

클레이 사격

평범한 과녁에 총을 쏘는 것이 아닌 움직이는 원판!!



1인칭 사격의 진수!!

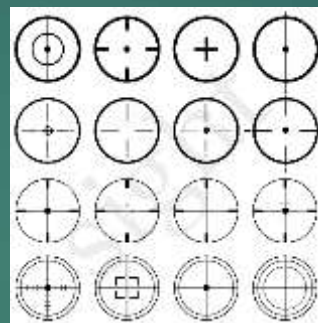
게임 컨셉

- ✓ 순식간에 지나가는 원판들!!
- ✓ 실력에 맞는 맞춤 난이도 선택!!
- ✓ 플레이어의 마음을 울리는 총소리!!
- ✓ 점수제로 인하여 경쟁 심리 유발!!
- ✓ 한 판이 빠르게 끝나서 가볍게 즐기기 가능!!

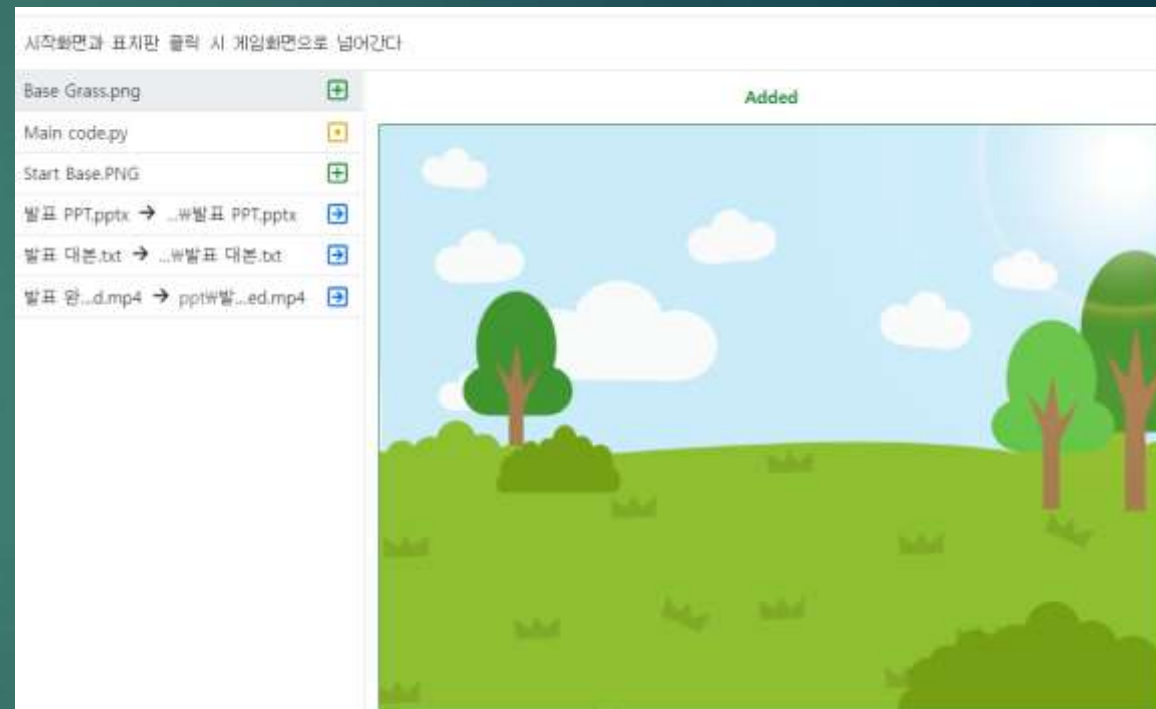
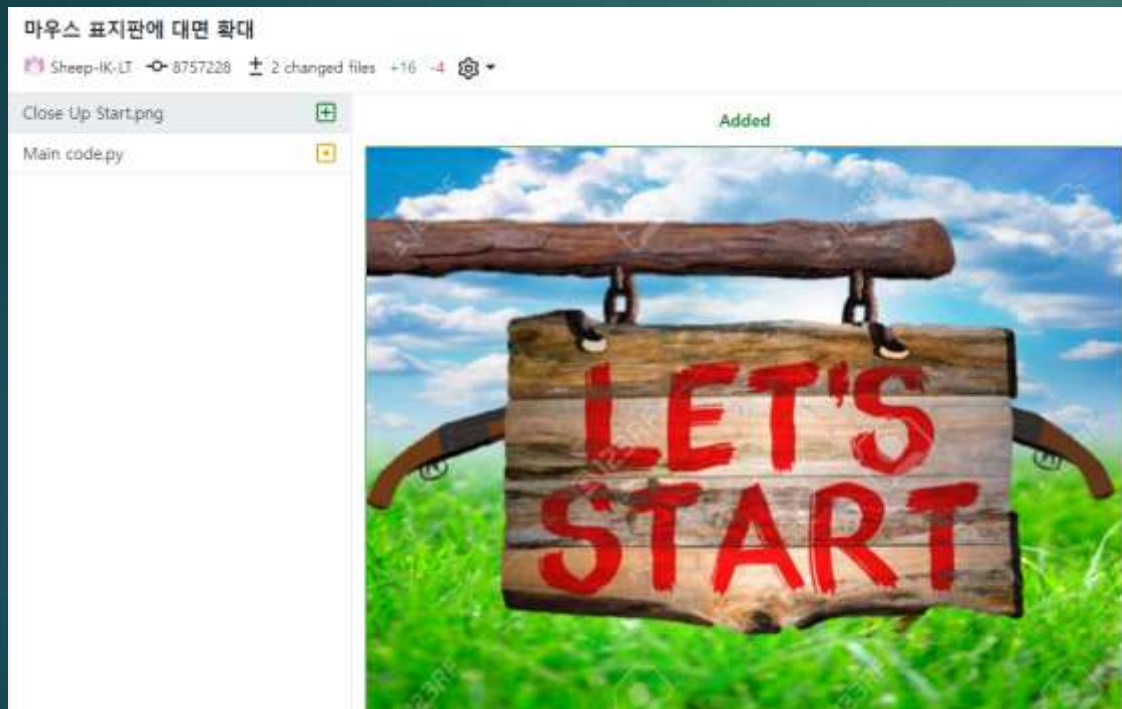
개발 일정

