Break Down

이도영 유재우 이도

1. 게임 개요

1.1 개요

화면이 위로 올라감 ->

끝과 장애물 닿거나 밑으로 떨어지면 사망 ->

방향키로 이동 ->

최대한 오래 버티면서 높은 저수를 획득하는 것이 목표

1.2 게임 플레이

계속 내려가는 화면과 장애물에 닿지 않고 최대한 오래 버티면서 높은 점수를 획득하는 것이 목표

1.2 게임 흐름

클라이언트 실행

* 메인 화면
  + 엔터 클릭(connect 시작) -> 게임시작(3명 모이면)
  + ESC누르면 게임 종료
* 게임 화면
  + 플레이어 (노랑색) 나머지 보라색
  + 한명이라도 죽으면 게임 종료
* 게임 종료
  + 랭킹 나타남
  + 랭킹 작성 후 엔터 누르면 connect 끊기고 다시 메인 화면

서버 실행

Listen

accept

* + 연결성공!
    - 3명이 모이면 화면전환
  + 연결실패
    - 종료
* 플레이어 위치 전송
* 블록위치 전송 (블록 상태 전송 노란색 밟을 수 있게 보라색 밟을 수 없게)
* 장애물 위치 전송
* 플레이어 사망
  + 이펙트 전송
  + 화면 전환(랭킹화면)
    - 클라이언트 Disconnect

HISTORY

2022 10/22 14:30

텍스트, 모니터, 전화, 휴대폰이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

<Discord를 통한 비 대면 회의>

* 코드분석
* 클라이언트 추가 사항
* Git 생성 및 clone
* 게임 플로우 작성