



스타듀밸리 MAPTOOL 포트폴리오

- 김현정
niakim63@gmail.com / 010-6262-5039
- 최동건
ehdrjs4773@naver.com / 010-2526-4773
- 김재현
jay.kim1994@gmail.com / 010-4224-5294
- 김의겸
ug4306@gmail.com / 010-2610-4306

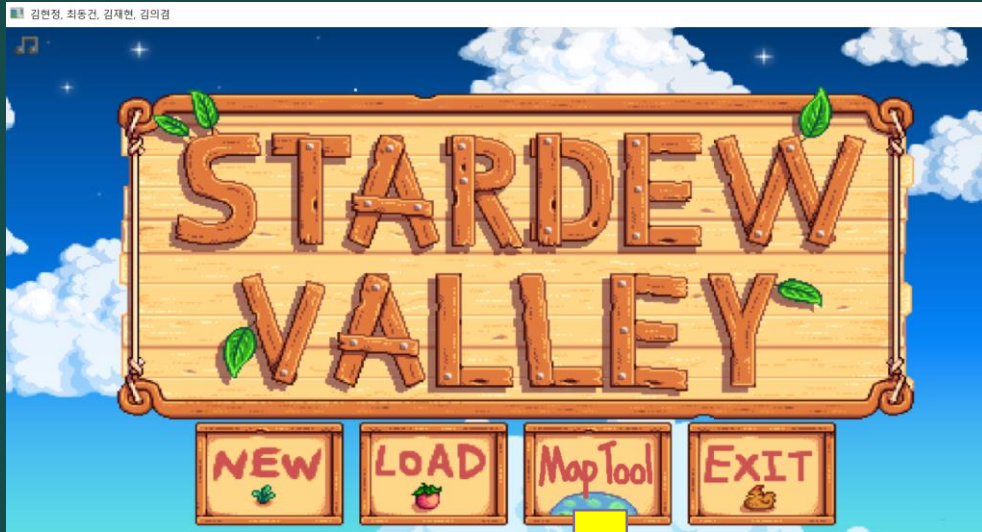
제작 기반



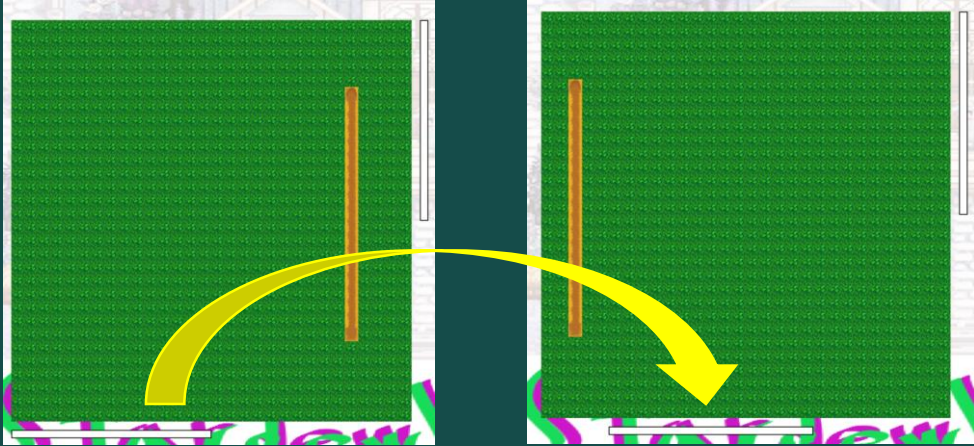
- 제작 기간 : 7일
- 게임 장르 : RPG
- 제작 기반 : WINAPI / C++

