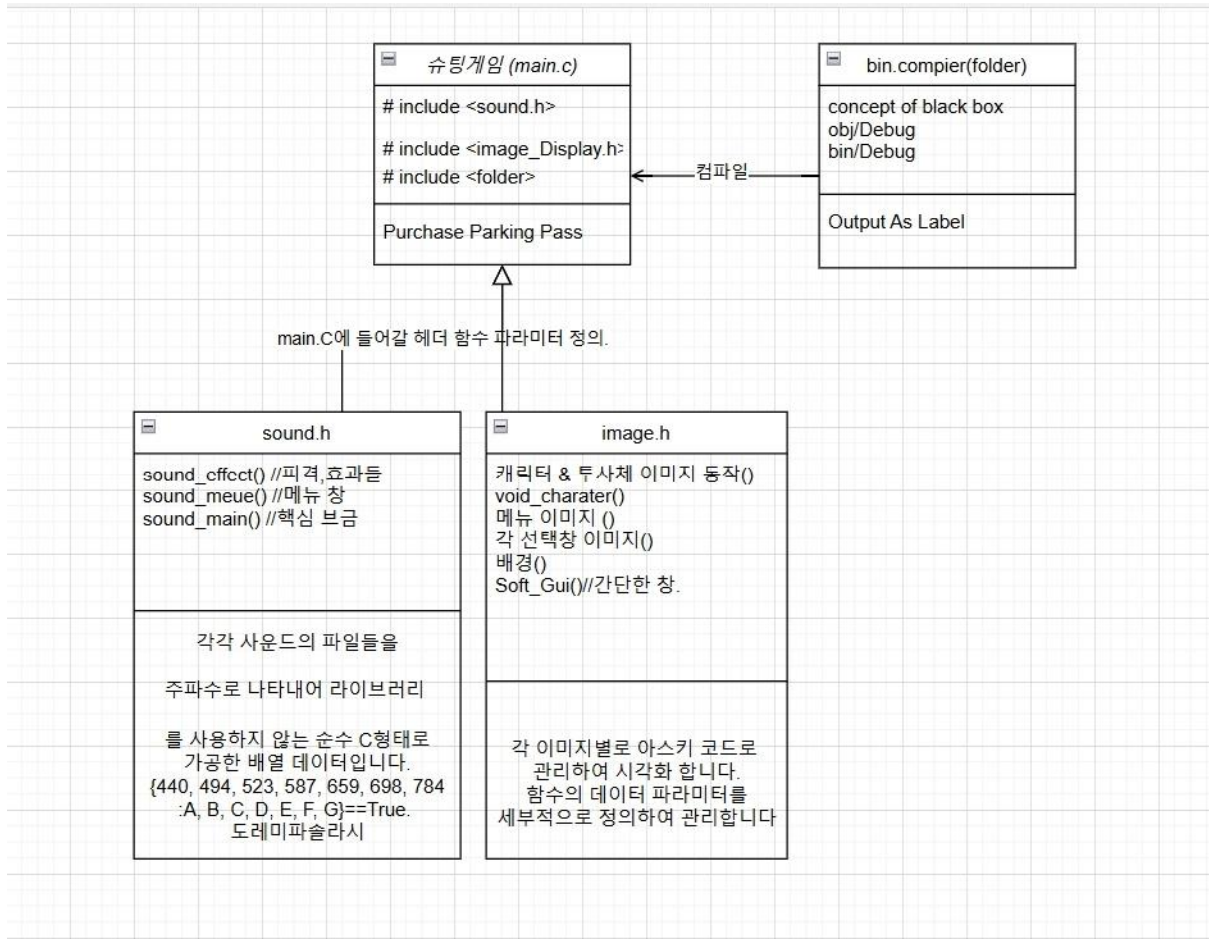


(박정수)



[사진 1-1]

RIEHL Update README.md

	bin/Debug	Add files via upload	3 days ago
	obj/Debug	Add files via upload	3 days ago
	README.md	Update README.md	3 days ago
	main.c	Create main.c	3 days ago
	main.h	Create main.h	3 days ago
	참고한 사이트	Create 참고한 사이트(헤더)	3 days ago

793deb6 · 3 days ago

🕒 10 Commits

README

use lib directory in, this. SDL, code block(bin file)...

```
/*log.
```

jj 4 team_project_in_c 11/13 get started

jj 11/15 upload c structure. & .h file search in web site.

