게임프로그래밍 수업

2020904053 윤금비

GitHub: https://github.com/geumbi4/game.git

2023/12/16

깃허브 - 정리

- 예상 점수

목차

유니티 업그레이드 - 전

- 후

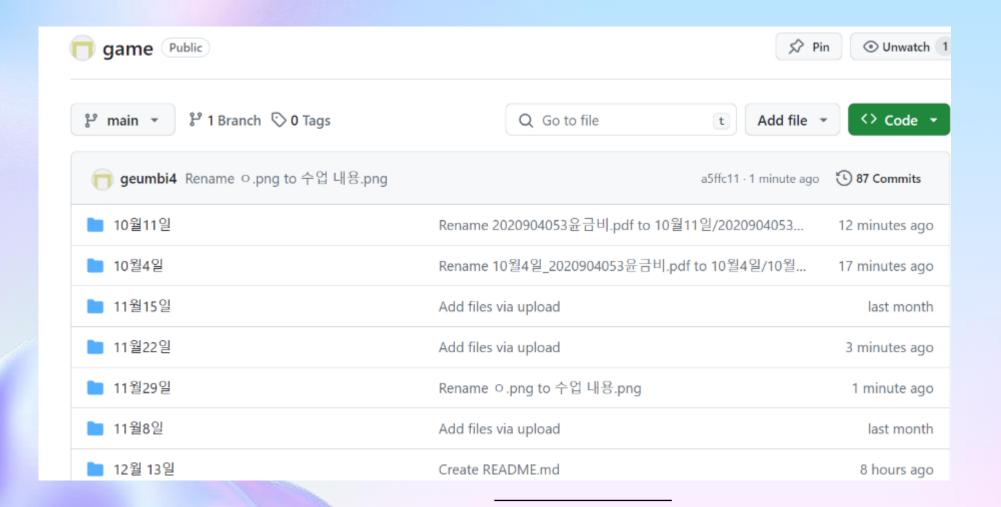
- 요소

- 총 개수

- 실행화면/예상 점수

출처

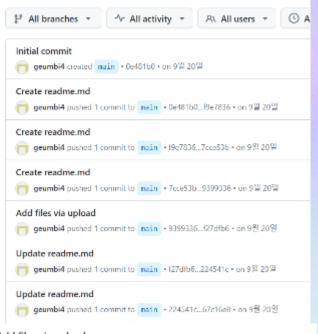
깃허브 업로드- 전체



깃허브 업로드- 전체

12월 6일	Add files via upload	last week
ppt파일	Rename 유니티 effect만들기.pptx to ppt파일/유니티 effect	15 minutes ago
week3	Create README.md	8 hours ago
■ 수업자료	Rename 게임프로그래밍04(캐릭터).pdf to 수업자료/게임	14 minutes ago
☐ README.md	Initial commit	3 months ago
□ README		0
game		

Activity



Add files via upload

peumbi4 pushed 1 commit to main • 67c16e8...1672523 • on 9월 20일

Update readme.md

🦳 geumbi4 pushed 1 commit to main • 1672523...e5daca4 • on 9월 20일

Add files via upload

🧻 geumbi4 pushed 1 commit to main • e5daca4...ef65383 • on 9월 20일

Add files via upload

pgcumbi4 pushed 1 commit to main • ef65383...ccbafd6 • on 9월 20일

Create readme2.md

peumbi4 pushed 1 commit to main • ccbafd6...d65e/05 • on 9월 20일

Add files via upload

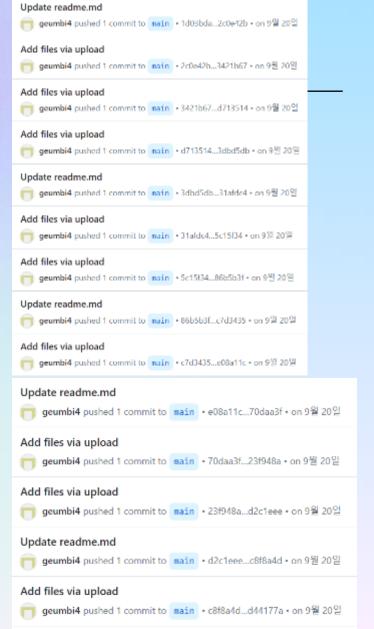
്രൂ geumbi4 pushed 1 commit to main • d65e705...86114bd • on 9월 20월

Update readme.md

🧻 geumbi4 pushed 1 commit to main • 86114bd...11349e6 • on 9월 20일

Add files via upload

geumbi4 pushed 1 commit to main • 11349e6...2668033 • on 9월 20일



Add files via upload
geumbi4 pushed 1 commit to main • d44177a...457560d • on 9월 20일

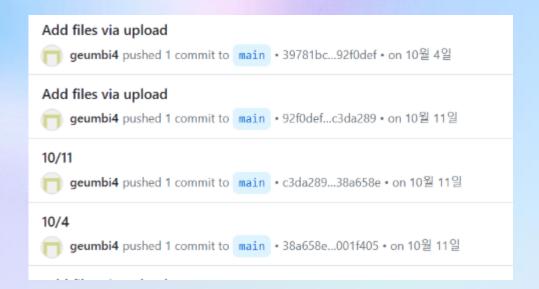
Update readme.md
geumbi4 pushed 1 commit to main • 457560d...eb957fd • on 9월 20일

Add files via upload
geumbi4 pushed 1 commit to main • eb957fd...8f35893 • on 9월 20일

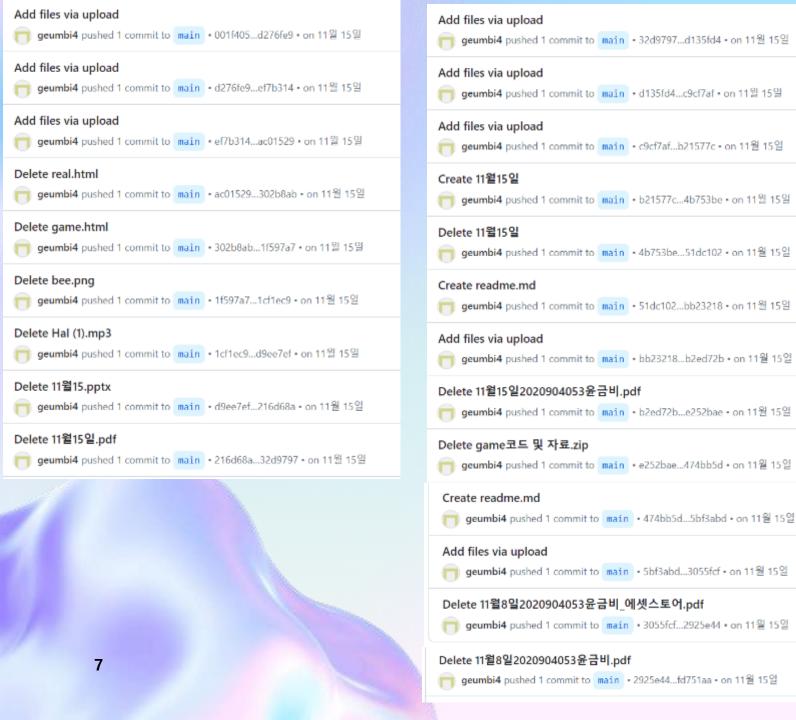
Add files via upload
geumbi4 pushed 1 commit to main • 8f35893...8972fbe • on 9월 20일

