5646111 백두현 5장 게임 수정사항.

이동개선

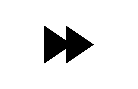
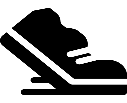
원래는 고양이 캐릭터가 특정 수치만큼 순간이동 하는 모습 이였으나 개선을 통해 캐릭터가 일정한 수치만큼 자연스럽게 이동하게 바꾸었습니다.

캐릭터 변경

5장의 원래 캐릭터는 이동 방향을 알 수 없으므로 6장에 나오는 캐릭터와 애니메이션을 도입해 이동 방향에 따라 캐릭터가 회전하며 점프 기능을 추가해 하늘에 나오는 아이템을 획득할 수 있고 내려오는 화살을 피하는데 용이하게 만들었습니다

스킬 및 아이템 생성.

키보드 E키를 누르면 스킬을 사용할 수 있습니다. 스킬을 사용하면 속도가 빨라지며 스킬의 효과는 잠시 후 사라집니다. 스킬을 사용한 후에는 한동안 사용할 수 없습니다.

-> 아이콘은 현재 스킬이 사용 중일 때 나옵니다 스킬의 효과가 종료되면 사라집니다. ->. 스킬을 사용 할 수 있으면 신발 모양의 아이콘이 UI로 나타나 스킬 사용가능 여부를 알 수 있습니다.

하트 아이템: 아이템을 획득한 즉시 체력 20을 회복합니다. 아이템이 생성된 후 몇 초가 지나면 다시 사라지며. 획득한 후 한동안은 다시 생성되지 않습니다.

스코어 생성

스코어를 만들었으며 0점에서 1000점 까지는 프레임당 1점 1000점에서 10000점까지는 프레임당 2점 10000점에서 50000점까지는 프레임당 3점 그 이후는 프레임당 5점입니다.

난이도 조절: 게임의 스코어가 10000점을 넘어가는 순간부터 화살의 피해량이 10에서 20으로 변경됩니다. 또한 시간이 지날수록 화살이 많이 생성됩니다.

시작화면 및 게임 오버 씬 생성.

시작화면: 마우스 좌클릭을 누르면 게임이 시작됩니다.

게임화면: 게임이 진행되는 화면입니다. 체력이 0이되면 게임 오버 화면으로 넘어갑니다.

게임오버 화면: 게임의 총 스코어가 나오며 10000점 미만은 “Try Again” 10000점이상 20000점이하는 “Nice Try” 20000점 이상은 “Very Good Grade” 라는 출력문이 함께 나옵니다.