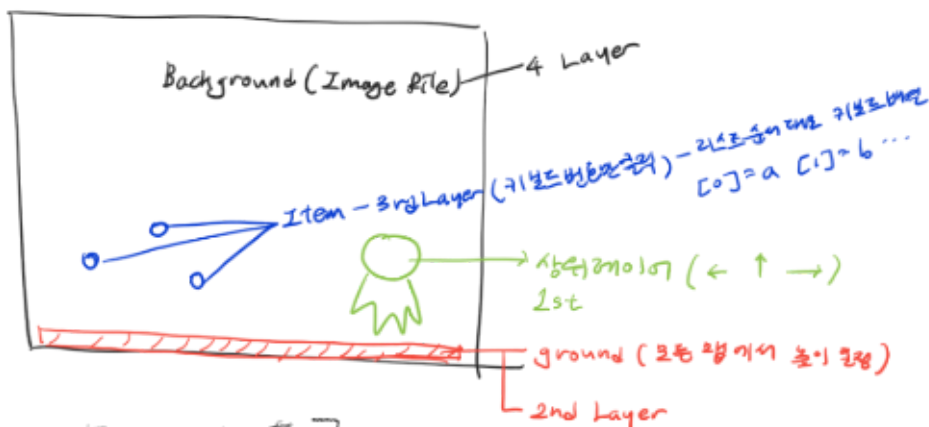


풍덕 어항 이야기

## 차별 구성



Wst  $\Rightarrow$  player item list = t ]

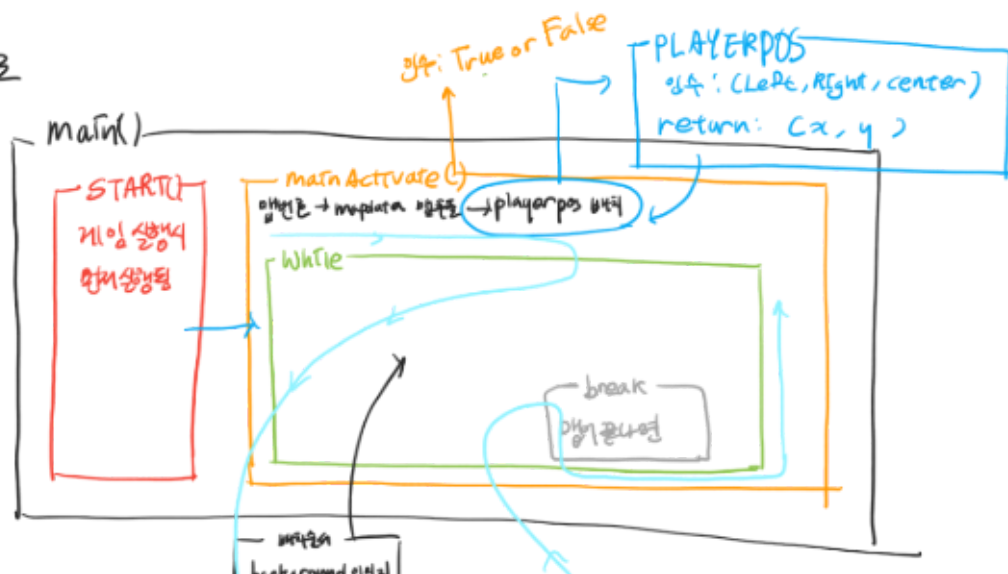
mapdata 리드 구성 : background Image 파일 이름, 플레이어 시작위치, Item 정보  
(Left, Right, Center)

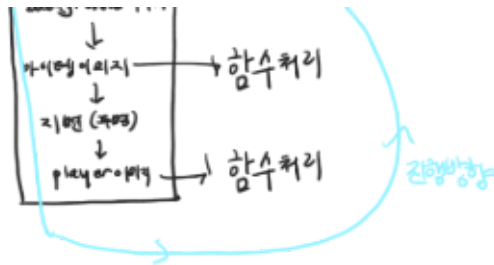
↳  $\frac{dH}{dt} = 21 \frac{1}{s} \text{ Index}$   
(1 Index  $\rightarrow [0]$ )

↓  
pos항우  
↓  
위치번호

↳ mapdata = [ { "background": "img.jpg",  
"playerpos": "Left/Right/Center",  
"Item": [ (1, (x,y)), (2, (x,y))... ]  
          ↙         ↘         ↖         ↗  
          ↙ Item   ↘ 좌표   ↖ 좌표   ↗ 좌표  
                    ↘ or ↖         ↗         ↘  
                    영역 : 11         영역 : 12  
"mob": "mobname" }  
        ↙   ↘  
        g   t

\* 22





\* 함수 : `start()`

## Main Activate()

① `player pos (location)`

#기능: Left, Right, Center를 (x, y)로 변환  
보통 사용

② `player (pos)`

#기능: Screen이 캐릭터 표시(움직임 포함)

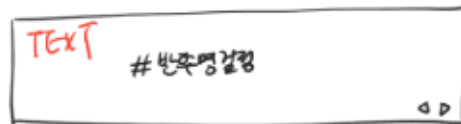


③ `Item (아이템리스트)`

#기능: 화면상에 아이템 배치, 키보드가서 아이템에 해당하는 것을 클릭할 때  
아이템 고유번호 반환

④ `TEXTBOX ([TEXTLIST])`

#기능: 대화창 표시



⑤ `mob ( )`

#움직임

— ③

모바일  
→ 정적, 이동, 정적

마지막 수정: 오후 2:42