Update readme.md
geumbi4 pushed 1 commit to main • 8972fbe...39781bc • on 9월 20일

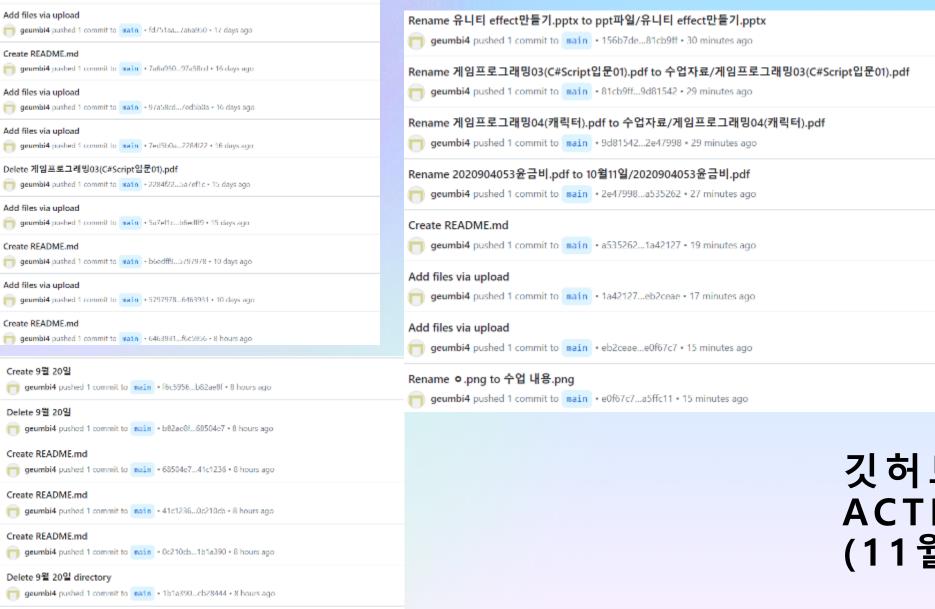
깃허브 업로드-ACTIVITY(9월20)



깃허브 업로드-ACTIVITY (10월 4,11일)



깃허브 업로드-ACTIVITY (11월 15일)



깃허브 업로드-ACTIVITY (11월 19일~ 현재)

8

Rename 10월4일_2020904053윤금비.pdf to 10월4일/10월4일_2020904053윤금비.pdf

Rename 10월11일c언어게임업데이트.pdf to 10월11일/10월11일c언어게임업데이트.pdf

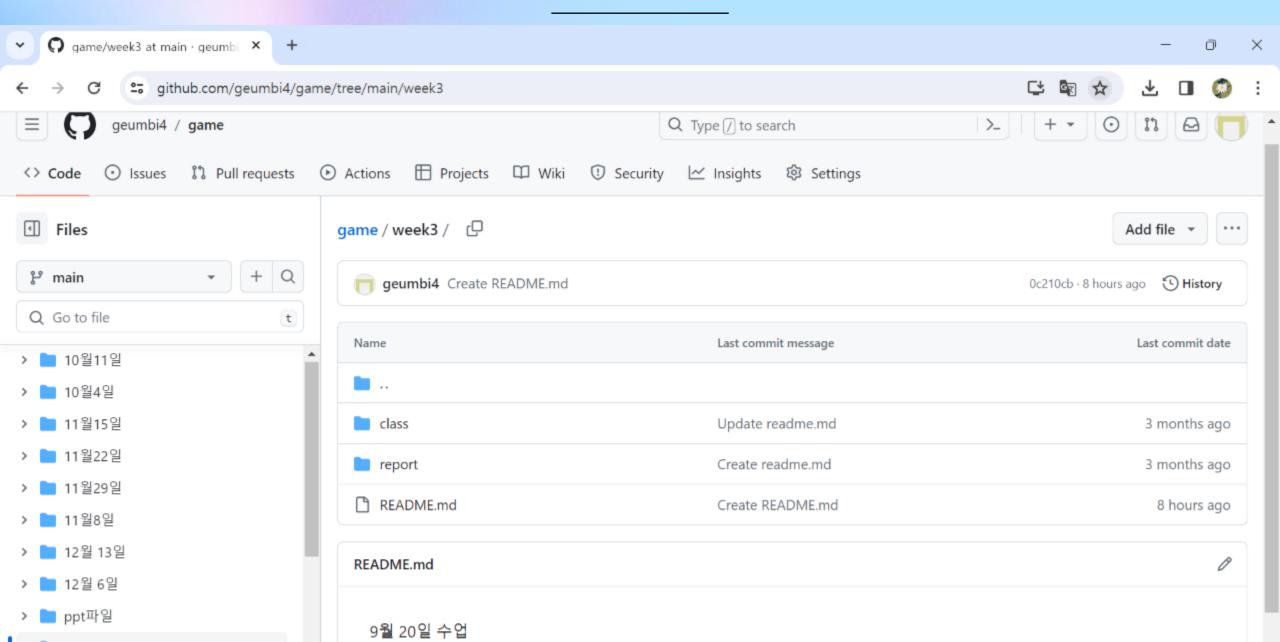
acumbi4 pushed 1 commit to na1n - 3dc5288...156b7de - 31 minutes ago

geumbi4 pushed 1 commit to main • e198890...3dc5288 • 31 minutes ago

geumbi4 pushed 1 commit to nain - cb28444...e198890 - 8 hours ago

Delete 9월20일/week3 directory

깃허브 업로드 - 9월20일



깃허브 업로드- 9월 20일

금액 입력받고 하나씩 출력하기

금액 입력받고 역으로 하나씩 출력하기

```
금액을 입력하고 Enter>12345
5
4
```

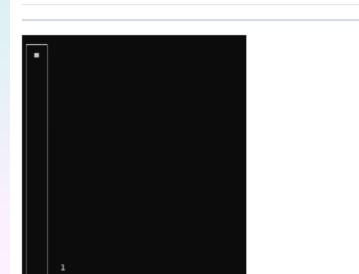
디지털 숫자 프로그램

슬라이드바 표시

최대 자리수 계산하기

```
입력 숫자: 123456789
높은 단위부터 출력
1
2
3
4
5
6
7
8
9
보은 단위부터 출력
9
8
7
6
```

