

- 연휴 후에 프로젝트 제안서를 받을 예정이니 어떤 게임을 만들 것인지 생각해 보시기 바랍니다!
- 학기초에 제출한 제안서와 다른 내용으로 개발하여도 무관합니다.

2014 윈도우 프로그래밍 숙제 2

탑뷰의 탱크 슈팅 게임 만들기

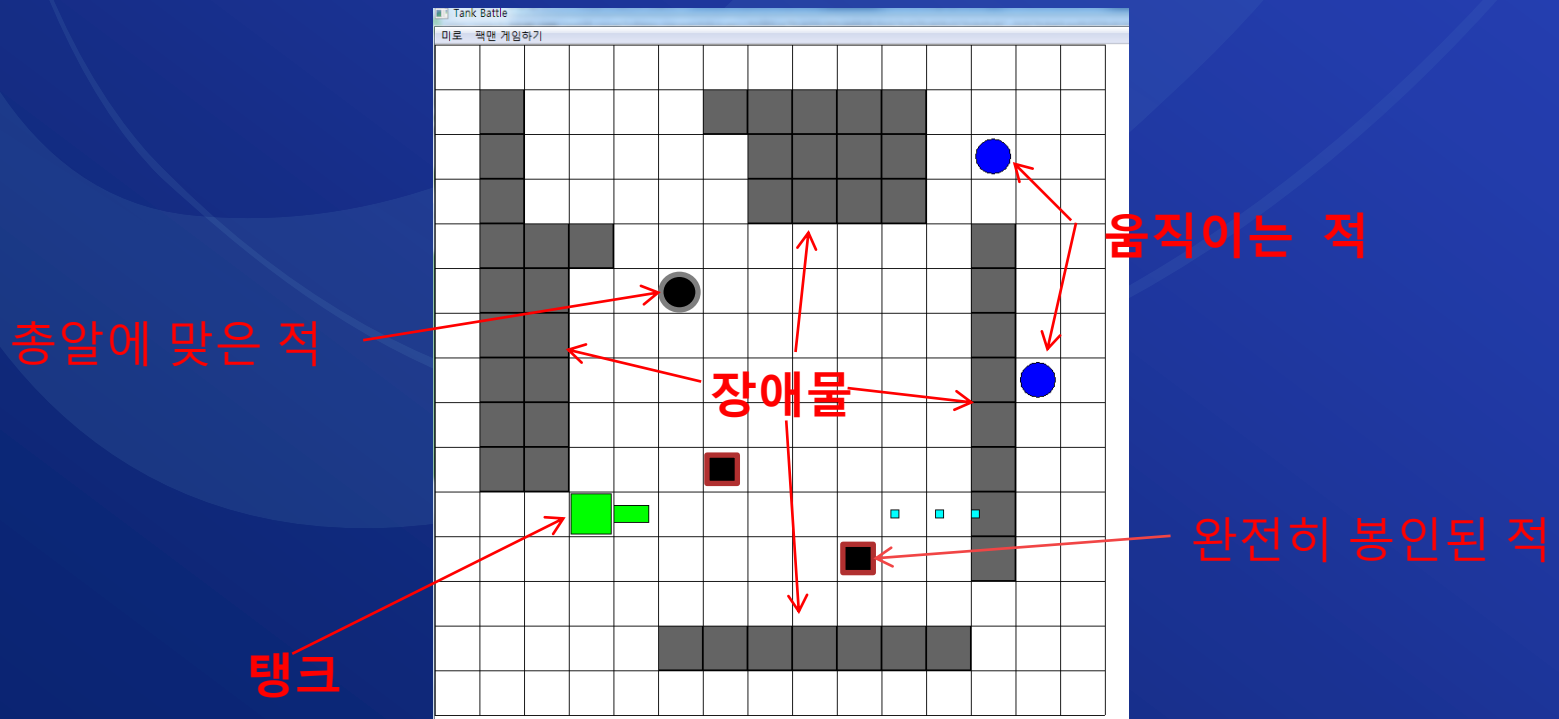
- 20 x 20 칸의 보드를 그린다.
- 보드의 중앙에 탱크와 봉인 사각형이 있다.
- 메뉴 만들기
 - 장애물:
 - 장애물 만들기: 왼쪽 마우스를 누르고 드래그하면 장애물이 만들어진다. 마우스를 놓으면 한 개의 장애물이 완성된다. 1개 이상의 장애물을 만들 수 있다.
 - 적 만들기: 10 / 15 / 20 개의 적을 만든다.
 - 프로그램 종료하기: 프로그램 종료하기
 - 게임 하기
 - 게임 하기: 탱크가 키보드에 의해 좌우상하 방향으로 이동하고, 장애물을 만나면 이동하지 못한다.
 - 점수: 모양이 바뀐 적의 개수를 메시지 박스에 출력한다.
 - 게임 종료하기: 게임 종료하기 (모든 도형이 멈춘다.)

탑뷰의 탱크 슈팅 게임 만들기

- 게임 진행하기
 - 키보드 입력
 - 화살표 키보드: 화살표 키보드에 따라 탱크가 이동한다. 장애물을 지나가지 못한다.
 - 스페이스 키보드: 탱크가 90도씩 회전한다.
 - 엔터키 키보드: 탱크가 총알을 발사한다.
 - 게임 진행되기
 - 총알 발사: 탱크가 발사하는 총알에 적이 맞으면 색깔이 바뀌면서 그 자리에서 멈춘다. 총알은 탱크의 포신 방향으로 날라간다.
 - 총알에 맞은 적은 일정 시간이 지나면 되살아난다.
 - 봉인 사각형 밀기: 오른쪽 마우스 버튼을 누르면 포신대신 봉인 사각형이 생기고 탱크가 봉인 사각형을 밀 수 있다. 다시 오른쪽 마우스 버튼을 누르면 다시 포신이 생긴다.
 - 탱크가 봉인 사각형을 밀어서 총알에 맞은 적을 봉인하면 완전히 죽으면서 점수가 올라간다.
 - 적 이동: 적은 한 방향으로 이동하고 장애물을 만나면 피해서 계속 이동한다. 가장자리에 도달하면 다시 보드 안쪽으로 방향을 바꿔서 이동한다.

탑뷰의 탱크 슈팅 게임 만들기

- 탱크 모양과 회전 (시계방향)에 따른 모양



탐류의 탱크 슈팅 게임 만들기

- 숙제 2 제출
 - 날짜: 5월 15일 (목요일) 오후 6시까지
 - 제출: 이메일로 제출 (ihsong@kpu.ac.kr)
 - 이메일 제목: [원플 숙제2] 주간 월화반 홍길동
 - 제출물: 모든 파일들을 본인 이름으로 압축 후 이메일로 전송한다.
 - 예) 홍길동.zip (모든 소스 파일, 리소스 파일, 헤더 파일들, readme.txt (프로그램 설명 파일))
 - 채점 방식: 숙제 채점은 항목별 부분 점수가 있음