

초보 개발자의 성장기

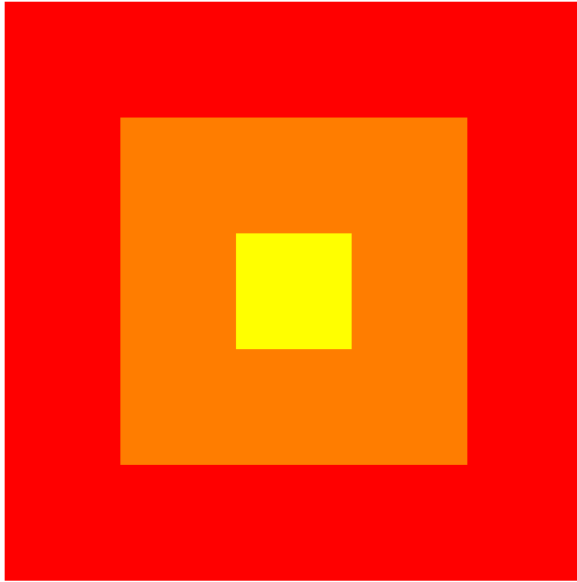
게임개발

게임개발 스터디 1주차_1

Launa 2023. 7. 1. 16:40 ⓘ

게임개발 동아리에 들어갔다.
나만 1학년,나만 말하는 감자이다.
루아로 개발하는데 ㄹㅇ 1도 모르겠다.
그래도 실습한건 올려야지

파일이 main파일 view1,view2이렇게 있는데 우선
main.lua에서 20~37번째 줄 삭제하고
view1.lua에서 13~39번째 줄 삭제하고
view2.lua에서 13~40번째 줄 삭제하고
필요없는 PNG 파일도 삭제하였다
그러면 검은 화면만이 남으면 성공!
처음에는 네모 출력하기를 목표로 하였다.



목표

메인파일과 뷰2는 건드리지 않고 뷰1에만 코딩을 하였다.

```

1  -----
2  --
3  -- view1.lua
4  --
5  -----
6
7  local composer = require( "composer" )
8  local scene = composer.newScene()
9
10 function scene:create( event )
11     local sceneGroup = self.view
12
13     local background = display.newRect(display.contentCenterX, display.content
14     --검은창에서 흰 창으로 변함--디스플레이 오브젝트 생성 함수를 반환하는 오브젝
15     --사각형을 생성하는 함수--x,y좌표 가로 세로만 매개변수로 넘겨주기
16
17     -- background:setFillColor(1,1,0)
18     -- background.alpha=0.5 --알파는 투명도를 의미
19
20     -- background.x=background.x + 100--Lua는 background.x += 100 불가함
21     -- background.y=background.y - 100
22
23     -- background:scale(0.5,0.5)--가로 넓이 줄이기,세로넓이줄이기
24
25     local object={}--배열생성

```

```

26
27     object[1]=display.newRect(display.contentCenterX, display.contentCenterY,5
28     object[1]:setFillColor(1,0,0)
29
30     object[2] = display.newRect(display.contentCenterX, display.contentCenter
31     object[2]:setFillColor(1, 0.5, 0)
32
33     object[3] = display.newRect(display.contentCenterX, display.contentCenter
34     object[3]:setFillColor(1, 1, 0)
35
36     local objectGroup = display.newGroup()--디스플레이 그룹 객체 반환하는 함수
37     objectGroup:insert(object[1])--그룹에 insert를 이용해서 기
38     objectGroup:insert(object[3])
39     objectGroup:insert(object[2])
40
41     object[3]:toFront()--3번이 앞으로!맨앞으로 가져오기
42
43     objectGroup.x=objectGroup.x+100--그룹단위 변경
44     objectGroup.y=objectGroup.y-100
45
46     sceneGroup:insert(background)--지금까지 했던거 모두 sceneGroup에 담기
47     sceneGroup:insert(objectGroup)
48 end
49
50 function scene:show( event )
51     local sceneGroup = self.view
52     local phase = event.phase
53
54     if phase == "will" then
55         -- Called when the scene is still off screen and is about to move on s
56     elseif phase == "did" then
57         -- Called when the scene is now on screen
58         --
59         -- INSERT code here to make the scene come alive
60         -- e.g. start timers, begin animation, play audio, etc.
61     end
62 end
63
64 function scene:hide( event )
65     local sceneGroup = self.view
66     local phase = event.phase
67
68     if event.phase == "will" then
69         -- Called when the scene is on screen and is about to move off screen
70         --
71         -- INSERT code here to pause the scene
72         -- e.g. stop timers, stop animation, unload sounds, etc.)
73     elseif phase == "did" then
74         -- Called when the scene is now off screen
75     end
76 end
77
78 function scene:destroy( event )

```

```

79     local sceneGroup = self.view
80
81     -- Called prior to the removal of scene's "view" (sceneGroup)
82     --
83     -- INSERT code here to cleanup the scene
84     -- e.g. remove display objects, remove touch listeners, save state, etc.
85 end
86
87 -----
88
89 -- Listener setup
90 scene:addEventListener( "create", scene )
91 scene:addEventListener( "show", scene )
92 scene:addEventListener( "hide", scene )
93 scene:addEventListener( "destroy", scene )
94
95 -----
96
97 return scene

```

사실 많이 어렵다

기장?님이 솔라2d개발자 문서와 친해지라고 하였다

<https://docs.coronalabs.com/>

	<h2>Solar2D Documentation</h2> <p>Over 1000 APIs enable you to transform your ideas into stunning and innovative app experiences.</p> <p>docs.coronalabs.com</p>
--	--

하지만 난 영어 못하느디..

영어+코딩 크로스!!

싫어하는거+싫어하는거=더 싫은거

.....

공감

게임개발 카테고리의 다른 글

[게임개발 스터디 2주차_3](#) (0)

2023.07.16

[게임개발 스터디 2주차_2](#) (0)

2023.07.15

[게임개발 스터디 2주차_1](#) (0)

2023.07.15

[게임개발 스터디 1주차 과제](#) (0)

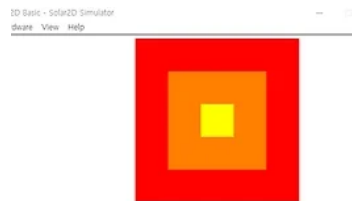
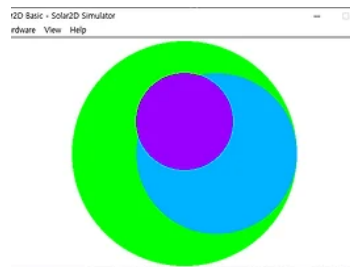
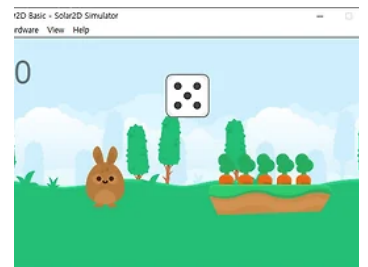
2023.07.02

[게임개발 스터디 1주차_2](#) (0)

2023.07.02

'게임개발' Related Articles

NO IMAGE

[게임개발 스터디 2주차_2](#)[게임개발 스터디 2주차_1](#)[게임개발 스터디 1주차 과제](#)[게임개발 스터디 1주차_2](#)

초보 개발자의 성장기

Launa 님의 블로그입니다.

댓글 0

**Launa**

내용을 입력하세요.

등록