

Halloween *F*ANTASY

PROJECT PYGAME

TEAM C.O.D.E

DATE. 2023.10.10

(기업연계형) AI를 이용한 스마트폰 개발자 양성과정 1기



CONTENTS

목차안내

Chapter

01

팀 구성도

Chapter

02

개발 일정

Chapter

03

게임 배경

Chapter

04

구현 목표

Chapter

05

코드 구현 및 게임 시연

Chapter

06

소감 및 출처

Chapter 01

팀 구성도

팀원 소개

팀원 역할 소개

팀 구성도



김기준

- 기획서 작성 및 중간 보고 발표
- 진행 사항 점검 및 총괄
- 적, 안개 생성 코드 작성
- 아이템 코드 작성



김진형

- 음향 데이터 수집 및 가공
- 음향 데이터 출력 코드 작성



김태환

- 게임 이미지 생성 및 가공
- 이미지 출력 코드 작성
- 아이템 코드 작성



문창주

- 시작 화면, 난이도 조절 코드 작성
- 필살기 코드 작성
- 목숨, 점수 출력 코드 작성



신지수

- 시작 화면, 난이도 조절 코드 작성
- 적, 안개 생성 코드 작성
- 음향 데이터 수집 및 코드 작성



Chapter 02

개발 일정

230921 - 231010

개발 일정

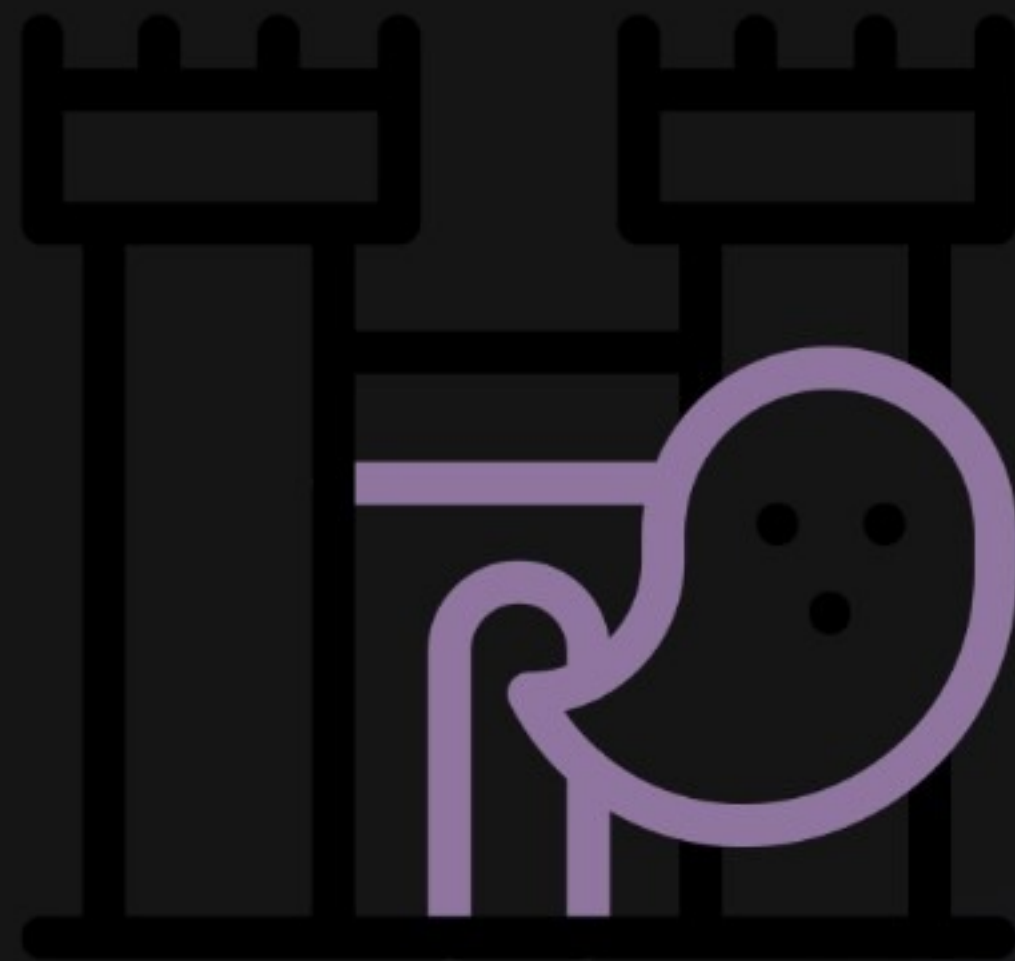


Chapter 03

게임 배경

시놉시스
게임 내 이미지

한가로운 주말 오후, 밥을 배부르게 먹고 TV 앞에 앉았다. 여유를 즐겨보자...하지만, 너무나도 볼 게 없다!
영화 채널을 틀어보니 '크리스마스의 악몽' 이 방영 중이다. 추억을 회상하며 감상하던 중 노곤했는지 잠에 빠진 나.
주변에서 들리는 이상한 소리에 눈을 떠보니 홀로 덩그러니 숲 속에 서있고, 온갖 할로윈 몬스터들이 나에게 몰려오고 있다.
'뭐야, 할로윈 축제 하는건가? 근데 나 잠들었...는데..?'
고개를 숙이니 나는 마녀 복장을 하고 있고 몬스터들은 점점 다가오는데..
무서운 상황에서 벗어나기 위해 볼을 꼬집었지만 현실로 돌아가기를 여러 차례 실패한다!
"그래, 이렇게 된 이상 어쩔 수 없어. 저 몬스터들을 없애면서 빠져나갈 출구를 찾아보자!"
과연 난 이 꿈속에서 벗어날 수 있을까?