메인 화면

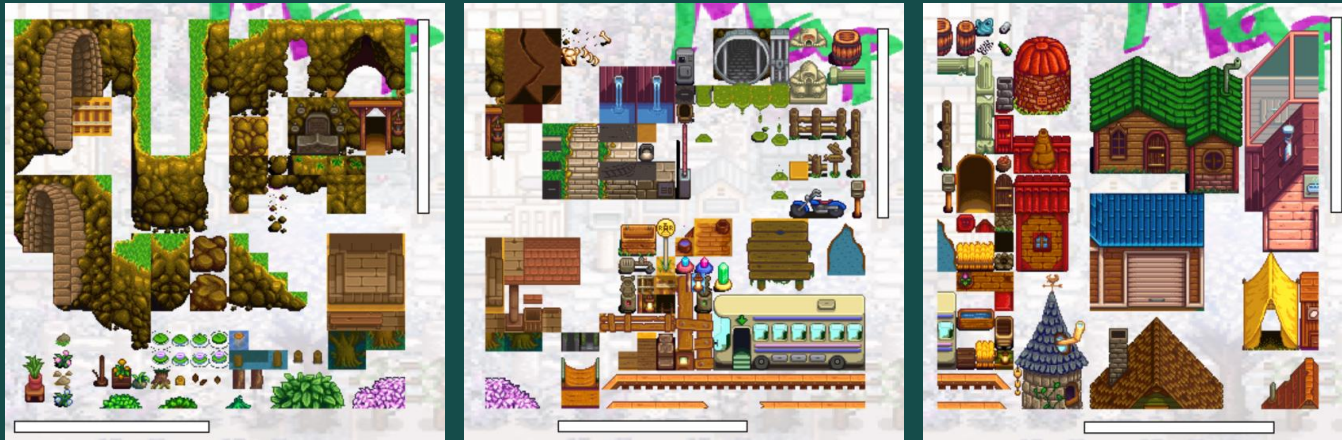
- 메인 화면을 띄우고 씬 매니저를 사용하여 MapTool 버튼에서 좌클릭을 하면 아래의 맵툴화면이 로딩되도록 구현.



스크롤 기능

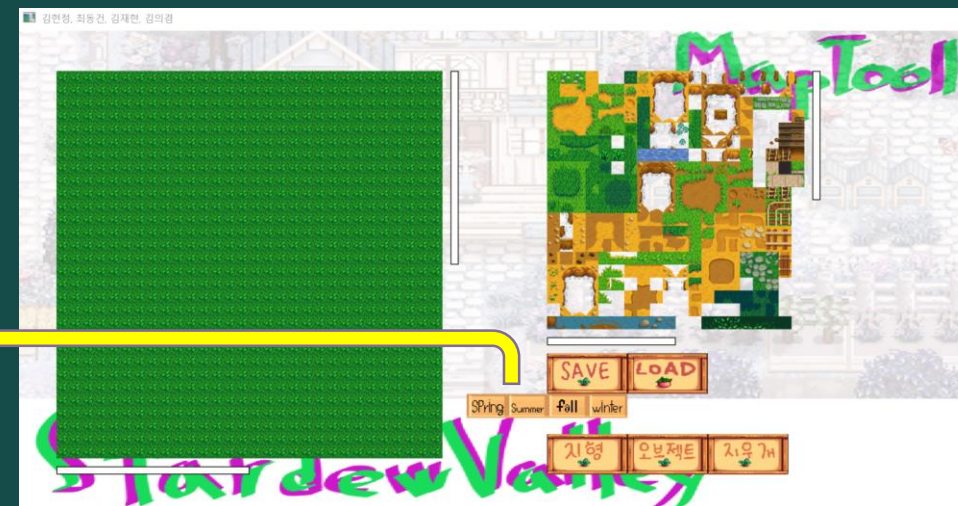
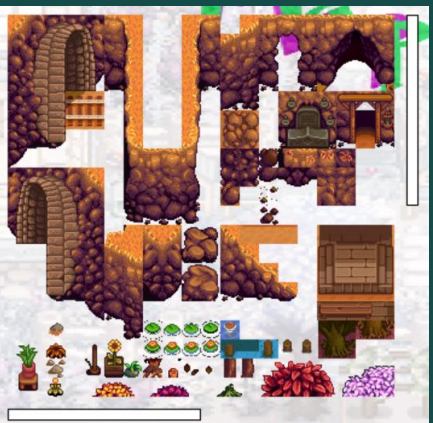
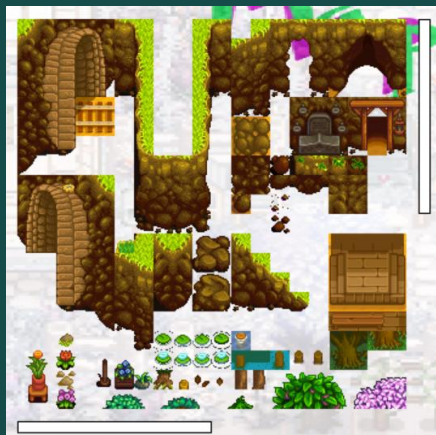


- 좌측의 인게임 타일은 실제로 100x100의 크기이지만 30x30의 디스플레이 값만큼 띄우고 보이지 않는 곳은 스크롤을 이용해 보여지도록 구현.



