

웹 (프론트엔드) 개발의 기초 Game 개발 프로젝트

6일차 - 생존코딩 오준석

Effect 1

```
$(target).hide(밀리초);
```

```
$(target).show(밀리초);
```

Effect 2

```
$(target).fadeIn(밀리초);
```

```
$(target).fadeOut(밀리초);
```

```
$(target).slideUp(밀리초);
```

```
$(target).slideDown(밀리초);
```

Effect 3

`$(target).animate(변경할 옵션);`

옵션 예제

```
{left: '250px'}
```

```
{left: '250px', opacity: '0.5', height: '150px', width:  
'150px'}
```

```
{left: '250px', height: '+=150px', width: '+=150px'}
```

Effect 4

```
$(target).stop();
```

실습3

네모 공간 안에서
키보드 화살표를 따라
이동하는 캐릭터를 만들어
보자



타이머

```
setTimeout(함수, 밀리초);
```

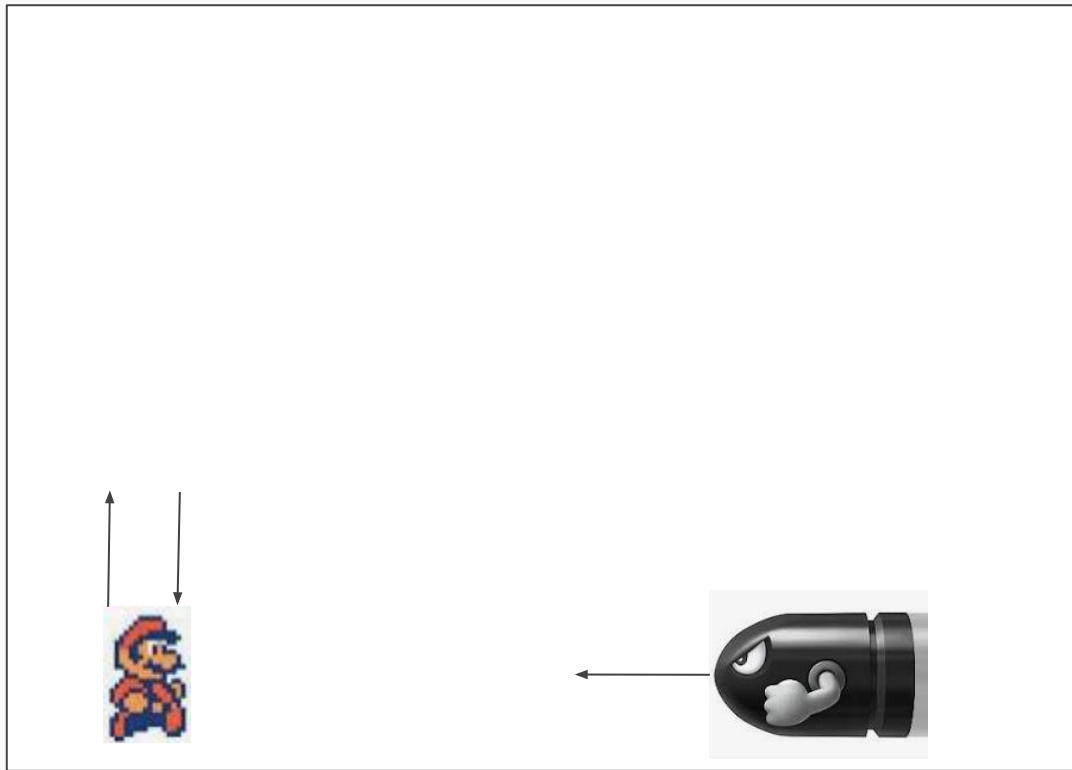
```
setInterval(함수, 밀리초);
```

실습4

장애물이 나오면
피하는 캐릭터를 만들어
봅시다.

캐릭터는 왼쪽 하단에서
점프만 가능합니다.

점프는 스페이스바 를
쓸게요



본격 게임 만들기!

타이머

```
setTimeout(함수, 밀리초);
```

```
setInterval(함수, 밀리초);
```

랜덤 숫자 만들기

```
const rand1 = Math.random();
```

```
const rand2 = Math.random();
```

```
const rand3 = Math.random();
```

```
console.log(rand1);
```

```
console.log(rand2);
```

```
console.log(rand3);
```

정수값을 얻기 위해? `Math.ceil(x);`

실습1

장애물이 나오면
피하는 캐릭터를 만들어
봅시다.

캐릭터는 왼쪽 하단에서
점프만 가능합니다.

