**윈도우 프로그래밍 최종과제 최종 보고서**

2016180039 정승원

[사용 키]

좌우 이동 – a(좌), d(우)

사다리 타기 – w(위), s(아래)

점프 – 엔터

나가기 – q

무적 치트키 – i

리스폰 – r (현재 스테이지에서 게임 다시 시작)

[+] 게임이 너무 어려우시면 i키로 무적 상태로 플레이 하시 길 추천 드립니다…

[+] 목숨이 0이 되면 따로 게임 오버 화면을 못 만들어서 r키로 재시작 하시 길 바랍니다.

[목표]

장애물들을 피해서 최상단 플랫폼으로 올라가서 공주를 구출 (+공주는 구현을 못하여 안보입니다..)

[개발 범위]

\* 기획대로 모두 개발한 내용 – 스테이지 1~3, 스테이지별 특별 장애물들, 마리오 애니메이션, 장애물 애니메이션

\* 기획대로 수행 못한 내용 – 동키콩, 공주 표시, 하트 아이템, 사운드, 게임 오버 화면

[개발 내용 상세]

\* 모든 오브젝트들(마리오, 원통) 중력 적용 => 떨어지는 시간이 길어질수록 낙하속도 증가

\* 원통 랜덤 패턴 => 사다리를 만나면 그냥 지나갈 수도 있고 아님 사다리를 탈 수도 있음 (단, 스테이지 3에서 나오는 커다란 원통은 사다리를 타지 않음)

\* 자연스러운 계단 오르기 – 원통, 마리오 모두 계단을 자연스럽게 오르고 내림. 또한 플랫폼이 너무 낮을 때 점프하였을 시 머리를 부딪침