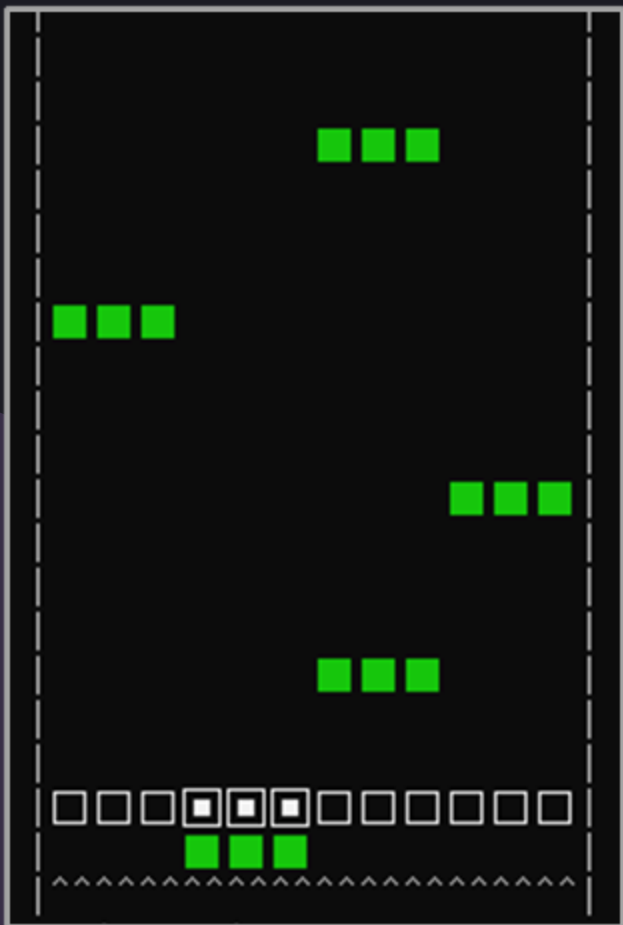


# C언어 리듬게임

Secon0101

# 소개



▷ 떨어지는 노트를  
정해진 박자에 맞게 누르는  
리듬 게임!

# 기능 - 키 설정



- ▶ 게임 중 자신이 사용할 키를 설정 가능 (4 Line)
- ▶ 처음 게임을 키면 기본적으로 뚝
- ▶ 맵 선택 창에서도 S키를 누르면 설정 가능
- ▶ 알파벳, 백스페이스, 엔터, 스페이스, 탭 키 지원

# 기능 - 맵 선택

곡을 선택하세요.

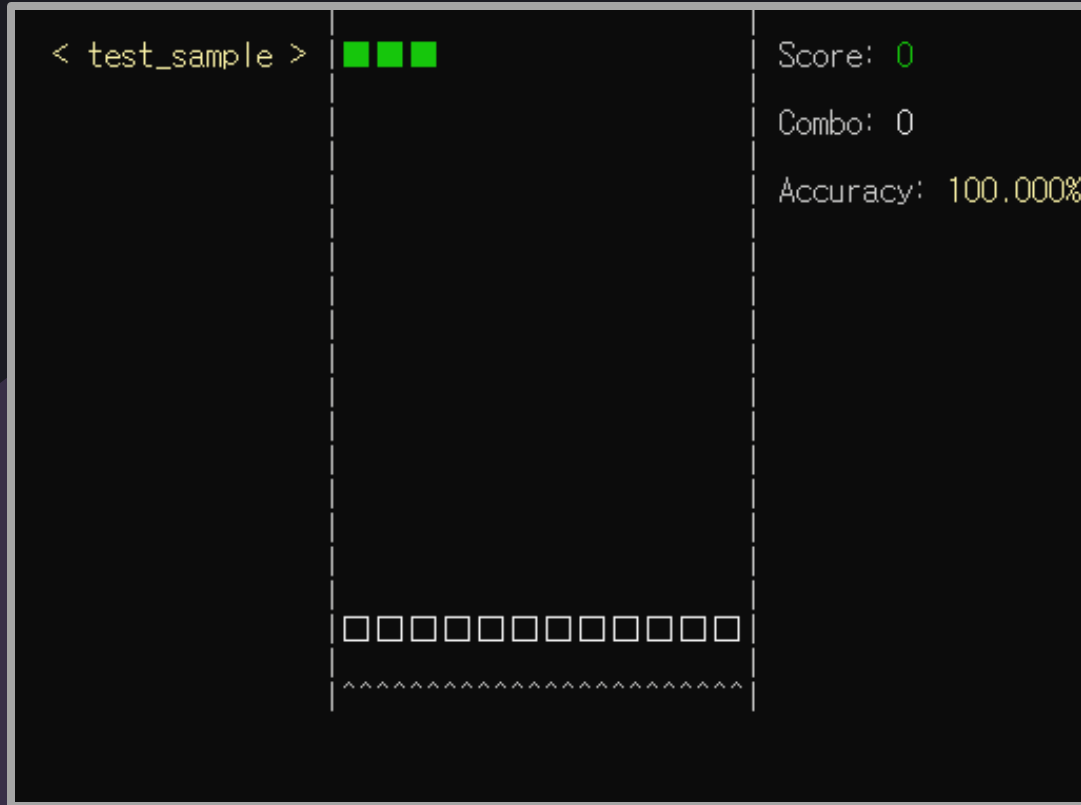
곡	하이스코어
▷ R (8bit Ver.)	156707
test_firstmap	0
test_sample	0
test_shortest	1218

