

# ConsoleGame Project

## Super Mario

---

---

2019.12.06

---

4조

---

이하늘 20192924

---

구성윤 20192887

---

이지용 2017

# Table of contents

---

1. 개발 목표

---

2. 개발 내용

---

3. 프로젝트 수행범위

---

4. 프로그램 순서도

---

5. 개발 환경

---

6. 수행일정

---

7. 프로젝트 구성 및 역할 분담

---

# 개발 목표

- 맵을 이차원 배열로 그림
- 스크롤 하기( object 중심 )
- 점프하기
- 벽돌 위로올라가기
- 몬스터 접촉
- object 커지기
- 떨어지면 다시시작

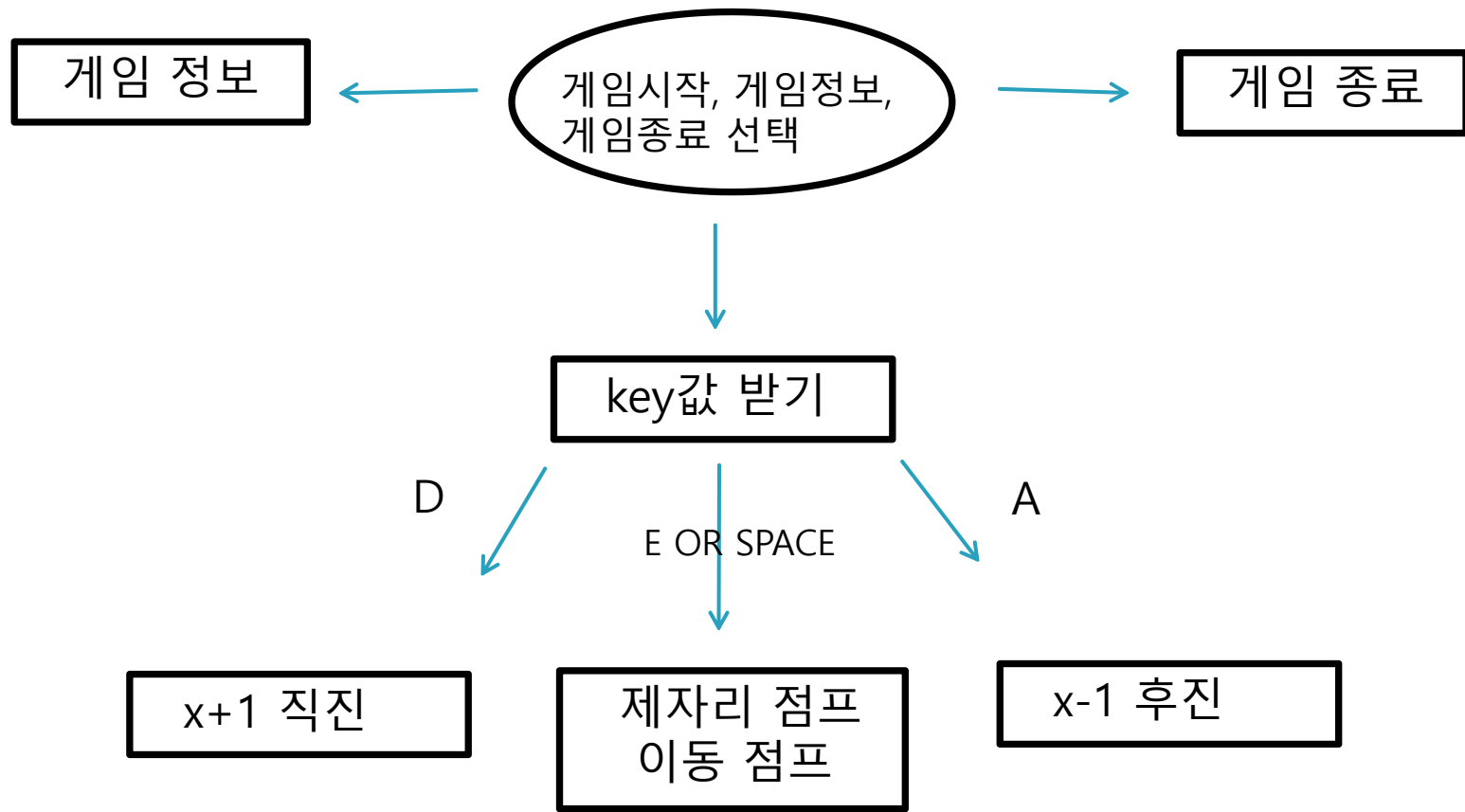
# 개발 내용

- 맵을 이차원 배열로
  - 0:벽돌
  - 1:공간
  - 3:도착지점
  - 4:☆
  - 5:♡(크기 커짐)
  - 6:⌘(몬스터를 밟을 수 있음)
- 스크롤 기능
- object 점프하기
- 벽돌위로 올라가기
- 몬스터 접촉
- 아이템 얻으면 크기 커짐
- 떨어지면 다시 시작

# 프로젝트 수행범위

1. 맵을 그리고 아이템을 구현하고 tempStage로 카피함. 또한, 벽돌을 깨고 아이템이 생성됨 그것을 얻을 수 있음.  
점프하여 벽돌위에 올라가면 올라가게 됨.
2. object를 중점으로 일정 부분을 보여줌.
3. 점프기능을 구현하였지만, 키값을 두개를 동시에 받지 못하여 점프기능을 2개로 만들었다.
4. 몬스터가 랜덤으로 움직이게 하고 싶었으나 구현의 어려움을 겪고 몬스터를 고정시킴. 또한, fire을 얻으면 몬스터를 밟을 수 있다.  
big을 얻으면 크기가 위로 2배 커짐.