슬라이드바 표시



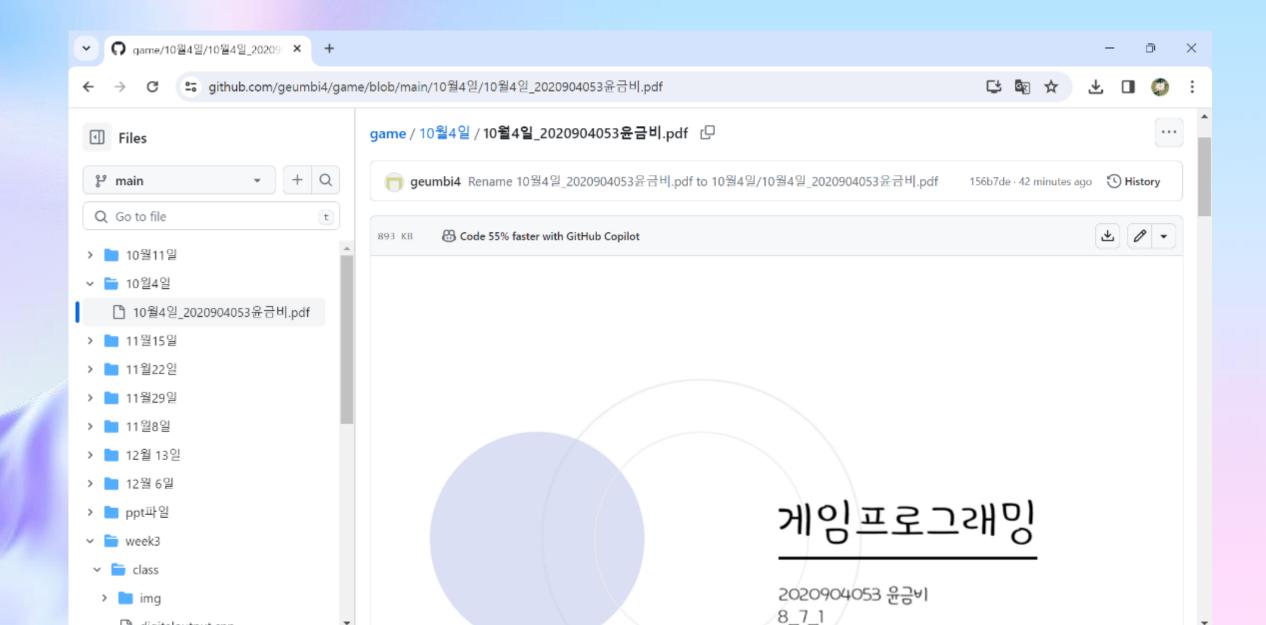
최대 자리수 계산하기2

```
높은 단위부터 출력
1
2
3
4
5
6
7
8
9
낮은 단위부터 출력
9
8
7
6
5
4
3
2
```

