트맵을 생성등을 담당한다.

3.맵 클래스를 만들어서 맵구성을 담당한다. 배경,관중,코끼리,미터기,항아리,끝을 담당을 한다.

4.게임을 매끄럽게 하기 위하여 더블 버퍼링을 사용을 한다.

5.게임매니저에서는 한 함수에서 기능들을 모으고 10m터 단위로 미터기설치 장애물 설치등을 지시를 한다.

6.캐릭터가 움직일떄 장애물과 배경도 움직여야하므로 peekMessage을 사용을 한다.

7.캐릭터가 항아리 비트맵과 링모서리에 맞을 경우 체력을 소모한다.

8.링을 넘을떄는 100점 항아리를 넘을때는 200점 돈보따리를 먹으면 500점으로 점수를 추가 한다.(게임매니저에서)

9.100m미터에 왔을때에 캐릭터는 승리하는 모션을 출력한뒤에 뒤에 관중들 배경은 2개로 교차하며 빛이나며 끝이 난다.

이작업은 3주가 걸릴것같다.