**윈도우 프로그래밍 최종과제 계획서**

2016180039 정승원

[내용]

먼저, 제가 제작하고 싶은 게임은 초기 오락실에서 인기를 끈 동키콩 모작 게임입니다. 위 게임은 계단 꼭대기에서 동키콩이 던지는 원통을 피하고 공주를 구하면 되는 게임입니다. 제가 이 게임을 만들고자 결정한 이유는 리소스가 비교적 적게 필요하게 될 것 같아(중복 리소스 사용) 다양한 스테이지를 만들 수 있을 것으로 예상되기 때문입니다.

게임의 규모는 캐릭터는 총 3명(마리오(움직일 수 있는 객체), 공주, 동키콩(적AI))으로 스테이지는 총3단계로 구성하고 배경 이미지와 맵 레이아웃, 공격패턴들이 각 스테이지마다 바뀌게 만들 것입니다. 이때 비트맵이미지를 더블버퍼링 기법으로 부드럽게 표현할 것이고 게임루프를 위해 타이머를 사용할 것입니다. 게임 UI접근은 마우스입력으로, 조작은 키보드입력을 이용할 것입니다.

[상세]

(플레이어의 동작)

좌우 걷기, 좌우 달리기, 점프, 사다리 타기

(아이템)

하트 – 하늘 위에서 좌우로 움직이며 떨어지고 획득 시 플레이어의 목숨을 하나 늘려준다.

(공격패턴)

+ 1단계

간단히 굴러 떨어지는 원통만 피한다. 이때 원통은 슬라이드를 미끄러져 내려오되 사다리 위를 지나갈 시 랜덤하게 사다리로 내려갈 수 있다.

+ 2단계

일정 패턴을 간격으로 동키콩이 불타는 원통을 플레이어 쪽으로 던진다.

+ 3단계

일정 패턴을 간격으로 피할 수 없을 만큼 아주 큰 원통을 던진다. 이때 플레이어는 원통을 피하기 위해 사다리를 이용하거나 안전한 장소를 찾아야한다.

(피격)

동키콩이 던진 원통을 맞게 되면 한칸 아래로 떨어지며 잠시 무적상태가 되고 하트 하나가 소실됩니다. 그리고 총 하트 수가 0이 되면 게임오버가 됩니다.

(승리조건)

안전하게 공주가 있는 곳까지 올라가면 됩니다.

[첨부사진]



[역할분담]

1인 제작입니다.

[스케줄표]

1주차: 게임 리소스 수집, 게임에 필요한 기본 세팅(충돌체크 함수, 타이머 함수, 캐릭터 움직임, 필요변수 선언 등 준비)

2주차: 1 스테이지 개발

3주차: 2 스테이지 개발

4주차: 3 스테이지 개발