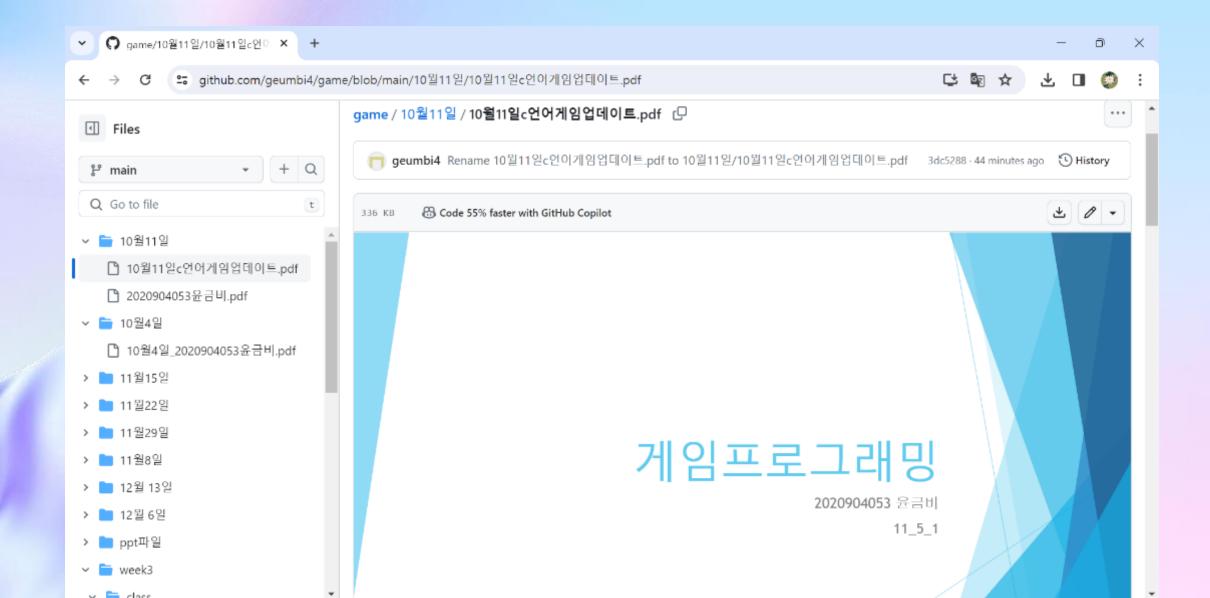
화살표로 움직이기



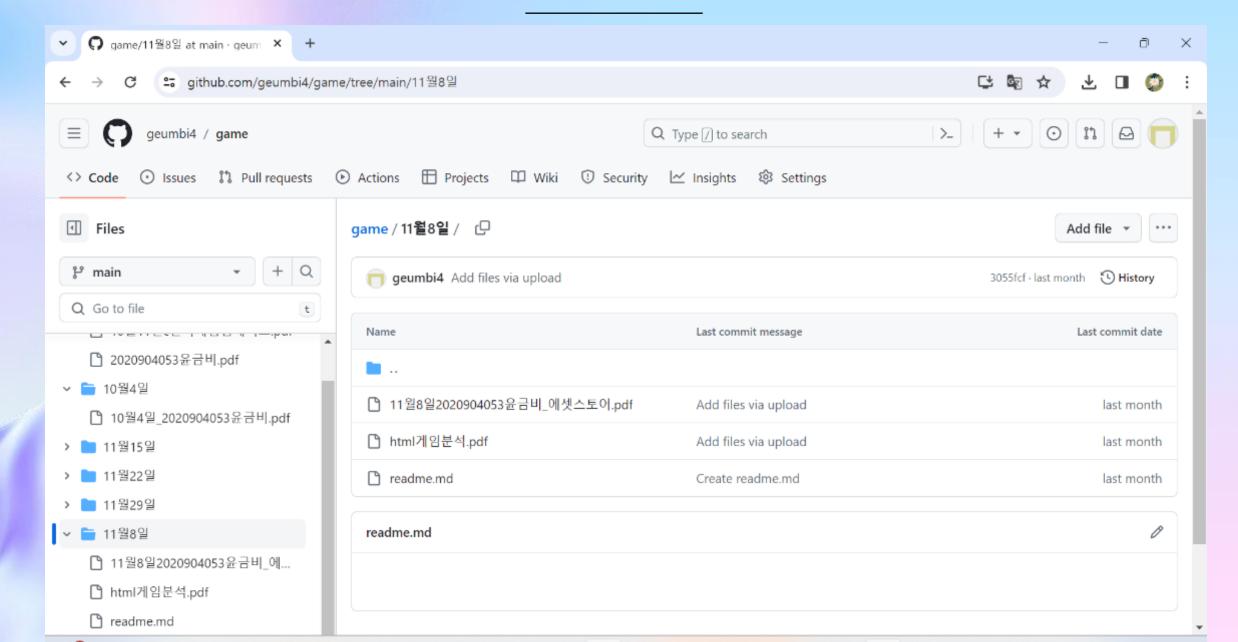
깃허브 업로드 - 10월 4일



깃허브 업로드 - 10월 11일



깃허브 업로드 - 11월 8일

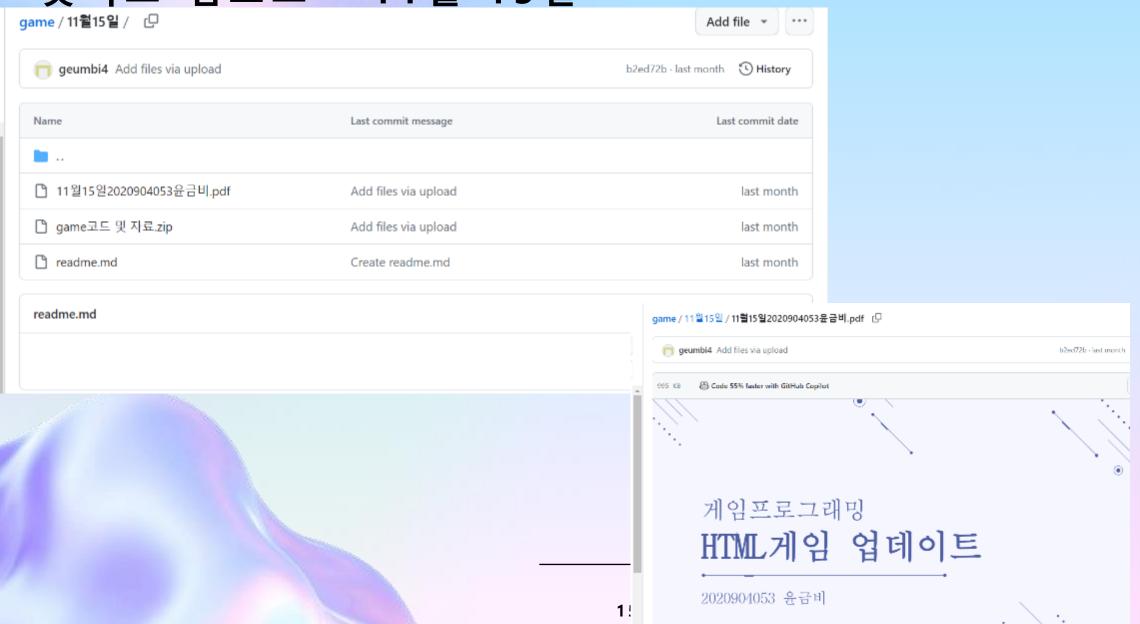


깃허브 업로드 - 11월 8일

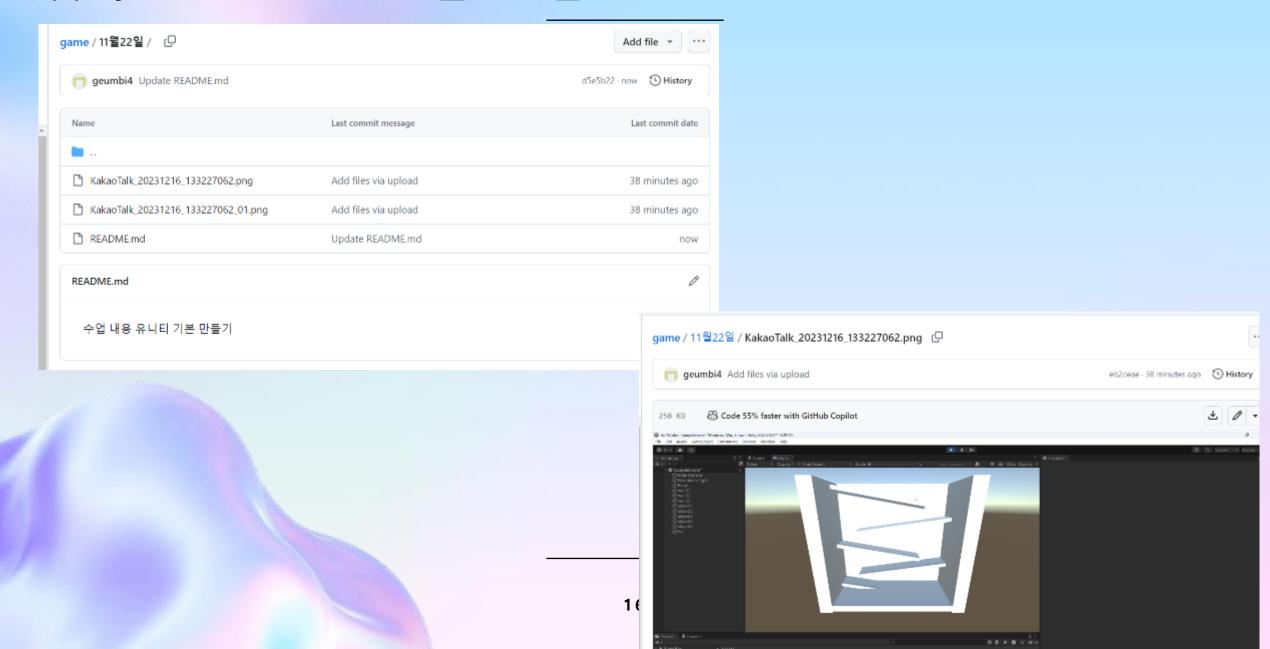




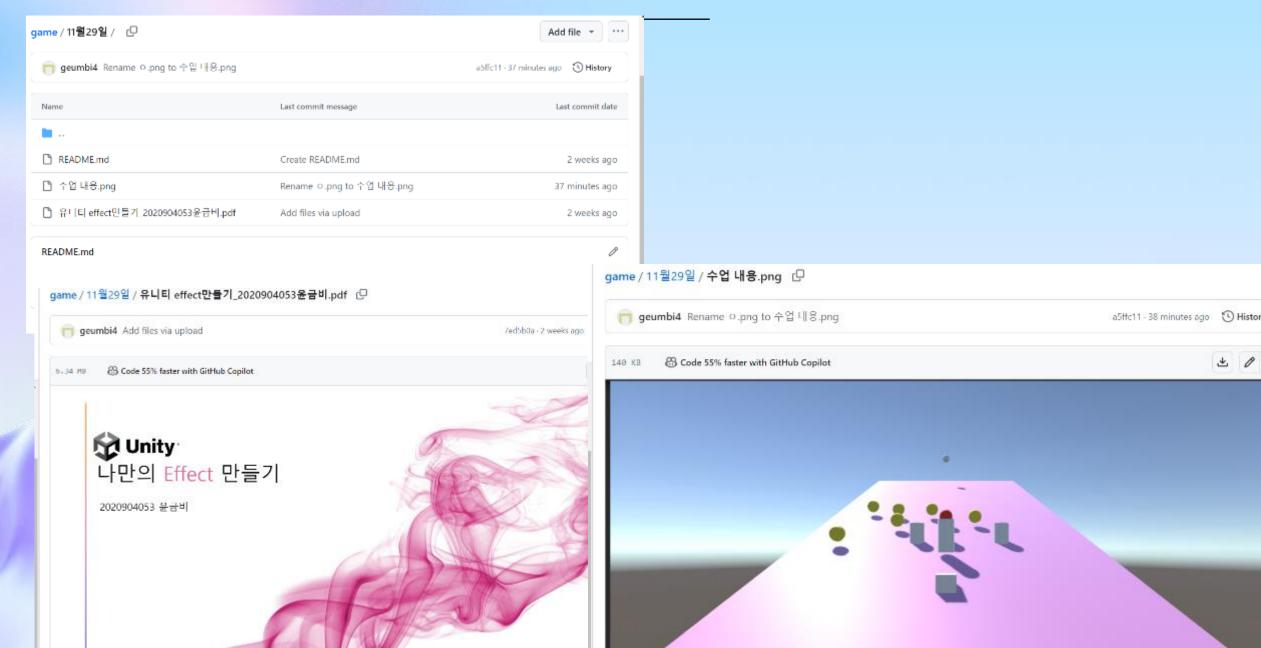
깃허브 업로드 - 11월 15일



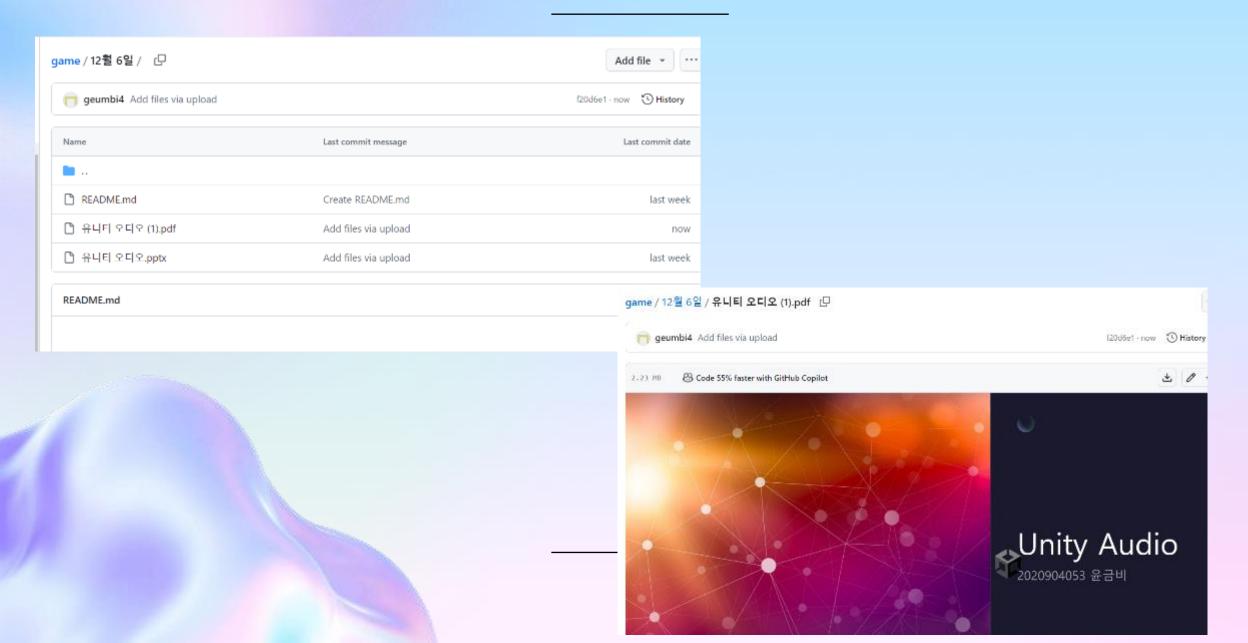
깃허브 업로드 - 11월 22일



깃허브 업로드 - 11월 29일



깃허브 업로드 - 12월 6일



유니티 19

유니티 에 의 트 전

위에서 떨어지는 공이 있고, 방향키를 이용해 공이 떨어지지 않도록 바닥을 움직이는 게임

유니티 에 드후

방향키를 이용해 움직이는 캐릭터와 중력에 의해 내려가는 공

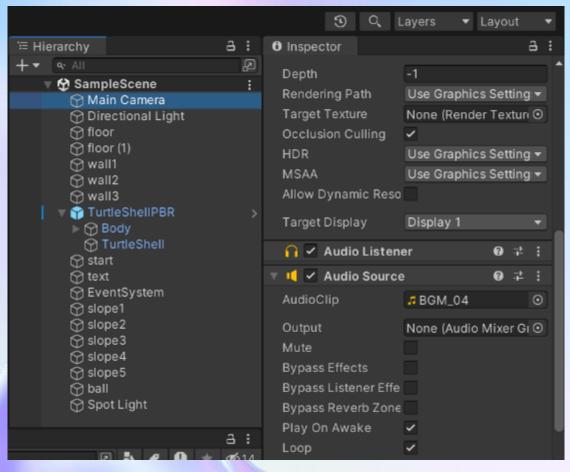


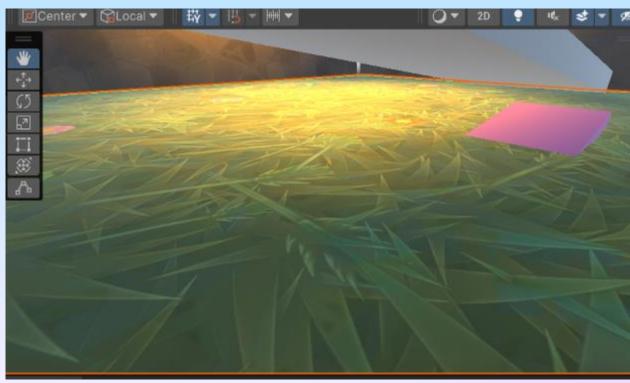
업그레이드 요소 - 구체에 방향키 생성 / 캐릭터 변경

```
using System.Collections;
     using System.Collections.Generic;
     using UnityEngine;
     public class KeyMov : MonoBehaviour
        void Update()
            // 왼쪽으로 이동
            if (Input.GetKey(KeyCode.LeftArrow))
                this.transform.Translate(-0.1f, 0.0f, 0.0f);
            // 오른쪽으로 이동
            if (Input.GetKey(KeyCode.RightArrow))
                this.transform.Translate(0.1f, 0.0f, 0.0f);
            // 앞으로 이동
             if (Input.GetKey(KeyCode.UpArrow))
                this.transform.Translate(0.0f, 0.0f, -0.1f);
             // 뒤로 이동
             if (Input.GetKey(KeyCode.DownArrow))
                 this.transform.Translate(0.0f, 0.0f, 0.1f);
32
```



