서커스 찰리 게임 만들기

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

2. 캐릭터 클래스를 만든다. 캐릭터 클래스에는 목숨과 이동키,점프키, 캐릭터 비트맵을 생성 등을 담당합니다..

3. background 클래스를 만들어서 맵 구성을 담당한다. 바닥,관중,코끼리,미터기,항아리를 담당을 합니다..

4. 게임을 매끄럽게 하기 위하여 더블 버퍼링을 사용을 합니다..

4-1 더블 버퍼링을 쓰기위해선 object클래스를 만들어 캐릭터클래스 와 background클래스가 상속을 받아야한다,

4-2 object클래스에서는 더블버퍼링에 관련된 것을 처리한다.

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

6. 캐릭터가 움직일 떄 장애물과 배경도 움직여야하므로 peekMessage을 사용을 합니다.

7. 캐릭터가 항아리 비트맵과 링모서리에 맞을 경우 목숨을 소모를 합니다.. 목숨은 시작할시 3개로 시작을 합니다.

8. 링을 넘을 떄는 100점 항아리를 넘을 때는 200점 돈보따리를 먹으면 500점으로 점수를 추가 합니다.(게임매니저에서)

9.100m미터에 왔을 때에 캐릭터는 승리하는 모션을 출력한 뒤에 뒤에 관중들 배경은 2개로 교차하며 끝이 납니다..

이 작업은 3주가 걸릴 것 같습니다.