

문제 10 찾기

클리어 조건은 모든 문제 찾기

문제 찾는 것 맞히는 것 별개

문제 찾을 때마다 -텍스트 출력하고- 페널티 증가.
불량학생을 만날 때 페널티

문제를 전부 틀려도 엔딩보기는 가능

맞히는 수에 따라서 엔딩 변화.

맵 내용(막힌 길은 없는 것), 포탈 위치,(출력)

맵 이동하는 기능(텔포로 이동할 경우(일정 좌표에 도달할 경우) 출력, 맵 이동시 배열로 저장), 플레이어가 움직이는 기능(실시간 반응 커서 출력), 적이 움직이는 기능(후진 없이 랜덤 출력),

화면 분할 출력(커서 출력),

시간 카운트 기능 0되면 끝 프레임과 별개로 돌아가는 것. (표시는 while문으로 프레임 돌아갈 때마다 갱신)

위 Gul

아래 시스템 출력

패널티 기능

문제 찾을 경우(1-4번중 랜덤)

1. 추격자 속도 증가
2. 추격자 양 증가,
3. 1+2
4. 없음

불량학생을 만날 때

1. 시간감소

시간이 다 떨어질 경우

엔딩

퀴즈 나오는 기능(퀴즈에 닿을 경우) 즉시 전체 출력

퀴즈 기능

정답 입력 기능(복수정답기능 X, 게임 시작했을 모든 답안은 소문자로만 입력 표시),
맞추는 것에 따라서 변수 증가.

엔딩 기능

시간이 다 떨어질 경우

+

조건문