

게임프로그래밍 [Unity 업그레이드]

23.12.14
소프트웨어학과
4학년
2018843103
정현준



경성대학교
KYUNGSUNG UNIVERSITY

CONTENTS

- 01** 변경사항
- 02** 기존게임
- 03** 변경 사항
- 04** 변경 후 게임
- 05** Before & After 게임 장면
- 06** 출처 및 Q&A

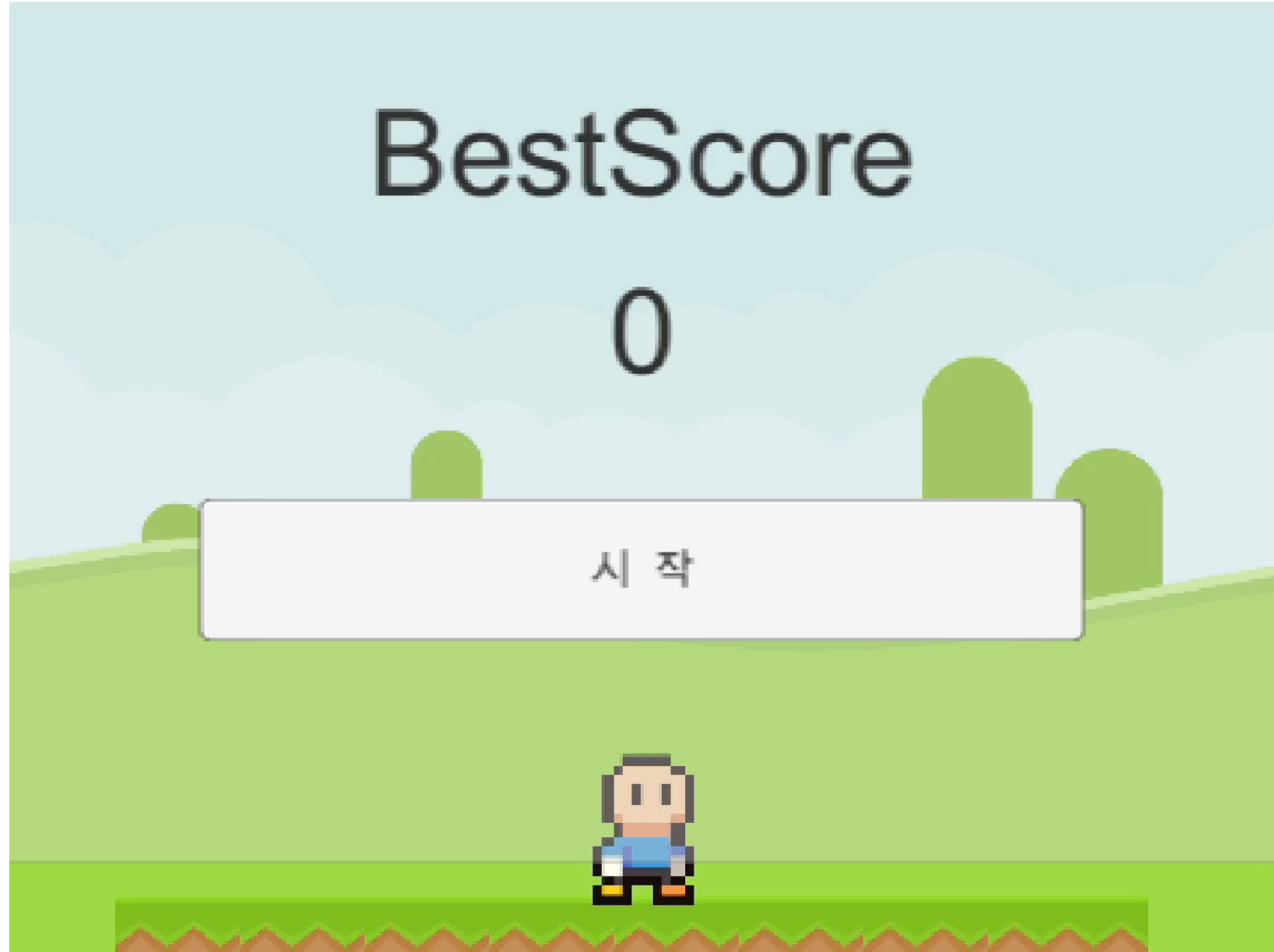


변경 사항

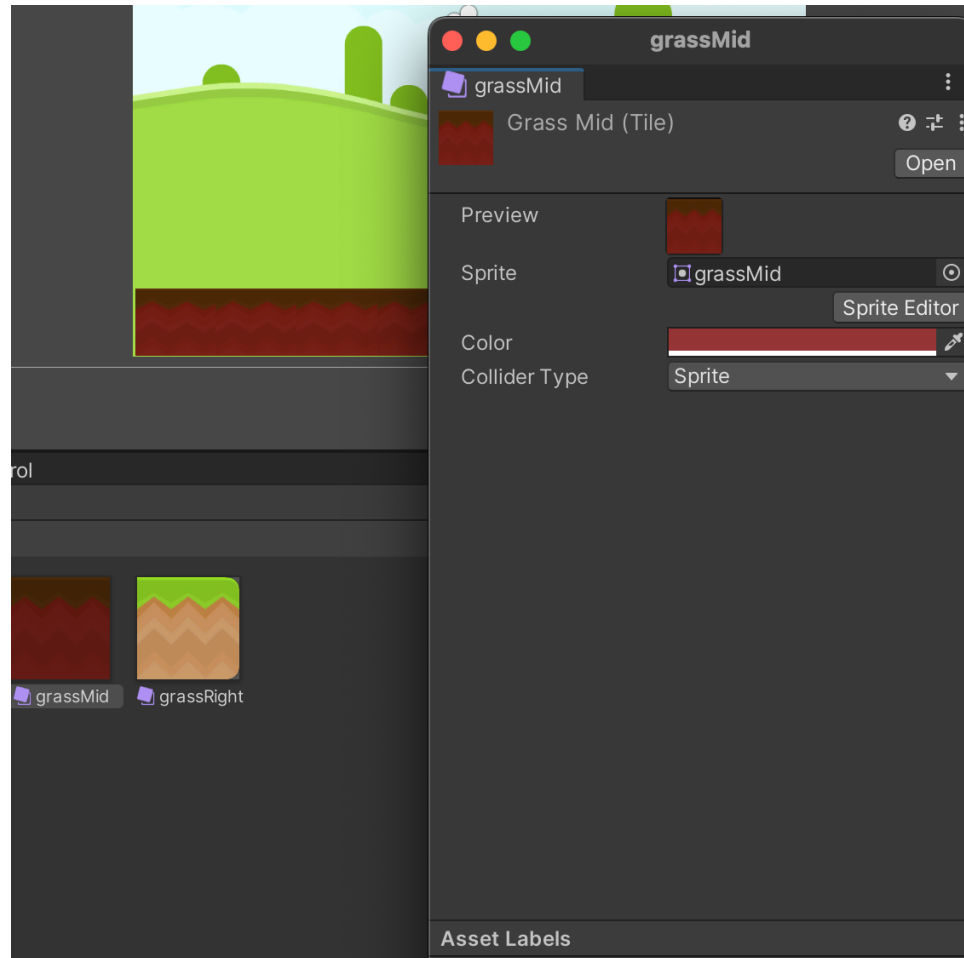
- 땅 색상 변경
- 땅 길이 변경
- 화면 길이 변경
- 화면 밖으로 나가지 않게
- 캐릭터 속도 빠르게
- 상하로 이동 추가
- 중력 조절(4배)
- 장애물(똥) 이미지 변경
- 스코어 색상 변경
- bgm 넣기