▷ 맵 폴더(./maps)에 저장된  
폴더 리스트를 전부 표시

▷ 각 맵마다 자신이 기록한  
최고 점수 표시

▷ 방향키로 커서를 움직이고  
엔터 키로 맵 플레이

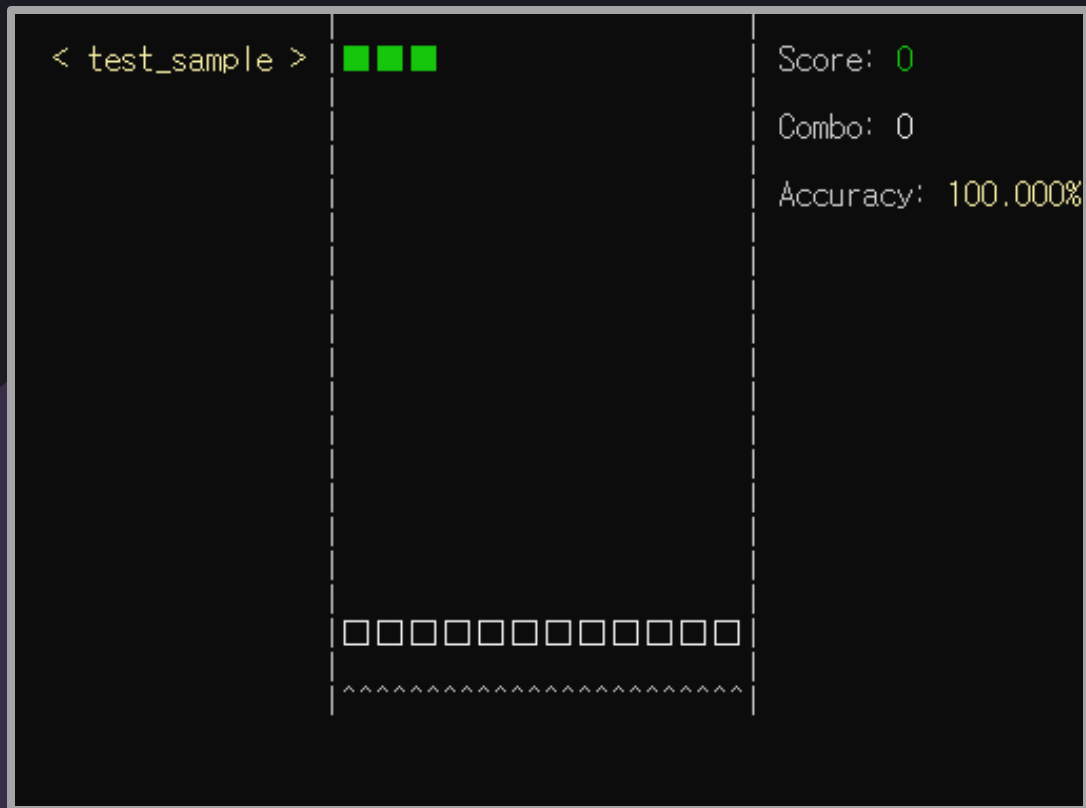
# 기능 - 맵 플레이



miss FAST GOOD SLOW miss

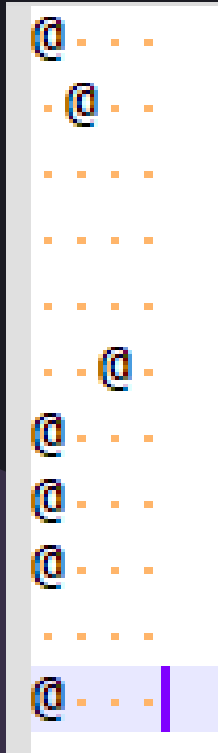
- ▷ 노트가 판정선에 위치할 때 키보드를 누르면 된다
- ▷ 정확도: GOOD is good
- ▷ 콤보: miss 나면 끊김
- ▷ 점수: 판정 좋고 콤보 많이

# 기능 - 맵 플레이



- ▷ 키보드를 누르면 그 라인 점등
- ▷ 맵마다 노트의 배치,  
노트가 떨어지는 속도가 다름
- ▷ 맵이 끝나면 통계 표시
- ▷ 일부 맵은 BGM 있음

# 기능 - 맵 제작



▷ 커스텀 맵 제작 가능!

1. **maps** 폴더에 새로 맵 폴더 생성

2. 그 안에

텍스트 파일을 '@'와 ' '으로

저런 식으로 작성하면

저대로 노트 생성

# 기능 - 맵 제작

```
// info.json
{
  "mapFile": "R8.txt",
  "songFile": "R8.mp3",
  "bpm": 180,
  "fallSpeed": 83,
  "mapLength": 897,
  "offset": 1
}
```

## 3. 같은 위치에 info.json 파일을 작성하고 저런 식으로 내용 입력

- mapFile: 아까 만든 텍스트 파일 이름 입력
- mapLength: 텍스트 파일의 줄 길이 입력, 그만큼만 노트가 생성됨
- 나머지는 선택사항 = 없어도 됨

## 4. BGM도 재생 가능!

[parson \(JSON 파싱 라이브러리\)](#)





`play()`!