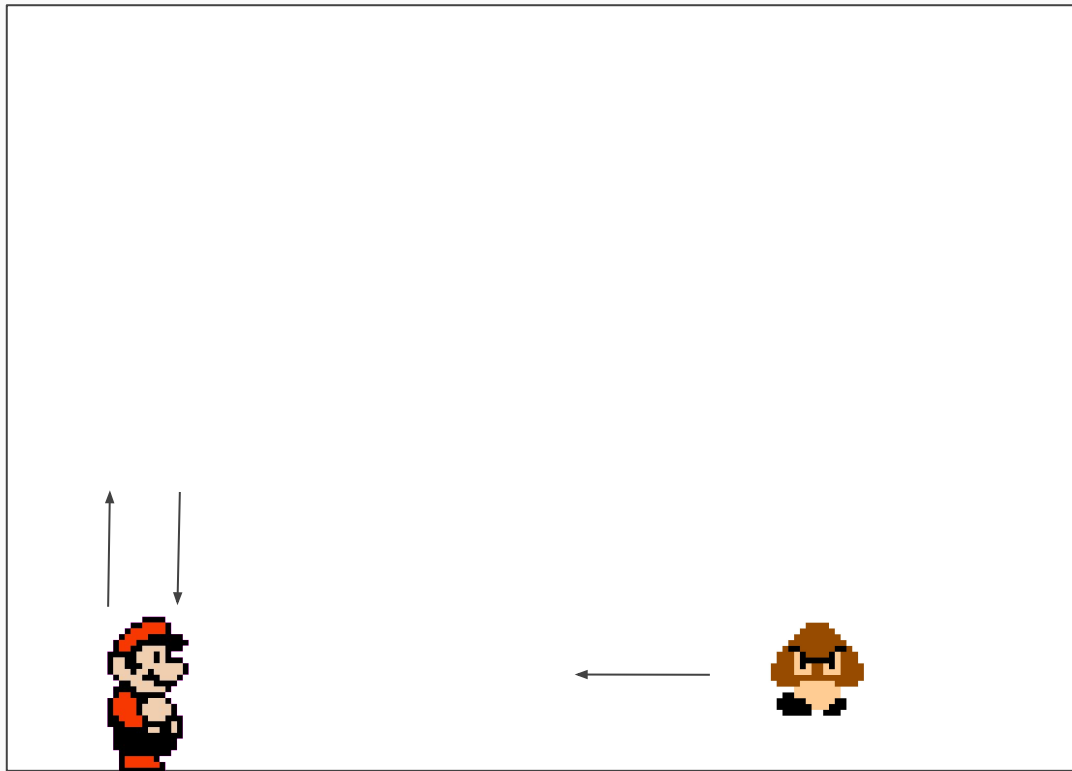
점프는 스페이스바 를
쓸게요



실습2

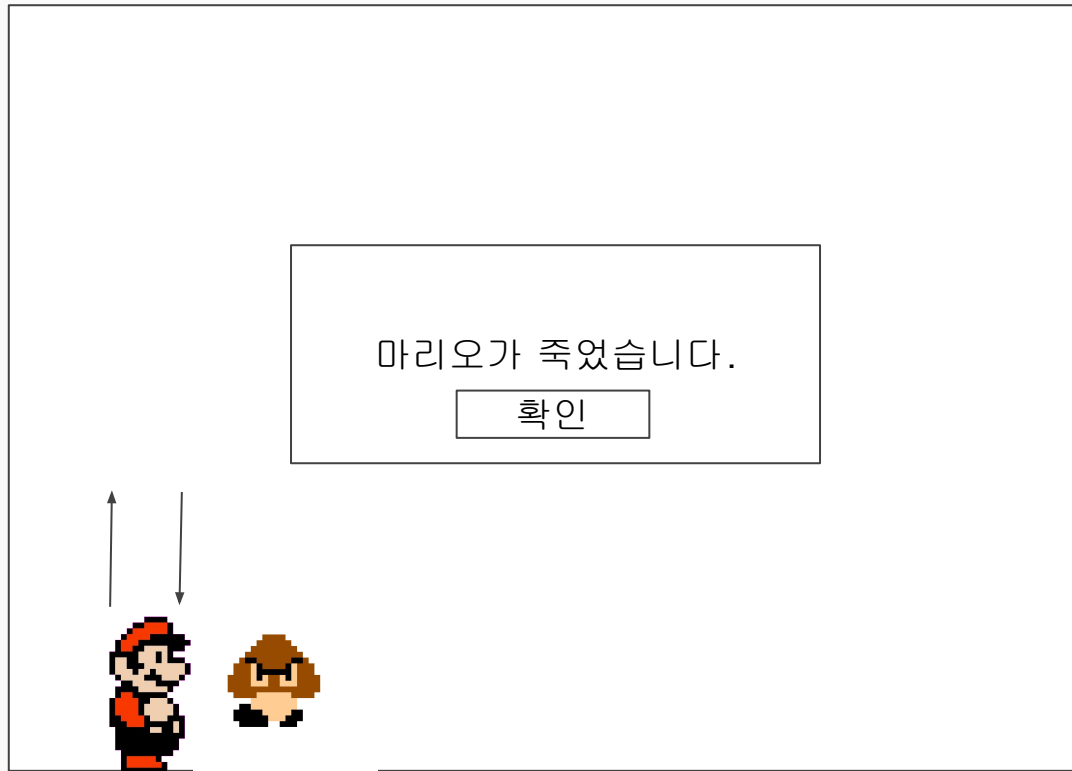
장애물은 오른쪽에서
왼쪽으로 날라 와서
왼쪽 끝으로 도달 하면
사라집니다.