Main Screen

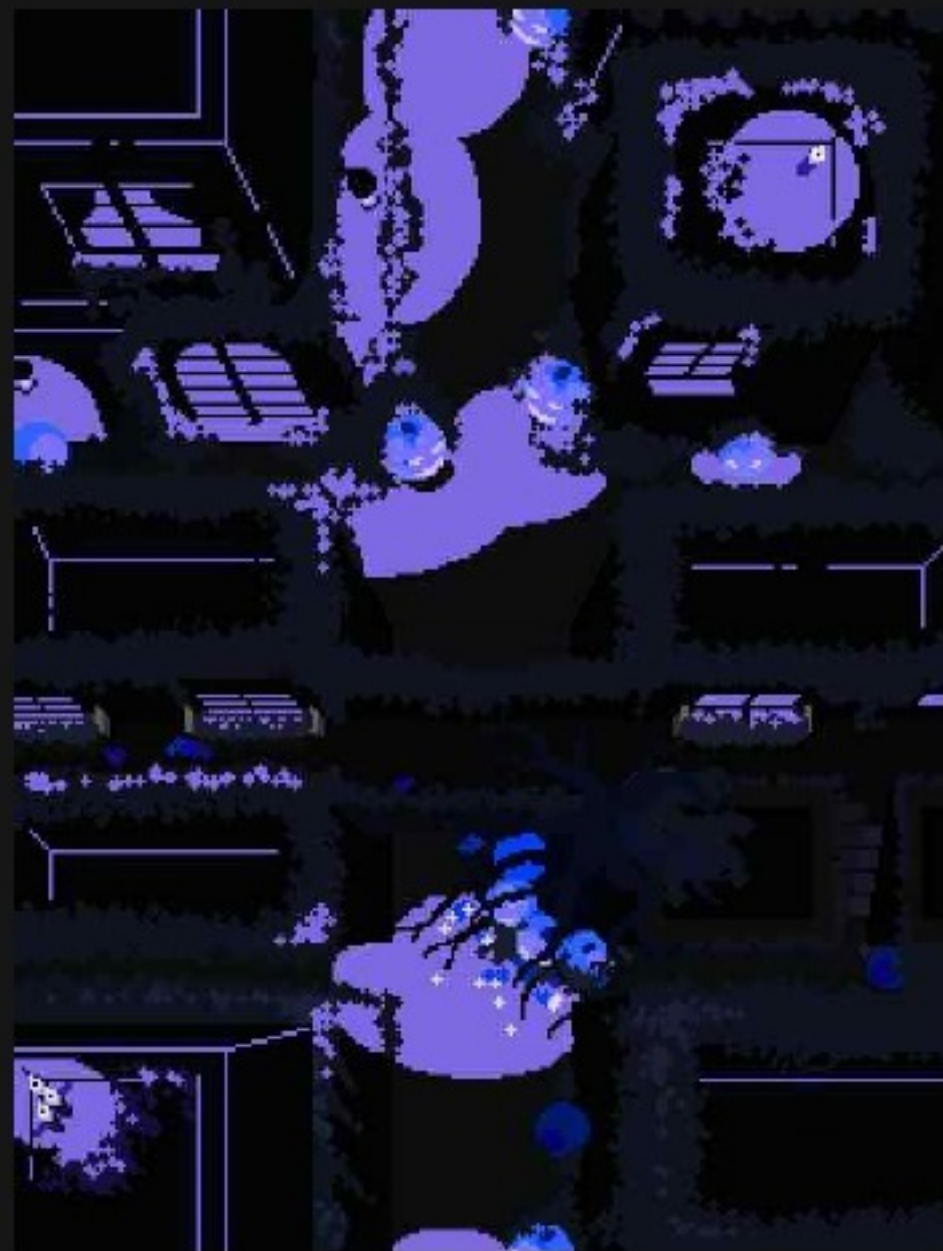


Key Guide Screen

게임 배경



Normal Background



Hard Background

게임 배경



Chapter 04

구현 목표

구현 목표



난이도별 Background 설정
타격 횟수 증가
목숨 조정



이미지 제작 및 구현
할로윈 테마 효과 적용
할로윈 느낌의 효과음 적용

난이도 이미지/음향

필살기 추가 요소



한 화면에 나오는 적 제거하도록 구현
필살기는 박쥐 떼의 단체 공격
미사일 타격 카운트 각각 지정



캐릭터 이동 오류 수정
아이템 생성
글씨체 변경

Chapter 05

코드 구현 및 게임 시연

필살기 및 아이템
게임 배경 및 설정

Chapter 06

소감 및 출처

소감
출처



김기준

코딩, PPT, 팀 프로젝트, 팀장 모든 게 처음이라 버겁고 힘들다고
생각했는데 팀원들의 지원 덕에 잘 해결해 나갈 수 있었습니다.

코딩이 막힐 땐 힘들고 포기하고 싶기도 했지만 해결할수록
재밌고 알찼던 시간이었습니다.



김진형

첫 시작은 구현 욕심이 많았지만 실제로 코딩을 경험하면서
생각보다 섬세한 작업이 들어가야해서 안되는 부분이 많았습니다.
나중엔 욕심보다는 능력치와 시간에 맞게 게임을 구현하려는 노력
을 했으며, 아쉬운 부분이 많았습니다.



