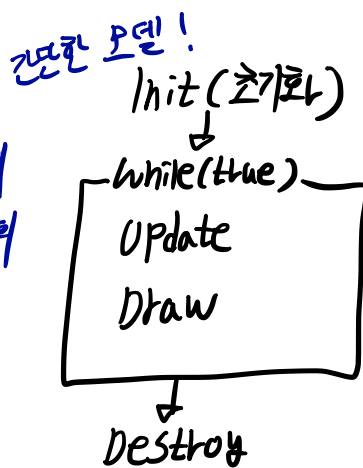


① 게임루프

: 게임이 실행되고 종료되기
전까지 반복되는 함수들의
흐름 모델!



* (1) Scene이라는 객체를 만들어서 위와같은
함수들을 정의하고 사용한다.

(2) 이 Scene은 위의 함수들을 '순서가상함수'
로 가지고 있는 추상 클래스이다.

(3) 이 Scene은 다른 Scene들 (Logo,
menu, Stage, option, Shop ...)들의
부조이며 다른 Scene들은 이 Scene으로
부터 기능들을 상속받는다.

(4) 이러한 Scene들은 SceneManager (선배씨)
가 관리한다.

(5) 다음 Scene으로 넘어갈때
ex) 'START' 버튼을 눌러서
Menu → Stage로 넘어간다면

Menu의 update 함수에 SceneManager의 SetScene(Scene-Stage)
의 함수를 호출해 넘어갈 수 있다.

① 순서가상함수: 구현이 있는 가상함수, 추상클래스는 이러한 순서가상함수를 해피로도 포함한 클래스
추상클래스는 추상적인 형태만 제공하고 실제 구현은 자식 클래스에게 바운다!

②③: 부모 객체를 상속하면 부모(상위 객체)가 정의하거나 구현한 함수, 변수들을 사용할 수 있다.

④⑤: SceneManager은 다음에 설명하겠습니다!

· 함수 설명!

Init: 데이터의 초기값들을 설정해주는
함수 (ex) Player의 처음 위치,
Monster의 체력,
게임안의 시간 등등~)

while(true): Update or Draw가
무한히 반복됨을 나타냄!
(특정상황이 되면 반복을
바저나옴)

Update: 키의 조작이나 오브젝트들 (Player,
Monster, Item 등등)의 상태
변화를 시켜주는 함수

ex) 카운트 다운 → 위치값 변경
적에게 공격당하면 → HP값이
감소
아이템을 먹으면 → 특정 능력치
상승!

Draw: 화면상에 그림을 그려준다.
Update에 의해 변경된 사항들이
적용돼서 그려준다!

Destroy: 모든 메모리를 해제 시킨다.