

[여기에 입력]

프로그래밍 기초 게임 프로젝트

Earthworm Game

2019. 11 . 25 (월) 회의록



1. 시간 : 3:20 ~ 4:30
2. 장소 : 문화관 406호
3. 참석자 : 이해준/ 박현수 / 안세현

<회의 내용>

1. 지렁이를 키우는 알고리즘 재정의

A. 1. 먹이를 먹는 맵 위치 값을 저장하는 배열 & 2. 충돌을 검사하기 위해 1,0 (1이 몸통이 있다는 표시, 0이 몸통이 없다는 표시) 으로 분류하는 배열을 정의하였다.

B.. 1번 배열은 머리를 가리키는 포인터와 꼬리를 가리키는 포인터 2개를 두어 먹이를 먹으면 머리가 자라고 이동을 하면 꼬리의 자취를 지우도록 하였다.

[여기에 입력]

프로그래밍 기초 게임 프로젝트

2. 먹이 생성 방법 토의

현재는 먹이를 먹으면 새로운 먹이를 랜덤으로 생성하는 방식까지 구현하였는데 이를 어떻게 발전시킬지 토의하고 각자 생각해보고 다음 회의까지 구현해오기로 하였다.

2019. 11. 29(금) 회의록



1. 시간 : 4 :00 – 5:00
2. 장소 : 형남공학관 424호
3. 참석자 : 이해준 / 박현수 / 안세현

<회의 내용>

[여기에 입력]

프로그래밍 기초 게임 프로젝트

1. 전체적인 맵 사이즈를 조정

A. 게임 실행 시 난이도와 재미를 고려하여 알맞은 맵 사이즈로 변경하였음

2. 지렁이 키우는 알고리즘 위한 배열 수정

A. 지난 회의에서 구상한 2번 배열(충돌 검사를 하기 위해 1,0으로 분류하는 배열)을 1차원 배열에서 2차원 배열로 변경하였음.

3. 먹이 생성 방법 구체적 구현

A. 기존의 방식에서 먹이의 위치를 저장하는 크기가 3인 배열을 만들어 일정 개수의 먹이를 먹으면 3개의 먹이가 랜덤으로 발생시키도록 구현.

4. 점수 기록 코드 구현방법 토론하여 구상

A. 저장해놓은 먹이 좌표 배열과 현재 내 위치가 일치한다면 지렁이의 길이와 점수 올라가도록 구현