

우주에서 외계인 피하기

콘텐츠IT 전공 20205168 박서영

콘텐츠IT 전공 20205123 김다현

게임 소개

게임 소재를 '우주' 로 잡았고,
우주의 공간에서 시간 안에 외계인들을 피해 finish 라인까지 가면
성공하는 게임입니다.

구현된 주요 기술

- 큐브(장애물) 회전시키기
- 그라운드 영역 못 벗어나게 하기
 - 안개 사용하기
 - 조명 사용하기
 - 텍스처 매핑
 - 충돌 처리

역할 분담

김다현

1. 타이머 설정
2. 그라운드 범위 설정
3. 게임 성공 시 알림 창 및 게임 리셋 구현
4. finish 라인 구현
5. 장애물에 충돌 시 알림 창 및 게임 리셋 구현
6. 코드 보기 쉽게 정리

박서영

1. 타이머 설정
2. 게임 표지(css), 게임 속 배경 구현
3. 외계인 장애물(큐브) 구현
4. 게임 표지 클릭 시 게임 실행 구현
5. 타이머 시간 초과 시 알림 창 및 게임 리셋 구현
6. 배경 사운드, 장애물과 충돌 시 사운드 구현
7. ppt 작성

향후 개선점

구현할 때 어려워서 해결 못한 것

1. 장애물(큐브)를 두 개 연달아 쌓는 것이 아닌 width, height로 크기를 설정해서 거기에 텍스처 매핑하는 것.
2. 장애물(큐브)들이 회전을 동일하게 하는 것이 아닌 각각 다른 각도로 회전하게 하는 것.
3. 장애물(큐브)들이 그라운드 영역의 범위가 되어 좌우 이동하게 하는 것. (그라운드 밖으로 못 넘어가게 하는 것)

시간이 더 주어진다면 개선하고 싶은 것

1. 장애물(큐브)을 width, height로 설정해 텍스처 매핑했을 때, 이미지가 하나로 보이게 하는 것.
2. 장애물(큐브)들을 각각 다른 각도로 회전시키는 것.
3. 장애물(큐브)들이 그라운드 밖으로 못 넘어가게 하면서 좌,우 이동하게 만드는 것.
4. 길을 좀 더 우주처럼 만들고, 길게 만드는 것.

사용자 인터페이스

게임 표지 버튼

게임 표지 자체를 버튼으로 만들어 'jQuery'를 이용해 클릭 하면 게임이 실행하는 화면이 보이게, 표지는 안보이게 구현하였습니다. 게임 표지는 'css'에서 'style'을 지정하여 만들었습니다.

글씨체 변경

게임 표지에 입력되어 있는 글씨체를 'css'에서 'style'을 이용해 기본 글씨체에서 Italic 글씨체로 변경하였습니다.

배경 사운드 설정

게임을 실행하기 전, 게임을 진행할 때 배경 사운드를 넣었고, 장애물(외계인)과 충돌 시에만 나는 사운드도 넣어 구현하였습니다.

타이머 설정

타이머 설정은 'css'를 이용해 구현하였습니다. 'jQuery'로는 게임 표지를 클릭해 게임이 실행되는 순간부터 타이머가 작동하게 구현하였습니다.

