

2019.11.28.목요일 회의록



1. 시간: 17:00~18:50
2. 장소: 문화관 406호
3. 전원 참석함.

회의 내용:

-구현해야 할 함수에 대해 회의 후 맵출력과 점프, 키입력 등의 함수를 구현하였다.

-Stage 함수 정의 / 오브젝트를 중심으로 x축 10칸 y축 4칸 스크롤 구현 배열 끝에 다달았을 때에는 스크롤을 멈추고 오브젝트만 움직이도록 구현

-jump 함수 정의 / bool type을 이용해 jumping=true, bottom=true 변수 선언, 점프를 누르면 y축 1증가, x축 1증가 시키고 만약 y축이 2이

면 jumping=false로 하고 y축 감소, y축이 원위치로 오면 bottom=false로 하여 점프하는 함수 구현

=점프 함수는 구현하였지만, 점프 후 오브젝트가 바로 부드럽게 전진하지 못하여 보완해야 할 것, 회의를 통해 오브젝트의 좌표를 변환하지 말고 배열을 오브젝트를 중심으로 뒤로 이동하기로 하였다.

-key control 함수 정의 / w키를 입력받으면 0반환, a키를 입력받으면 1 반환, s키를 입력받으면 2반환, d키를 입력받으면 3반환, submit키를 입력받으면 4를 반환하는 함수 구현