No description, website, or topics provided.

- Readme
- Activity
- 0 stars
- 1 watching
- 1 fork

Releases

No releases published
[Create a new release](#)

Packages

No packages published
[Publish your first package](#)

Languages

C 100.0%

Suggested workflows
Based on your tech stack

[사진 1-2] (관리 중. Main.h에 sound & image 헤더 수정.)

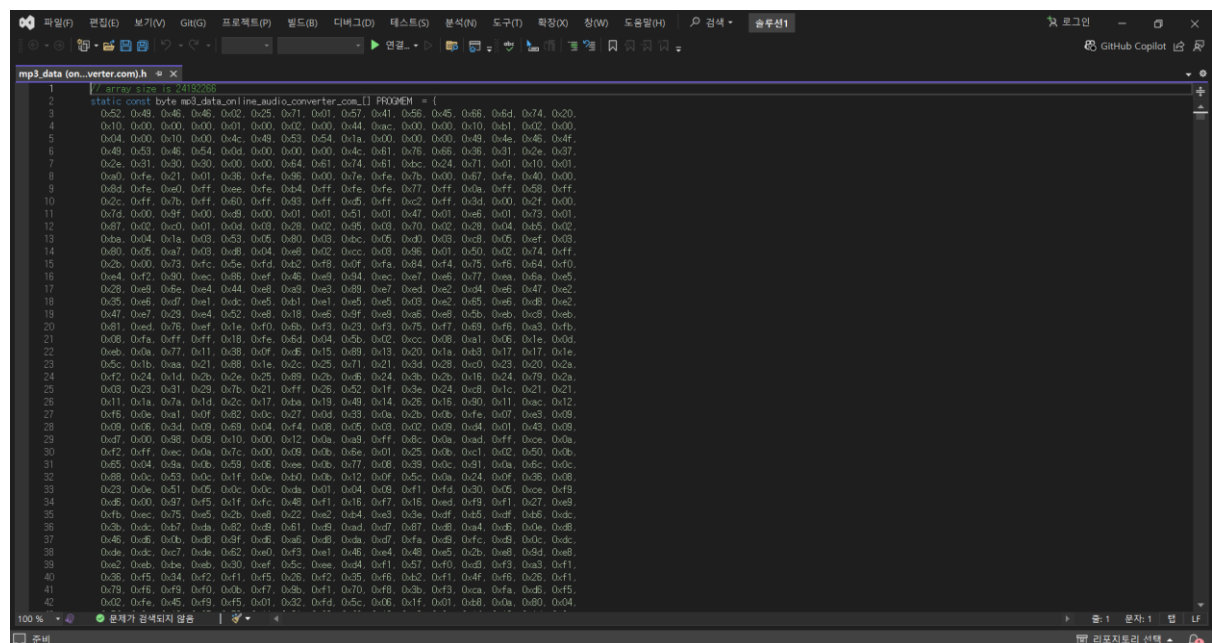
아래에는 음악 데이터 배열입니다. 이를 순수 C 파일의 형태로 만들기 위해서는 sound.h의 메인 브룸을 [코드 1-1]과 같은 형태로 데이터 배열을 주파수

({440, 494, 523, 587, 659, 698, 784}; // A, B, C, D, E, F, G 주파수의 도레미파솔라시의 음계.)

로 재 배열할 필요가 있습니다.

Sound.h 파일의 핵심 BGM(Back Ground Music)의 파라미터중 일부.