스크린 샷

게임 표지



게임 시작 화면

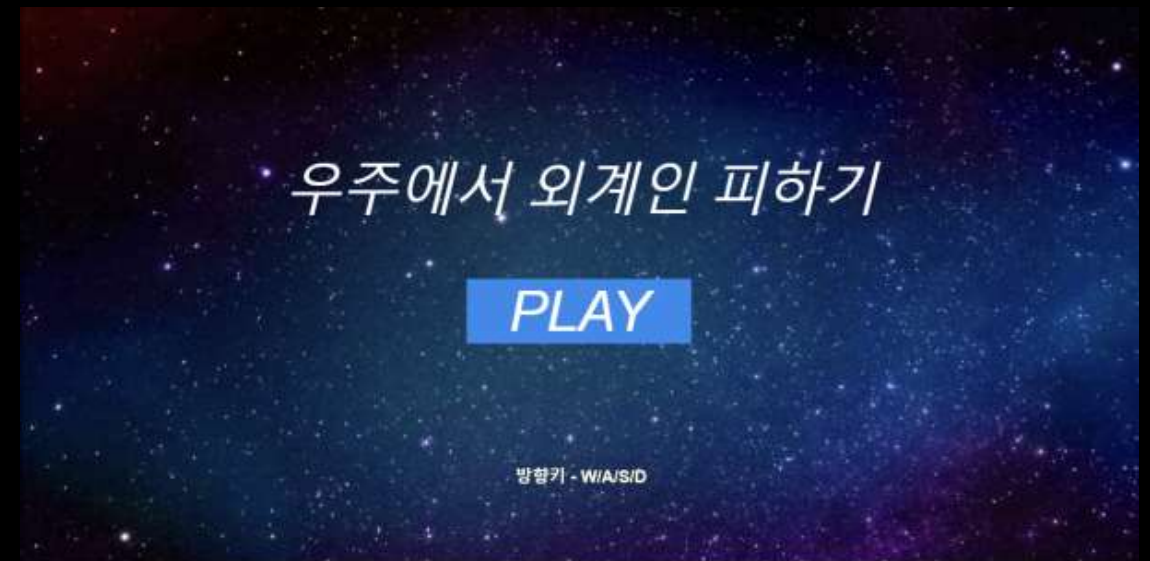


스크린 샷

<충돌 시>



<리셋>



스크린 샷

<성공 시>



<리셋>



0분 23초

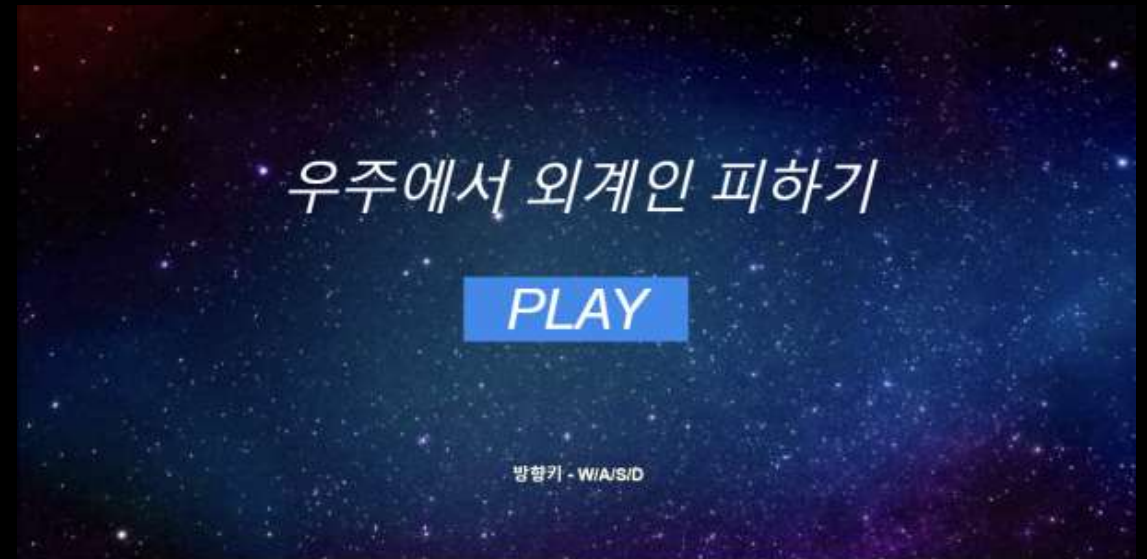


스크린 샷

<시간 초과
시>



<리셋>



시연 동영상

www.BANDICAM.com

우주에서 외계인 피하기

PLAY

방향키 - W/A/S/D