

# HTML

1. canvas : 기본 화면 틀 구성
2. audio : bgm 구현
3. div, button, img : 각종 Manual 구현

=> HTML을 이용하여 전체적인 게임 틀을 구성하였다.

# CSS

1. font-face : 기본 폰트 설정
2. 각종 기능 : 게임 기본 틀 및 dialog의 위치, 색상 등을 설정

=> CSS를 이용하여 HTML 객체 각각을 세부 설정

# JavaScript

1. 로드 : 폰트, 이미지, 효과음 등을 로드
2. ctx : 각종 버튼을 디자인
3. addEventListener : 클릭, 키보드 사용 등 각종 이벤트 생성
4. location : 페이지 이동
5. getElementById : 동적으로 HTML과 통신
6. 배열 : 상황에 따라 다르게 나타날 수 있도록
7. localStorage : 다음 html 파일에 데이터를 넘겨주는 역할
8. Math : 포탄 각도, 포탄 파워게이지 등 구현
9. 중력가속도 : 중력에 의해 y축 방향의 속도가 점점 감소

=> JavaScript를 이용하여 현재 HTML과 다음 HTML과의 통신, 사용자와의 상호작용에서 적절한 대응을 할 수 있도록 구축하였다. 그리고 수학적, 물리적 함수를 사용하여 포탄의 움직임, 파워 등을 구현

## 기하학적 원리와 물리엔진

=> 어떻게 탄환의 궤적을 구현할지 연구

## 변수와 전략을 통한 몰입감

=> 어떠한 요소를 추가해야 몰입감 있게 구성할 수 있는지 연구

## 협업 능력과 문제 해결 능력

=> 해결하지 못한 부분에 대해 공유하여 새로운 아이디어로 해결해 나갈 수 있었다.

## 게임 외적인 요소

=> UI, 사운드 효과 등 게임 외적인 요소들이 게임 전반에 영향력이 생각보다 크다는 것을 알았다.