**1. 소개**

**1.1 프로젝트명**

[장작패기 게임]

**1.2 프로젝트 개요**

나뭇가지의 반대 방향으로 이동하여 나무를 한 칸씩 베어내는 간단한 게임

**1.3 사용자 매뉴얼의 목적**

이 사용자 매뉴얼은 [장작패기 게임]의 사용자들에게 프로젝트를 효과적으로 활용할 수 있도록

도움을 제공합니다.

**2. 게임 플레이**

**2.1 플레이어 조작**

이 게임은 다음과 같은 플레이어 조작을 지원합니다.

**이동:** [좌/우 화살표 키]

**2.2 게임 목표**

이 게임의 목표는 게임 오버 전에 나뭇가지의 반대 방향으로 이동하여

점수를 최대한 획득하는 것입니다.

**3. 게임 화면**

**3.1 HUD (헤드업 디스플레이)**

게임 화면 상단에는 플레이어의 상태를 표시하는 HUD가 있습니다.

이 중요 정보는 [점수, 타이머 등]을 포함합니다.

**4. 게임 기능**

**4.1 플레이어 조작**

**목적:** 플레이어가 캐릭터를 조작하는데 필요한 기능

**설명:** 키보드 또는 터치 입력을 통해 플레이어가 캐릭터를 움직이고 동작시킬 수 있는 기능

**요구사항 :** 키보드 입력 - 좌, 우, 점프 등

**4.2 게임 진행**

**목적:** 게임의 주요 진행과정을 관리하는 기능

**설명:** 점수 상승, 게임 종료 등 게임의 전반적인 흐름을 제어하는 기능

**요구사항:**

1. 인간 캐릭터를 가지 반대 방향을 이동시킬 때마다 점수 1점 상승
2. 30초 간 캐릭터를 움직이지 않을 경우 또는 인간 캐릭터를 가지 방향으로 이동시킬 경우

게임 오버 기능

**4.3 게임 요소**

**목적:** 게임 내 요소들을 생성하고 관리하는 기능

**설명:** 장애물 등의 게임 요소를 생성하고 관리하는 기능

**요구사항:**

1. 장애물(나뭇가지) 좌우 랜덤 생성
2. 장애물(나뭇가지) 충돌 처리