[코드 1-1]



```
1 // array size is 2418/8=302
2 static const byte mp3_data_online_audio_converter_com[] PROGMEM = {
3 0x52, 0x49, 0x46, 0x46, 0x02, 0x25, 0x71, 0x01, 0x57, 0x41, 0x58, 0x45, 0x65, 0x6d, 0x74, 0x20,
4 0x10, 0x00, 0x00, 0x00, 0x01, 0x00, 0x02, 0x00, 0x44, 0x6c, 0x00, 0x00, 0x10, 0xb1, 0x02, 0x00,
5 0x04, 0x00, 0x10, 0x00, 0x4c, 0x49, 0x53, 0x54, 0x1a, 0x00, 0x00, 0x00, 0x49, 0x4e, 0x4e, 0x4f,
6 0x49, 0x53, 0x46, 0x54, 0x0d, 0x00, 0x00, 0x00, 0x4c, 0x61, 0x76, 0x68, 0x36, 0x31, 0x2e, 0x37,
7 0x2e, 0x31, 0x30, 0x30, 0x00, 0x00, 0x64, 0x61, 0x74, 0x61, 0x6c, 0x24, 0x71, 0x01, 0x10, 0x01,
8 0xa0, 0xfe, 0x21, 0x01, 0x36, 0xfe, 0x65, 0x00, 0xfe, 0xfe, 0x7b, 0x00, 0x87, 0xfe, 0x40, 0x00,
9 0x6d, 0xfe, 0x6d, 0xff, 0xee, 0xfe, 0x64, 0xff, 0xfe, 0xfe, 0x77, 0xff, 0x0a, 0xff, 0x69, 0xff,
10 0x2c, 0xff, 0x7b, 0xff, 0x60, 0xff, 0x83, 0xff, 0x65, 0xff, 0xc2, 0xff, 0x3d, 0x00, 0x2f, 0x00,
11 0x7d, 0x00, 0x8f, 0x00, 0xc9, 0x00, 0x01, 0x01, 0x51, 0x01, 0x47, 0x01, 0xe6, 0x01, 0x73, 0x01,
12 0x87, 0x02, 0xc0, 0x01, 0x0d, 0x08, 0x28, 0x02, 0x95, 0x08, 0x70, 0x02, 0x29, 0x04, 0x65, 0x02,
13 0x6e, 0x04, 0x1a, 0x03, 0x83, 0x05, 0x80, 0x03, 0x6c, 0x02, 0xd3, 0x03, 0xe9, 0x05, 0xef, 0x03,
14 0x80, 0x05, 0xa7, 0x03, 0xc9, 0x04, 0xa6, 0x02, 0xcc, 0x03, 0x96, 0x01, 0x50, 0x02, 0x74, 0xff,
15 0x2b, 0x00, 0x73, 0xfc, 0x5e, 0xfd, 0x52, 0xf8, 0xf, 0xfa, 0x64, 0xf4, 0x75, 0xf6, 0x64, 0xf0,
16 0xa4, 0xf2, 0x80, 0xec, 0x86, 0xef, 0x46, 0xe9, 0x64, 0xec, 0xe7, 0xe6, 0x77, 0xea, 0x6a, 0xe5,
17 0x28, 0xe3, 0xe4, 0x44, 0xe8, 0xa9, 0xa3, 0xa9, 0xe7, 0xed, 0xe2, 0x94, 0xe6, 0x47, 0xe2,
18 0x59, 0xed, 0xd7, 0xe1, 0xdc, 0xe5, 0xa1, 0xe1, 0xab, 0xe3, 0xc2, 0xe5, 0xab, 0xe2,
19 0x47, 0xe7, 0x29, 0xe4, 0x52, 0xe6, 0x18, 0xe5, 0xf, 0xe9, 0xab, 0xe5, 0xab, 0xc8, 0xab,
20 0x61, 0xed, 0x76, 0xef, 0x1e, 0xf0, 0x6b, 0xf3, 0x23, 0xf3, 0x75, 0xf7, 0x69, 0xf6, 0xa3, 0xfb,
21 0x08, 0xfa, 0xff, 0xff, 0x18, 0xfe, 0x6d, 0x04, 0x5b, 0x02, 0xcc, 0x03, 0xa1, 0x06, 0x1e, 0x0d,
22 0xab, 0x0a, 0x77, 0x11, 0x39, 0x0f, 0x45, 0x15, 0x69, 0x13, 0x20, 0x1a, 0x63, 0x17, 0x17, 0x1e,
