

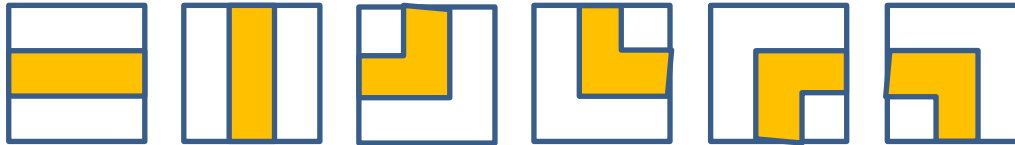
2018 윈도우 프로그래밍 숙제2

Thanks to DYK

Piperess

- **실습 5-6을 확장한 파이프리스 게임 구현하기**

- 기본 룰은 테트리스를 따른다.
- 다음의 6 종류의 중 1개가 보드의 위에서 랜덤하게 순서대로 내려온다. (비트맵 이용)



- 삭제 조건

- 연결된 블록의 시작과 끝이 보드 밖인 경우
- 파이프의 시작과 끝이 연결된 경우

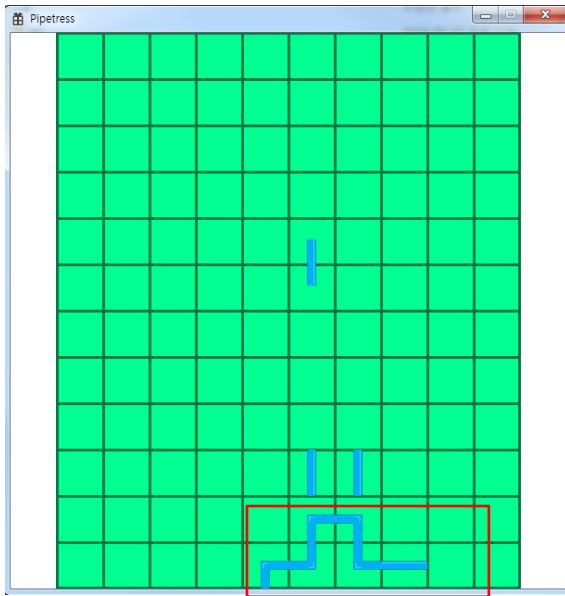
- 삭제 시 화면 효과

- 연결된 파이프의 시작점에서 끝점으로 애니메이션 진행
 - 예) 연결된 파이프를 따라 공이 굴러간다.
 - 예) 연결된 파이프를 따라 캐릭터가 뛰어간다
- 위의 애니메이션이 진행되면 한 칸씩 삭제되며 파괴효과 애니메이션 추가

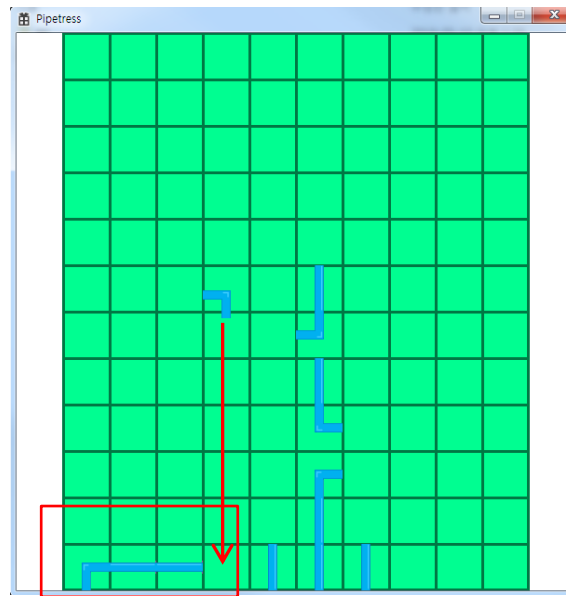
- 게임 환경

- 화면 우측에 다음에 내려올 블록 그려주기
- 좌우하키보드: 좌우아래이동
- 스페이스 키보드: 블록이 90도씩 회전한다.
- s/S: 잠시 멈춤/다시 시작
- q/Q: 프로그램 종료
- 보드의 크기: 대/중/소
- 블록 하강 속도: 시간이 지나면 점점 빨리 내려온다.

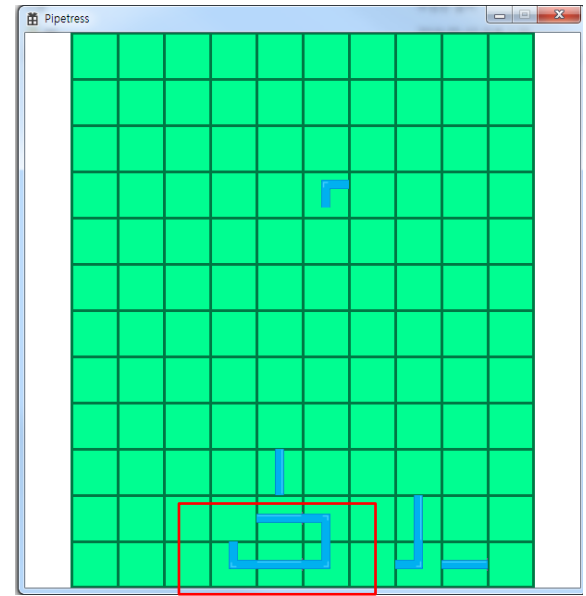
Piperness



┐ 내려오면 삭제 가능



삭제



└ 내려오면 삭제 가능

Piperess

- **제출 방법:**

- 이클래스의 과제란에 모든 파일을 압축하여 업로드한다.
 - 소스코드: 본인이름.cpp와 *.h, 리소스 파일들
 - 리드미 파일: 본인이름.txt
 - 추가하여 구현한 내용 및 구현하지 못한 내용, 명령어 등을 리드미 파일에 작성한다.
- 각 항목 별로 점수 배점
- **추가 구현된 부분은 난이도에 따라 보너스 점수 배당함**

- 제출일: 6월 1일 (금) 오후 23시 50분까지
 - 늦은 숙제: 6월 3일 (일) 오후 23시 50분까지 (25% 감점)