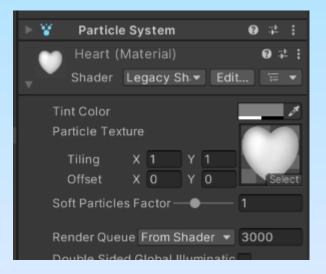
업그레이드 요소 - 배경음악 추가 / 바닥 마테리얼 변경

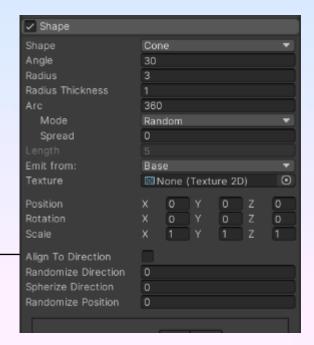


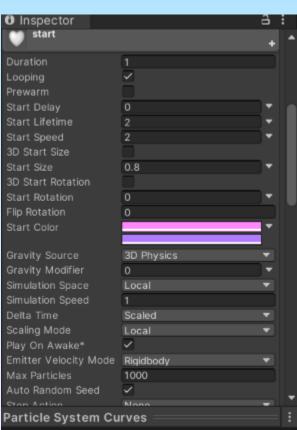


업그레이드 요소 - 파티클 추가(텍스쳐 변경, 랜덤 색상/ 속도/양 등 설정)