23 0x5c, 0x1b, 0xaa, 0x21, 0x88, 0x1e, 0x2c, 0x25, 0x71, 0x21, 0x3d, 0x28, 0xc0, 0x23, 0x20, 0x2a,
24 0xf2, 0x24, 0x1d, 0x2b, 0x2e, 0x25, 0x89, 0x2b, 0x65, 0x24, 0x3b, 0x2b, 0x16, 0x24, 0x79, 0x2a,
25 0x03, 0x23, 0x31, 0x29, 0x7b, 0x21, 0xff, 0x25, 0x52, 0x1f, 0x3e, 0x24, 0xc9, 0x1c, 0x21, 0x21,
26 0x11, 0x1a, 0x7a, 0x1d, 0x2c, 0x17, 0xaa, 0x19, 0x49, 0x14, 0x28, 0x16, 0x30, 0x11, 0xac, 0x12,
27 0xf6, 0x0e, 0xa1, 0x0f, 0x82, 0x0c, 0x27, 0x4d, 0x39, 0x0a, 0x2b, 0x0b, 0xfe, 0x07, 0xa3, 0x09,
28 0x09, 0x06, 0x3d, 0x09, 0x69, 0x04, 0xf4, 0x08, 0x65, 0x03, 0x02, 0x09, 0x94, 0x01, 0x43, 0x09,
29 0xd7, 0x00, 0x98, 0x09, 0x10, 0x00, 0x12, 0x0a, 0xa9, 0xff, 0x8c, 0x0a, 0xad, 0xff, 0x0e, 0x0a,
30 0xf2, 0xff, 0xec, 0x0a, 0x7c, 0x00, 0x09, 0x0b, 0x6e, 0x01, 0x25, 0x0b, 0xc1, 0x02, 0x60, 0x0b,
31 0x65, 0x04, 0x9a, 0x0b, 0x69, 0x0b, 0xee, 0x0b, 0x77, 0x03, 0x39, 0x0c, 0x81, 0x0a, 0x8c, 0x0c,
32 0x88, 0x0c, 0x53, 0x0c, 0x1f, 0x0e, 0xb0, 0x0b, 0x12, 0x0f, 0x5c, 0x0a, 0x24, 0x0f, 0x36, 0x08,
33 0x23, 0x0e, 0x51, 0x05, 0x0c, 0x0c, 0xda, 0x01, 0x04, 0x09, 0xf1, 0xfd, 0x30, 0x05, 0xae, 0xf9,
34 0xa5, 0x00, 0x87, 0xf5, 0x1f, 0xfc, 0x48, 0xf1, 0x16, 0xf7, 0x16, 0xed, 0xf9, 0xf1, 0x27, 0xa9,
35 0xfb, 0xec, 0x75, 0xa5, 0x2b, 0xa6, 0x22, 0xc2, 0x64, 0xa3, 0x3e, 0xdf, 0x65, 0xdf, 0x66, 0xdc,
36 0x3a, 0xdc, 0x67, 0xda, 0x62, 0xab, 0x01, 0xab, 0xdf, 0x67, 0xab, 0x44, 0xab, 0x0a, 0xab,
37 0x4b, 0xab, 0x0b, 0xab, 0x9f, 0xab, 0xab, 0xab, 0xab, 0xab, 0xab, 0xab, 0xab, 0xab, 0xab, 0xab,
38 0xab, 0xab, 0xab, 0xab, 0xab, 0xab, 0xab, 0xab, 0xab, 0xab, 0xab, 0xab, 0xab, 0xab, 0xab, 0xab,
39 0xab, 0xab, 0xab, 0xab, 0xab, 0xab, 0xab, 0xab, 0xab, 0xab, 0xab, 0xab, 0xab, 0xab, 0xab, 0xab,
40 0x3b, 0xf5, 0x34, 0xf2, 0xf1, 0xf5, 0x25, 0xf2, 0x55, 0xf6, 0x63, 0xf1, 0x4f, 0xf6, 0x26, 0xf1,
41 0x79, 0xf6, 0xf9, 0xf0, 0xf6, 0xf7, 0x6b, 0xf1, 0x70, 0xf6, 0x3b, 0xf3, 0xca, 0xfa, 0xab, 0xf5,
42 0x02, 0xfe, 0x45, 0xf9, 0xf5, 0x01, 0x32, 0xfd, 0x5c, 0x06, 0x1f, 0x01, 0x68, 0x0a, 0x80, 0x04,
```

