

<익스디오 18기 소프트 유니티 과제>

주어진 과제 **9.26(월) ~ 10.9(일)** 자정까지 제출해야 한다.

제출은 익스디오 카페 -> 소프트 스터디 -> 소프트 과제 게시판에 제출.

50mb가 넘을 경우 msjang97@naver.com 메일로 제출할 것.

구현은 유니티 2D로 구현해야하며, 빌드 파일을 제출해야 한다.

유니티 버전은 편한대로 사용하고 해상도는 1920x1080으로 고정한다.

1. 플레이어 (10점)

- ① 플레이어 캐릭터는 키보드 A, D키로 좌우이동이 가능하다. (1점)
- ② 플레이어 캐릭터는 스페이스바를 눌렀을 때 점프가 가능하다. (2점)
➔ 점프는 더블점프가 가능하다. (2점)
- ③ 플레이어 캐릭터는 마우스 왼쪽 클릭시 총알을 발사한다.
총알은 캐릭터가 보는 방향으로 날라간다. (2점)
- ④ 플레이어의 체력은 100이고, 0이 되면 사망한다. (1점)
- ⑤ 플레이어 캐릭터는 기본, 달리기, 점프, 사망 애니메이션이 존재한다. (2점)

2. 적 몬스터 (10점)

- ① 적 몬스터는 일정 구간 좌우로 움직인다. (2점)
- ② 적 몬스터는 움직일 때마다 총알을 3개 발사한다. (2점)
- ③ 적 몬스터 총알의 데미지는 각각 35를 가진다. (2점)
- ④ 적 몬스터는 체력이 존재하고, 총알에 3번 맞을 경우 사망한다. (2점)
- ⑤ 적 몬스터는 이동, 사망 애니메이션이 존재한다. (2점)

3. 물약 (2점)

- ① 맵에 물약이 존재하고, 플레이어가 먹으면 사라진다.
물약을 먹으면 플레이어의 HP가 20 오른다. (2점)

4. UI (8점)

- ① 타이틀 화면과 메인화면이 존재한다. (1점)
- ② 게임 해상도는 1920x1080로 고정한다. (1점)
- ③ 타이틀 화면에는 가제 "Monster Hunter"가 존재한다. (1점)
- ④ 타이틀 화면에서 스타트 버튼 클릭 시 메인화면으로 넘어간다. (1점)
- ⑤ 메인화면에는 좌측 상단에 플레이어 캐릭터의 'HP바'가 존재한다. (1점)
- ⑥ HP바는 빨간색으로 존재하고, 체력이 숫자로 표현되어 있다. (1점)
- ⑦ HP는 플레이어와 연동되어 피해를 입을 때마다 HP가 줄어든다. (2점)

5. 에셋 주소

플레이어 캐릭터 에셋은 아래 주소를 사용한다. (기본, 달리기, 점프, 사망)

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/characters/dragon-warrior-free-93896>

적 캐릭터 에셋은 아래 주소를 사용한다. (이동/슬립을 죽는 모션으로 대체)

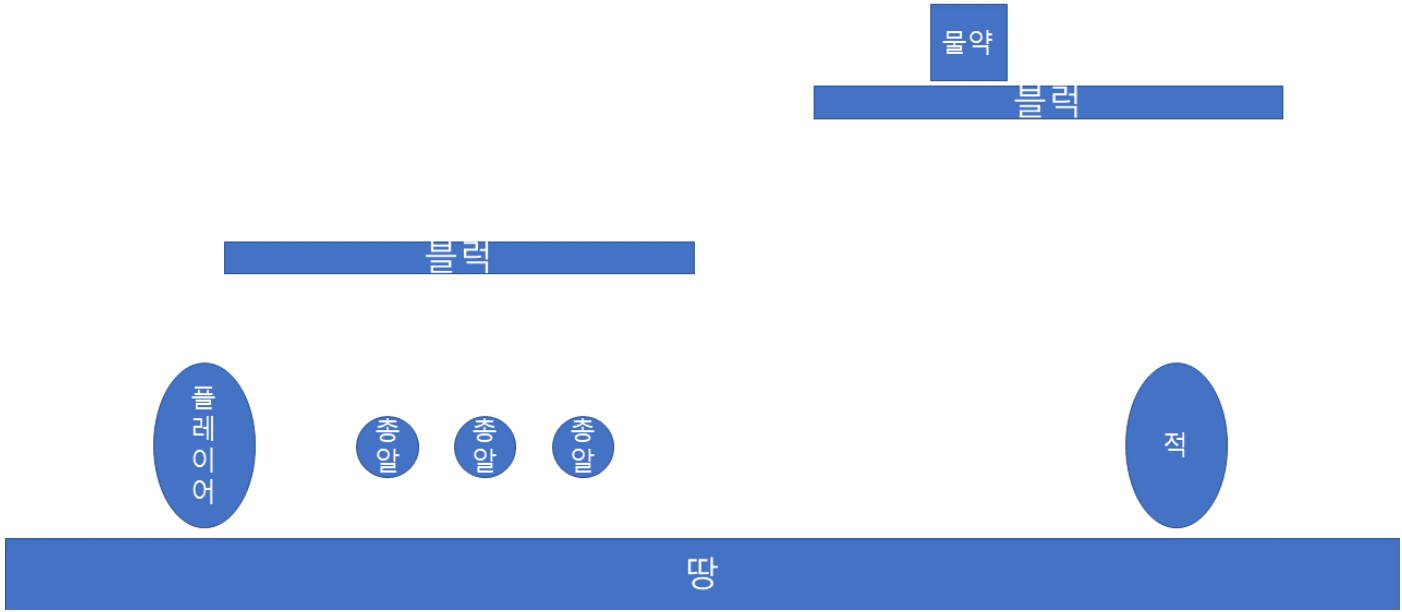
<https://assetstore.unity.com/packages/2d/characters/slime-character-157405#content>

스테이지 구성이나, 총알이나 UI는 마음에 드는 에셋이나 안써도 무방.

시험 점수에 따라 매주 과제를 내줄지, 금요일 밤마다 학교에 나와서 유니티 스터디를 할 지, 다른 방법을 찾을지 고민중이니 최대한 열심히해서 제출하시기 바랍니다.

문의사항은 장민석에게 물어보시기 바랍니다. 문자, 카톡, 디코 아무거나 환영.

HP



<예시 이미지>