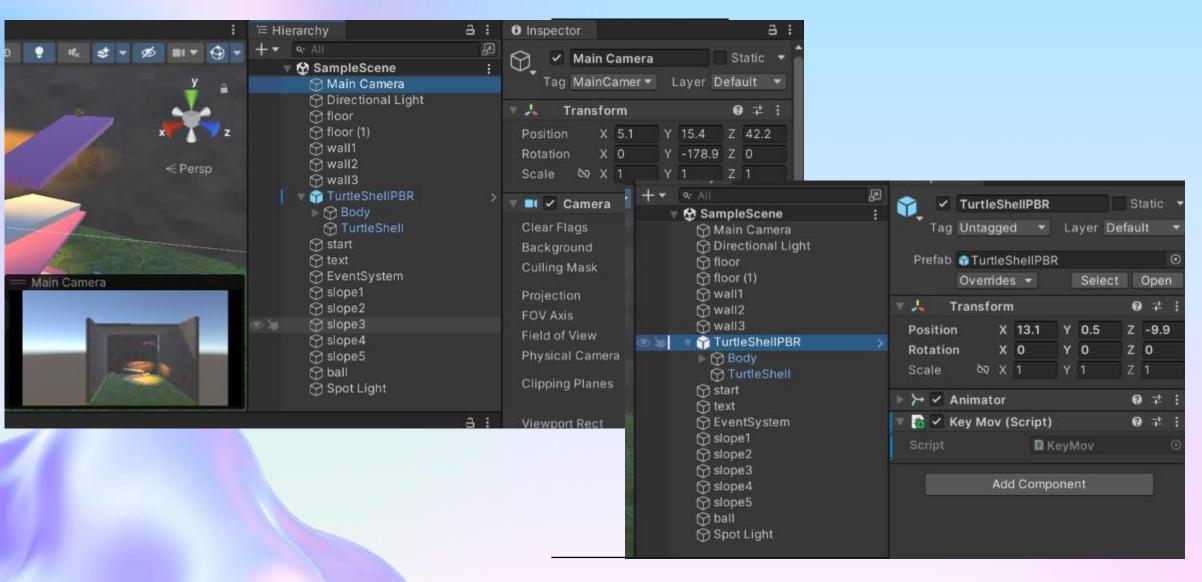




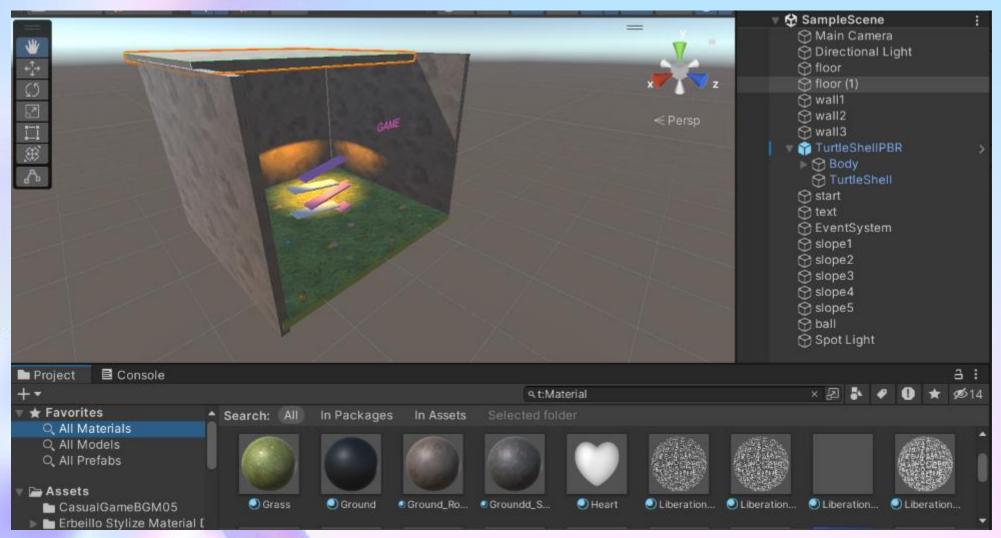




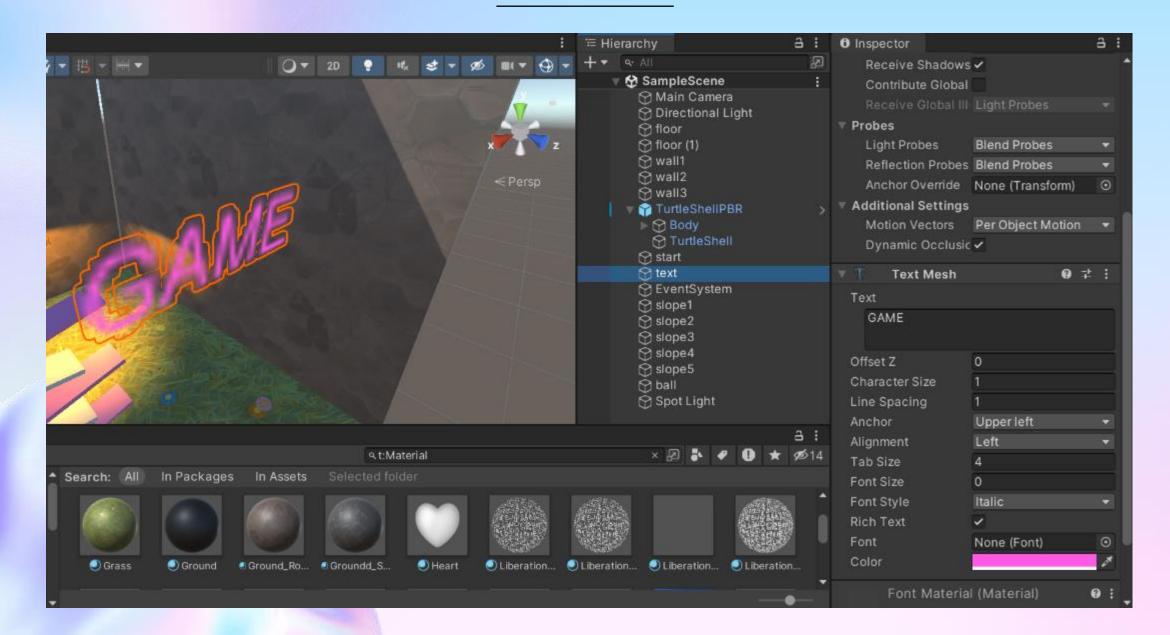
업그레이드 요소 - 카메라 위치, 캐릭터 초기 위치 변경



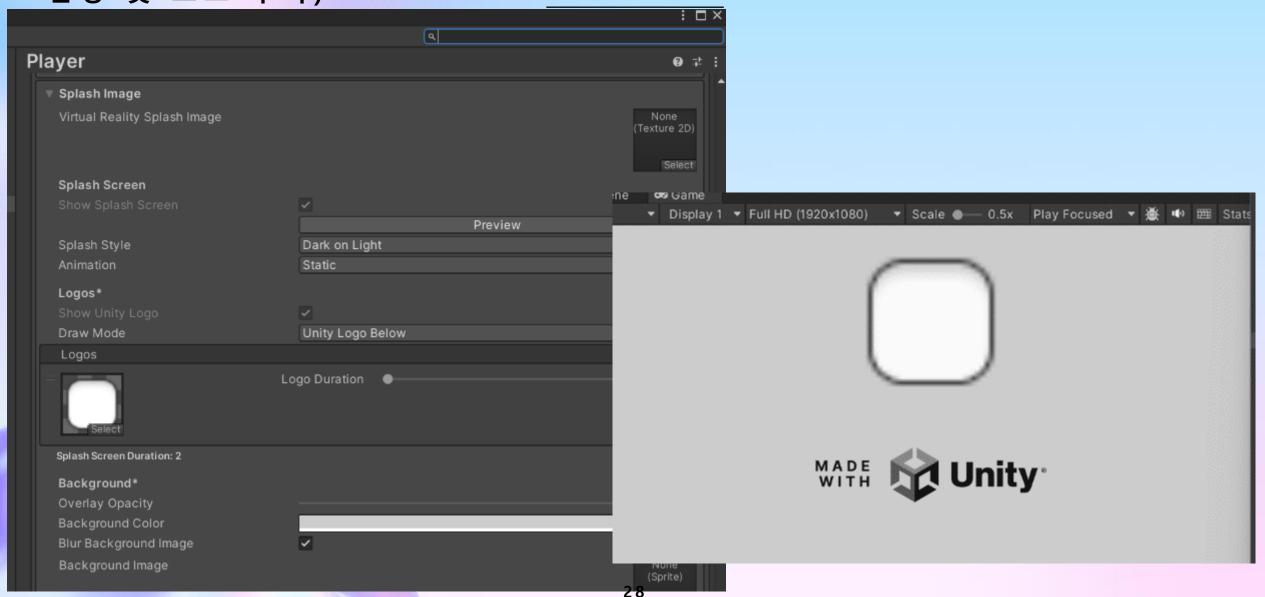
업그레이드 요소 - 벽추가 / 마테리얼 적용



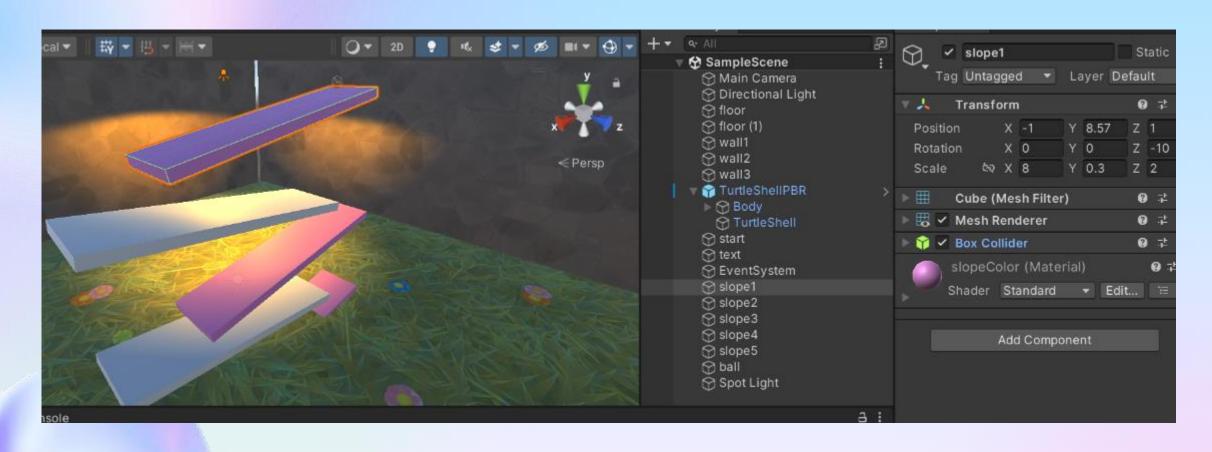
업그레이드 요소 - 텍스트 컴포넌트 추가(폰트, 색상 변경)