[코드 1-1]

Stage 중 일부 .c 확장자는 횡스크롤로 구현하여 탄막은 우측에서 좌측으로 이동하여 피격 판정을 구현합니다.

횡스크롤 데이터는 다음과 같습니다.

설계 디자인.

구조 틀:

```
├── assets
|   ├── graphics
|   |   ├── player.png
|   |   ├── enemy.png
|   |   └── ... (스프라이트, 배경 등)
|   ├── sounds
|   |   ├── shoot.wav
|   |   ├── explosion.wav
|   |   └── ... (효과음, 음악 등)
├── src
|   ├── main.c
|   ├── renderer.c
|   ├── renderer.h
|   ├── player.c
|   ├── player.h
|   ├── bullet.c
|   ├── bullet.h
|   ├── game.c
|   ├── game.h
|   └── ... (추가 모듈 제작)
├── include
├── lib
|   └── SDL2
```

| └── ... (외부 헤더 파일 또는 공용 헤더 파일 sdl, 및 opengl등.)

| └── build

| └── ... (빌드 산출물)

| └── Makefile

| └── README.md

| └── .gitignore

player.h에 들어가는 각 파라미터 함수들의 정의.

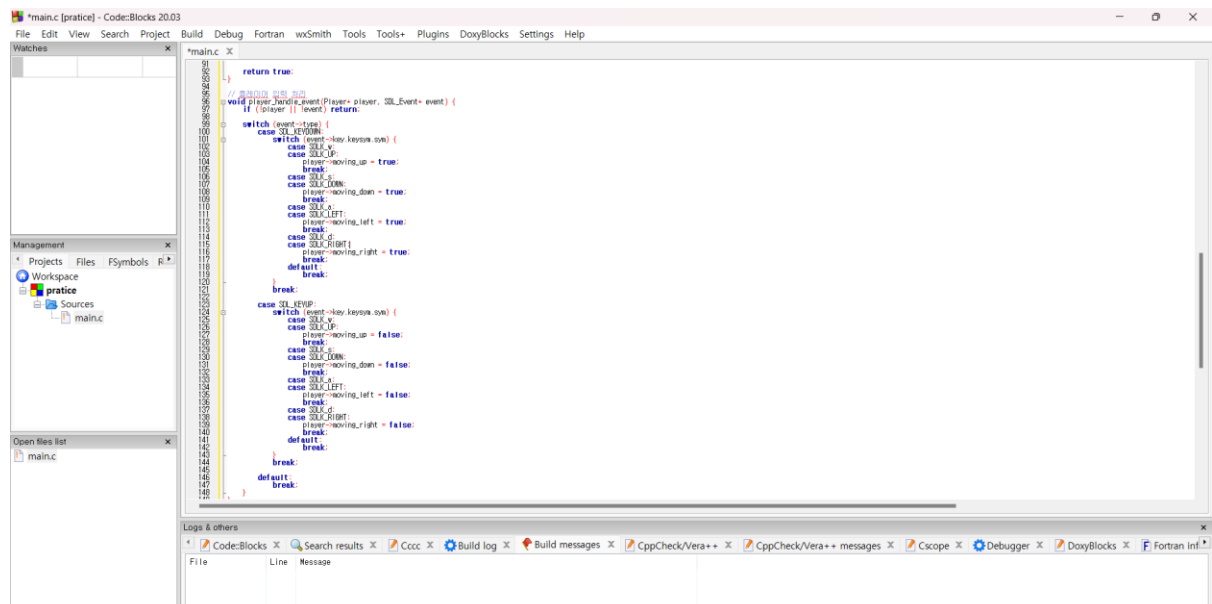
Void Display_image(){

printf(각 캐릭터의 함수를 정의합니다);

//...(중략);

printf(각 캐릭터의 이미지 또는 파일 포인터로 가져온 텍스트 파일);

}



[코드 2-2]

[코드2-2] W, A, S, D 키와 화살표 키(UP, DOWN, LEFT, RIGHT)를

인식하여 플레이어의 이동 방향의 움직임을 구현합니다.

SDL_KEYDOWN 이벤트는 키가 눌린 상태가 지속되는 동안 여러 번 발생할 수 있습니다. 이 경우, 이동 플래그가 불필요하게 여러 번 설정되거나 상태가 예상치 않게 변경될 수 있습니다. 이를 방지하기 위해 키 반복 이벤트를 무시하도록 설정할 수 있습니다.