디자인(그림 수정+대사 조정, 메뉴타이틀(첫화면(테마,배경음악, 게임시작)) 구성, 캐릭터 선정, 배경음악, 배경화면(테마), )

코드취합 2명

기능구현 2명

보고서 작성 2명(전체 내용 정리, 디자인)

발표자료/발표 2명

5.17 4시~ : 벽돌깨기 코드 공부,

기본적인 기능은 모두 구현+a

기본 이미지(대화이미지, 블록, 아이템, 물풍선(공), 캐릭터)배경음악,테마화면 따오기만, 대사랑 그림수정

-대화 이미지(스토리 흐름), 테마화면, 배경음악,블록(빌리지,아쿠아,광산(3개씩))

-아이템,물풍선(공),캐릭터(기본이미지),help gif, 언더바 올려진 캐릭터

5.19 5시반~: 메뉴 구현,

5.24 4시~:

5.26 5시반~:

**게임주제/스토리**

1) 배경: 빌리지, 아쿠아, 광산

테마마다 깨지지 않는 벽돌이 있으며(ex.크아에서 안깨지던 벽돌)

빌리지 배경:

나무,수풀,집,블록형태의 벽돌

아쿠아 배경:

수정구슬, 소라, 말미잘형태의 벽돌

광산 배경:

보물상자, 돌, 보석형태의 벽돌

2) 아이템

기본공: 회색

게이지바: 아이템 유효시간 표시

(1)물약: 물줄기 늘림

(2)붉은 악마: 공의 파워가 세짐. 한번 부딪힐 때마다 벽돌 3번 친 효과와 같음

(3)물풍선: 공의 개수를 하나 늘린다.

(4)거북이: 공의 속도 느려짐

(5)스케이트: 공의 속도 빨라짐

(6)거미줄: 언더바 속도제한

(7)슈퍼스타: 다른 아이템의 기능 랜덤으로 적용(바뀐 공의 색깔로 무슨 아이템이 적용되었는지 알 수 있음)

3)캐릭터

다오(기본): 물풍선 한 개, 물줄기 0칸

우니: 물풍선 한 개, 물줄기 두칸

디지니: 물풍선 두개, 물줄기 한칸

4)스토리

인트로: 로두마니가 버블힐의 보석을 노리고 디지니와 우니를 납치. 로두마니로부터 다오가 디지니, 우니를 구출

스테이지 하나 깰 때마다 아케이드 캐릭터들 한명씩 구출해냄.