# 프로그램 순서도

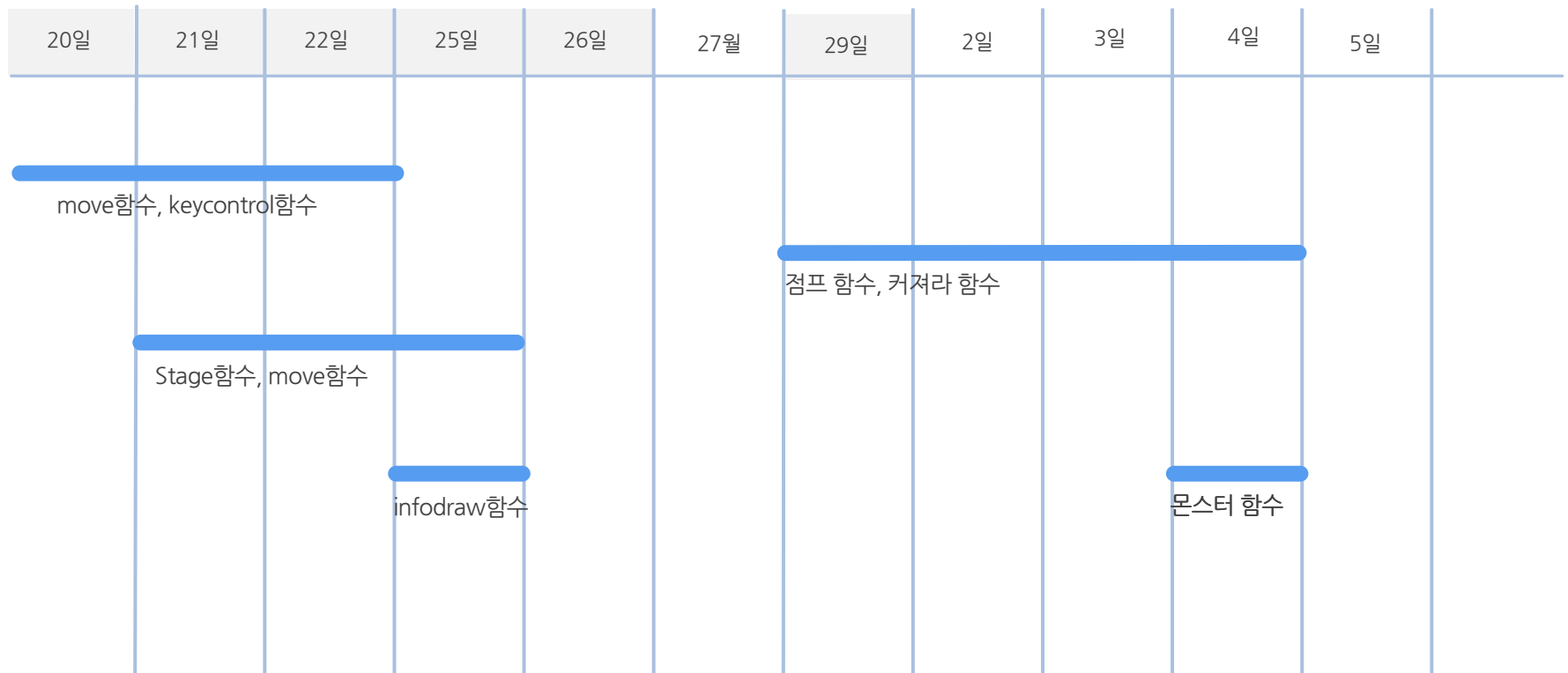


# 개발 환경



- Visual Studio 2019 버전
- With C 언어

# 수행 일정





# 프로젝트 구성 및 역할 분담

구성원

- 맵을 구성 및 스크롤하는 stage 코드
- 아이템을 얻으면 크기 키우는 코드
- 두가지 점프기능구현
- 벽돌에 올라타기 구현

기여도:  
130

이하늘

- 맵을 구성 및 스크롤하는 stage 코드
- 아이템을 얻으면 크기 키우는 코드
- 두가지 점프기능구현
- 오브젝트 떨어지기 구현

기여도:  
130

이지용

- 맵을 재구성함.
- 게임 정보만들기.
- ppt 만들기

기여도:  
40

# 감사합니다

---