김태환

코딩을 더 공부해야겠다는 생각이 들도록 해준 프로젝트였습니다. 머릿속엔 이상이 가득했으나, 적절하게 코딩할 수 없어 답답함을 느끼곤 했습니다. 자신이 얼마나 공부했는지, 얼마나 응용을 잘 하는지 되돌아볼 수 있는 좋은 시간이었다고 생각합니다.



문창주

게임 개발을 하며 미사일을 리스트 목록에 넣어야 하는 등 전혀 몰랐던 프로그래밍적 방식을 접했습니다. 사람의 말이나 상상으로는 쉽게 구현되는 것을 코드로 작성해보니 쉽지 않았습니다. 경험을 통해 설계와 구현에 대한 감각을 어느 정도 익힐 수 있어서 유익한 시간이었습니다.



신지수

파이썬 이론 만으로는 코드 작성에 대한 감을 잡기에 어려웠습니다. 슈팅 게임의 기본 코드를 이해한 후 추가적인 코드를 작성하면서 파이썬에 대한 이해를 높여갈 수 있어서 좋았고, 혼자 하기 힘들었을 부분들을 팀원들과 함께 극복해나간 점 또한 재밌었습니다.

출처

<음향>

pixabay

<https://pixabay.com/ko/music/>

효과음 다운로드 sound FX

<https://m.blog.naver.com/sounddownload/221284638770>

<아이콘>

<https://www.flaticon.com/kr/>

<프레젠테이션>

망고보드

<https://www.mangoboard.net/index.do>

THANK YOU

