맵툴 만들기

- 맵툴이란
 - 게임에서 사용하는 맵을 만드는 도구
 - 어떠한 게임을 만들지 확실한 기획이 나온 후 게임에 맞는 맵툴 제작
 - 타일맵, 횡스크롤 게임용 맵 등 다양한 종류의 맵툴이 제작될 수 있다.
 - 맵툴에는 배경, 객체 (장애물, 나무, 건물 등)를 배치할 수 있다.
 - 제작된 맵을 파일에 텍스트 방식으로 저장한다.
 - 텍스트 문서는 메모장 등의 에디터를 통해 내용 확인이 간편하다.
 - 파일에 저장할 내용을 결정하고 저장 규칙을 정한다.
 - 정해진 규칙에 따라 파일에 저장/읽기를 진행한다.
 - 예) 타일맵인 경우

맵 크기 (숫자)

배경 이미지

각 타일 별 이미지 인덱스 등...

- 우리는 이번에 횡스크롤 게임을 위한 맵툴을 만들어 본다.
- 실습 7-3을 이용한다.

맵툴 만들기

- 맵툴에 포함할 내용
 - 실습 7-3을 활용한다.
 - 차일드 윈도우를 사용한다.
 - 배경 넣기
 - 배경 이미지를 선택할 수 있는 리스트 박스
 - 추가 버튼:
 - 그리드 그리기/해제하기
 - 각 이미지에 장애물 넣기
 - 장애물을 넣는 위치는 배경 이미지를 그리드에 맞춰 각 그리드 칸에 클릭하여 장애물을 넣도록 한다.
 - 테스트 버튼 버튼
 - 제작한 맵을 횡 스크롤 시킬 수 있는 테스트 버튼
 - 파일 입출력
 - 제작한 맵을 저장한다.
 - 저장된 맵을 읽는다.

맵툴 만들기