- 타일을 깔고 스크롤을 오른쪽으로 움직이면 타일이 왼쪽으로 이동하고 오른쪽의 타일이 보여진다.
- 오브젝트도 마찬가지로 구현.

계절 이미지



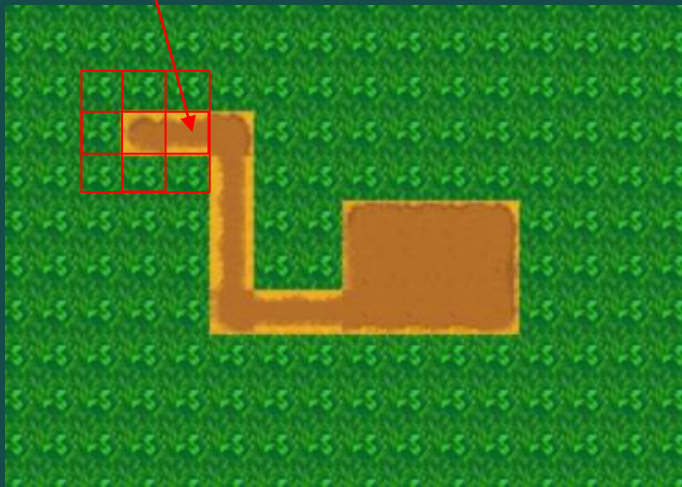
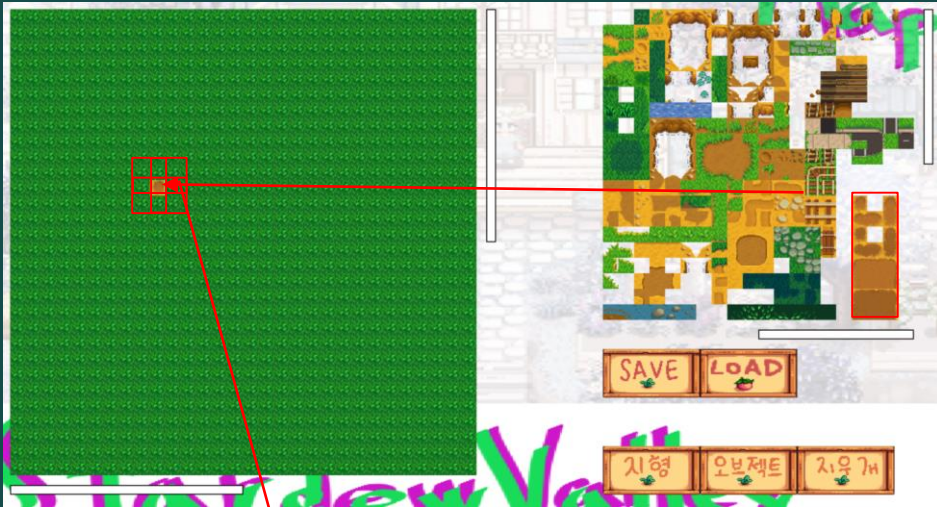
- 스타듀밸리 게임 특성 상 진행 시 시간의 흐름에 따라 4가지 계절을 보내게 되어 그에 맞게 샘플 타일을 저장함.
- 계절 버튼만 누르면 각 계절의 이미지 모두 사용 가능.

