점프킹

메타플밍 6기 고재연

기능 명세서

1. 점프 시스템
   1. KeyUp 알고리즘을 이용하여 점프 구현
   2. 스페이스바를 누른 정도에 따른 파워와 점프 거리, 높이 조절
   3. 파워를 보여주는 게이지바 UI 생성
2. 물리시스템 구현
   1. 충돌시스템
      1. 벽과 충돌하면 튕겨나옴
      2. 바닥과 충돌하면 정지
      3. 경사와 충돌하면 미끄러짐
   2. 환경요소
      1. 바람에 따른 점프 가속도 변화
      2. 중력에 따른 낙하 속도 변화
      3. 캐릭터가 유사에 빠질 시 시간에 따른 높이 감소 // 작업 후순위
      4. 마찰력에 따른 정지 속도 변화 // 작업 후순위
3. 3. 게임 시스템
   1. 튜토리얼 구현
      1. 기초적인 조작 방법 설명
      2. 아이템 사용법 설명
      3. 튜토리얼 스킵 선택가능
   2. 엔딩 구현
      1. 마지막 종착점에 도달해서 다른 캐릭터와 접촉하면 엔딩
      2. 엔딩 시 점프한 횟수 출력(업적)
4. 아이템
   1. 아이템 종류
      1. [세이브 로드]
      2. 점프 거리 늘려주는 아이템
      3. 점프 높이 늘려주는 아이템
      4. 중력 영향 줄여주는 아이템 <- 체공시간 증가 효과
   2. 위 아이템 3개는 3개중에 선택해서 사용, 사용안함 선택 가능
   3. 아이템 사용 UI표시
5. 카메라 시스템
   1. 플레이어의 위치에 따른 카메라 위치 변화
   2. 플레이어의 스테이지에 맞춘 카메라 위치 고정
   3. 플레이어의 조작에 따른 카메라 시점 조정
6. 배경
   1. 캐릭터와 장애물이 충돌하지 않도록 배경 구현
   2. 캐릭터를 출력한 후에 배경이 사라지지 않도록 고려하여 출력
   3. 바람 환경요소 구현 시 배경에 영향을 주지 않도록 출력
7. 캐릭터
   1. 캐릭터가 점프를 할 때 점프모션 구현
   2. 캐릭터가 벽에 충돌할 때 넉백 모션 구현
   3. 캐릭터가 바닥에 강하게 충돌할 때(낙하시간이 길 때) 다운 모션 구현 // 작업 후순위