1주차	게임 개발 일정 및 기획
2주차	객체 구상 등의 추상화 작업 완료, 배경 등 밑작업 완료
3주차	게임 구현 및 코드 작성에 필요한 리소스 탐색
4주차	원판 이동 코드 구현
5주차	마우스 좌표 및 조준 사격 코드 구현
6주차	타이머 작업 및 사격 모션 작업
7주차	난이도 작업 및 순위판 제작
8주차	마무리 및 최종 오류 제거 작업

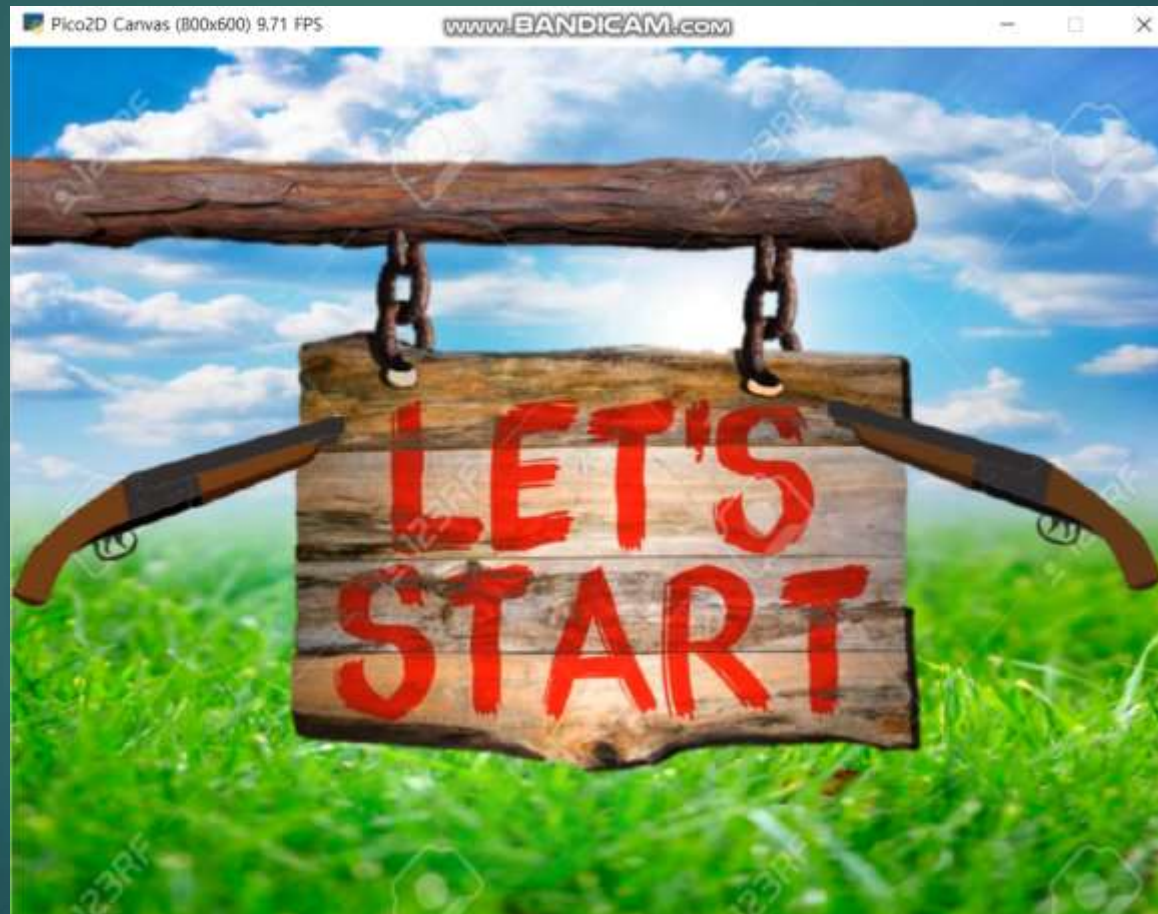
2주차



3주차



3주차



4주차



Class 및 객체 생성

깃허브 커밋 기록

10.01~ 11.14