마우스 드래그 및 복사



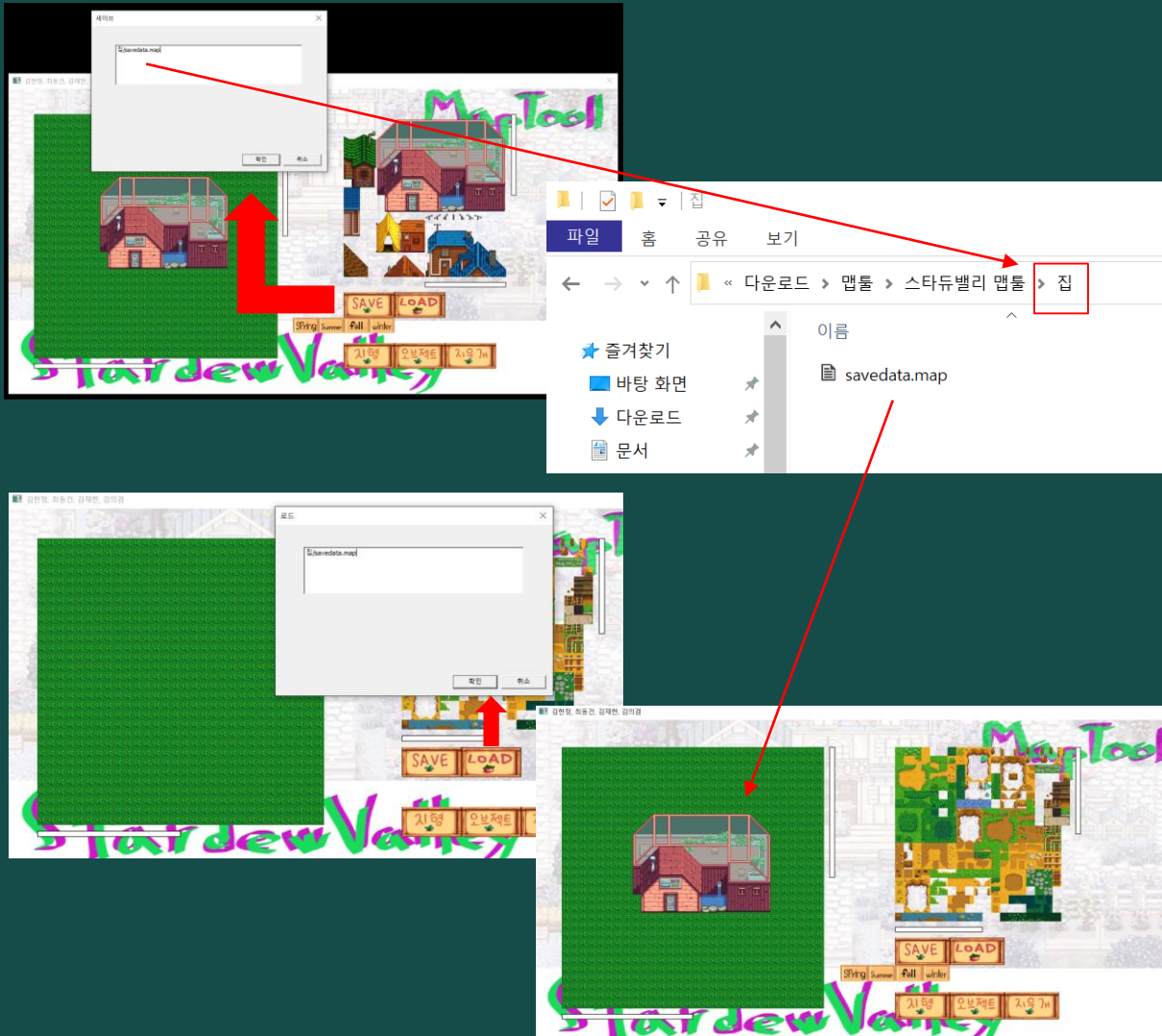
- 샘플 타일에서 복사하고 싶은 타일의 맨 위 왼쪽의 타일을 우 클릭 후 드래그 하면 범위 지정가능. (드래그 시 빨간색 렉트를 띄워 지정범위 확인 가능)
- 인게임 타일에 좌 클릭하면 마우스 시작 좌 표부터 기존에 범위를 지정했던 만큼의 샘플 타일이 복사됨.
- 오브젝트도 마찬가지로 드래그 동일하게 구현하였고 추가적으로 겹쳐서 배치 가능하도록 구현.

타일 검출



- 하나의 타일을 찍었을 때 그 주변 8개의 타일의 범위에 타일을 입히면 미리 설정해 놓은 프레임의 이미지로 바뀌도록 구현.
- 동일한 모양의 타일을 복사했을 때 자동으로 이어지는 타일로 변경되는 것을 확인할 수 있음.

세이브 / 로드



- 맵툴 세팅 중 저장을 하고 다시 불러올 수 있도록 세이브/로드 기능 구현.
- 세이브 버튼을 클릭 후 저장할 파일의 위치와 파일 이름을 입력하면 해당 위치에 저장이 된다.
- 로드도 동일하게 로드 버튼을 누른 후 저장했던 파일의 위치와 파일 이름을 입력하면 불러와진다.

감사합니다

STARDEW
VALLEY