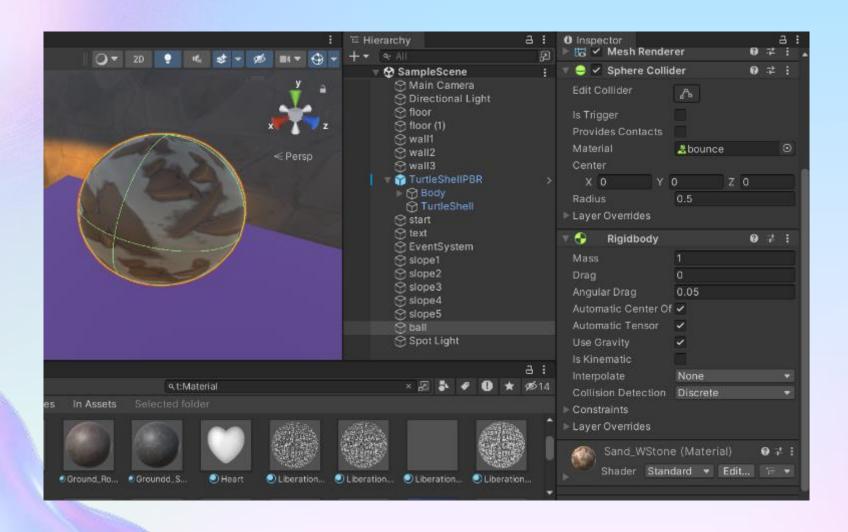
업그레이드 요소 - SPLASH SCREEN(인트로 화면) 추가(스타일, 애니메이션 변경 및 로고 추가)



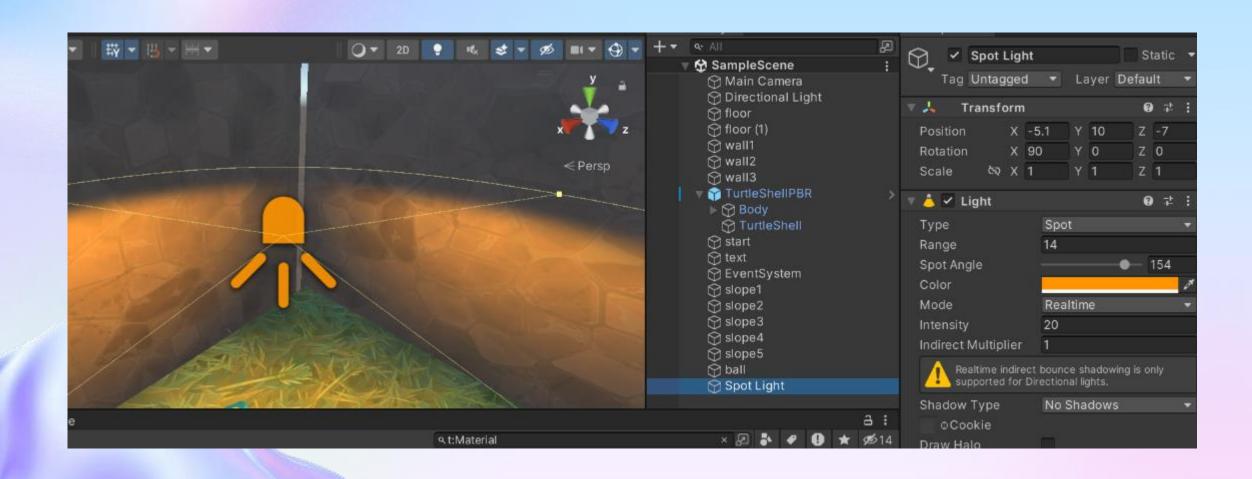
업그레이드 요소 - 중력에 의해 내려가는 게임 추가(물리 적용, 색상/마테리얼 적용)(1)



업그레이드 요소 - 중력에 의해 내려가는 게임 추가(물리 적용, 색상/마테리얼 적용)(2)



업그레이드 요소 - 스포트라이트 추가(빛 색상, 범위, 세기 변경)

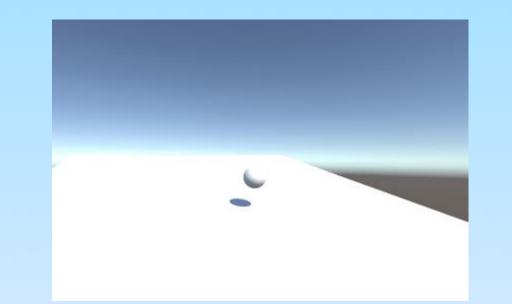


업데이트 총 개수

- 추 가

- 가 얼 (색 터 나테 토
- 변 상, 초 리 추, 텍 스 처 , 변 경 속도, 배 출 양 등 변 경)

- 기 얼 가_
- 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 기 (가 (리 E 마 년 <u>L</u> 추 내 ^E 추 ... 위, 위치적용(색상, 게임 () 변경 및 색상, 경) ·, 폰트 애니메 추가(벜위, 서 변경 | 션 [†]리, 기 변 이 물 기 정 적
- 로 고 마 테 리 설 얼 , 임 범





실행 화면 / 예상 점수

깃허브: 7/10 (11월22일, 29일 늦게 업로드)

유니티 : 20/20

실행영상은 깃허브 참조 GITHUB : HTTPS://GITHUB.COM/GEUMBI4/GAME.GIT



출처

- HTTPS://THE-POND.TISTORY.COM/ENTRY/%EC%9C%A0%EB%8B%8B%8B%B0%EA%B0%95%EC%A2%8C-%EB%B0%A9%ED%96%A5%ED%82%A4%EB%A1%9C-%EC%98%A4%EB%B888C%EC%A0%9D%ED%8A%B8-%EC%9B%80%EC%A7%81%EC%9D%B4%EB%8A%94-%EA%B0%84%EB%8B%A8%ED%95%9C-%EB%B0%A9%EB%BB%B0%A9%EB%B8B%B0%A9%EB%B8B%B0%A9%EB%B8B%B0%A9%EB%B8B%B0%A9%EB%B8B%B0%A9%EB%B8B%B0%A9%EB%B8B%B0%B0%A9%EB%B8B%B0%A8%ED%95%9C-%EB%B8B%B0%A9%EB%B8B%B8B%A8%ED%95%9C-
- HTTPS://CHAT.OPENAL.COM
- 업데이트 자료
- 교수님 PDF파일
- 에 셋 스 토 어 캐 릭 터
- HTTPS://ASSETSTORE.UNITY.COM/PACKAGES/3D/CHARACTERS/CREATURES/RPG-MONSTER-DUO-PBR-POLYART-157762
- 배경음악
- HTTPS://ASSETSTORE.UNITY.COM/PACKAGES/AUDIO/MUSIC/CASUAL-GAME-BGM-5-135943
- 마테리얼
- HTTPS://ASSETSTORE.UNITY.COM/PACKAGES/2D/TEXTURES-MATERIALS/STYLIZE-MATERIAL-DEMO-FREE-ERBEILO-3D-227164
- 스플레시 화면
- HTTPS://EVERYDAY-DEVUP.TISTORY.COM/48

감사합니다