장애물의 속도와 등장은
랜덤입니다.



실습3

장애물이 마리오와 만나면
마리오는 죽었습니다.
라고 알림이 뜨게 합니다.



실습4

마리오가 장애물을 피하면
점수가 100점씩 올라가게
합니다.

점수 : 100



실습5

마리오가 장풍을 쓸수
있습니다.
장애물이 장풍을 맞으면
사라지게 합니다.

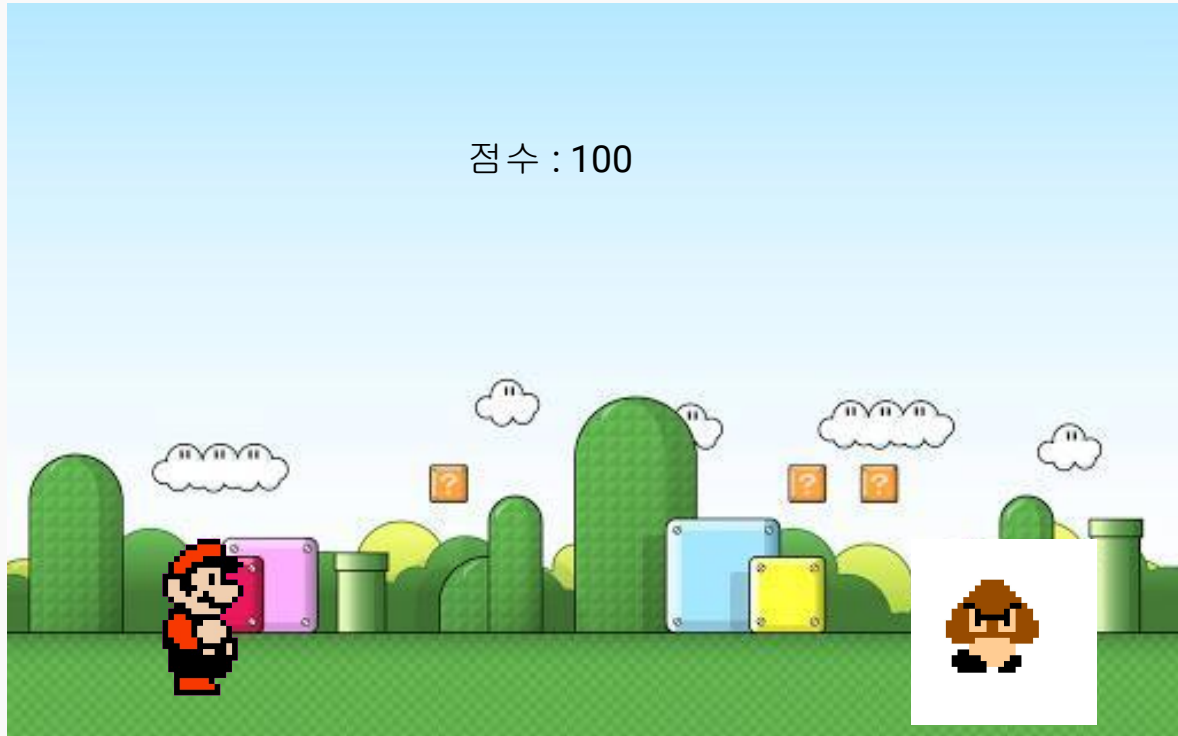
점수는 200점 입니다.

점수 : 100



실습6

그럴싸한 배경을 넣어
봅시다.



실습7

게임을 패키징 해 봅시다.

게임 시작을 누르면
게임이 시작되도록
할까요?

자바스크립트 마리오

개발자 : 누구누구누구



게임시작

오늘 뭐 배웠지?

각자 정리 합시다.

남은 시간은 오늘의 수업 질문과
실무 관련된 질문 하시면 됩니다.

