

제 5장 비트맵과 애니메이션 2

2021년 1학기 윈도우 프로그래밍

실습 5-5

• 슈팅 게임 만들기

- 화면에 3개 이상의 장애물을 임의의 위치에 놓는다.
- 애니메이션 되는 주인공이 화면의 임의의 위치에서 출발하고 임의의 방향으로 자동이동한다.
- 장애물에서 몬스터들이 나타나서 일정한 방향으로 이동한다.
 - 몬스터는 항상 3개가 일렬로 나타난다.
 - 좌우로 또는 위아래로 이동하고 가장자리에 도달하면 반대 방향으로 다시 이동한다.
- 장애물을 블록 비트맵으로 사용하여 총알에 특정 숫자 이상 맞으면 블록을 사라지게 한다.
- 몬스터가 죽으면 사라지는 애니메이션을 보이며 없어진다.
- 키보드 명령:
 - 좌우상하 키보드: 주인공의 방향을 바꾼다.
 - Q: 게임 종료
 - 스페이스: 주인공이 총을 쏘아 몬스터를 죽인다. (총알의 최대 개수는 임의로 지정한다.)
- 캐릭터, 몬스터, 장애물은 비트맵을 사용한다.
 - 주인공 캐릭터는 장애물과 충돌체크 하고, 몬스터는 장애물 통과한다.