원본 게임

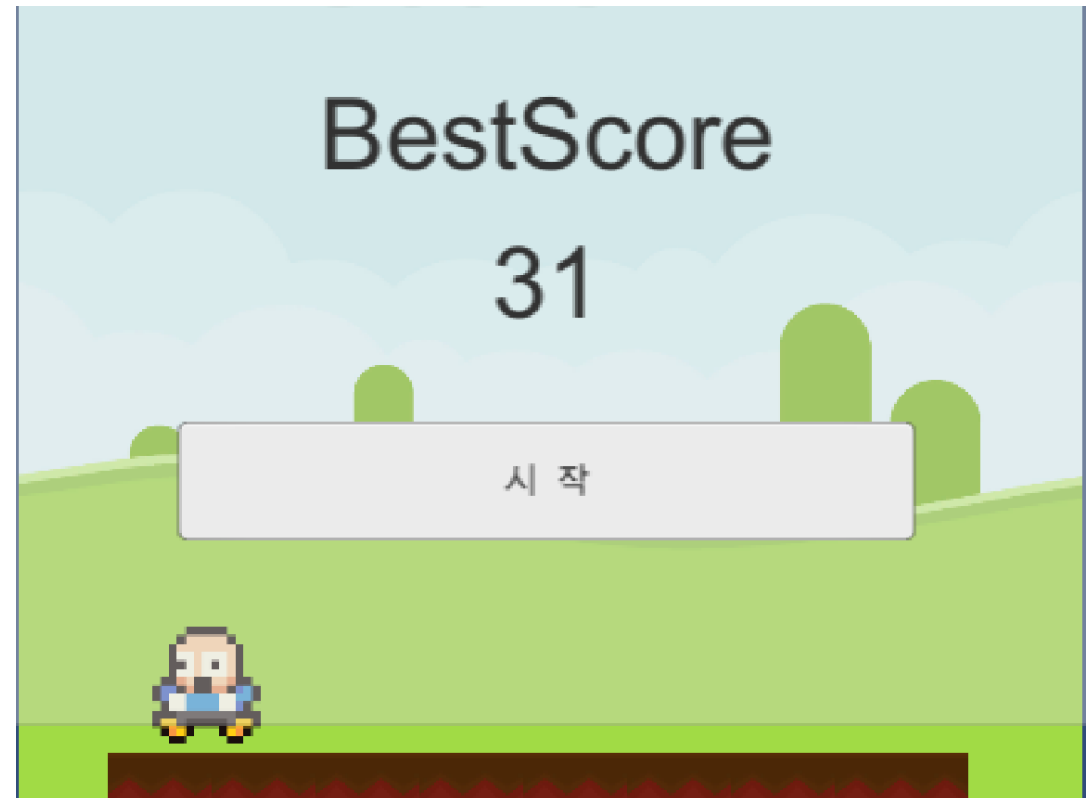
게임 초기 화면



업그레이드한 부분1

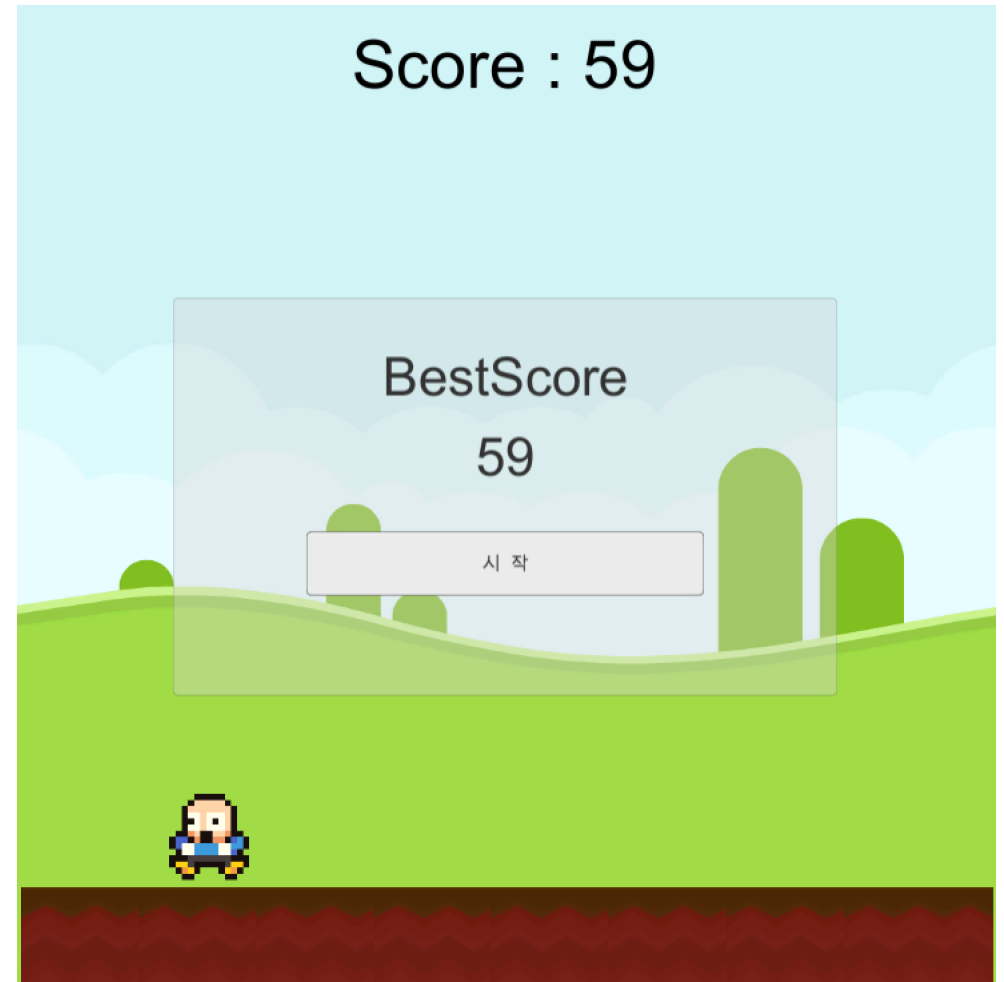
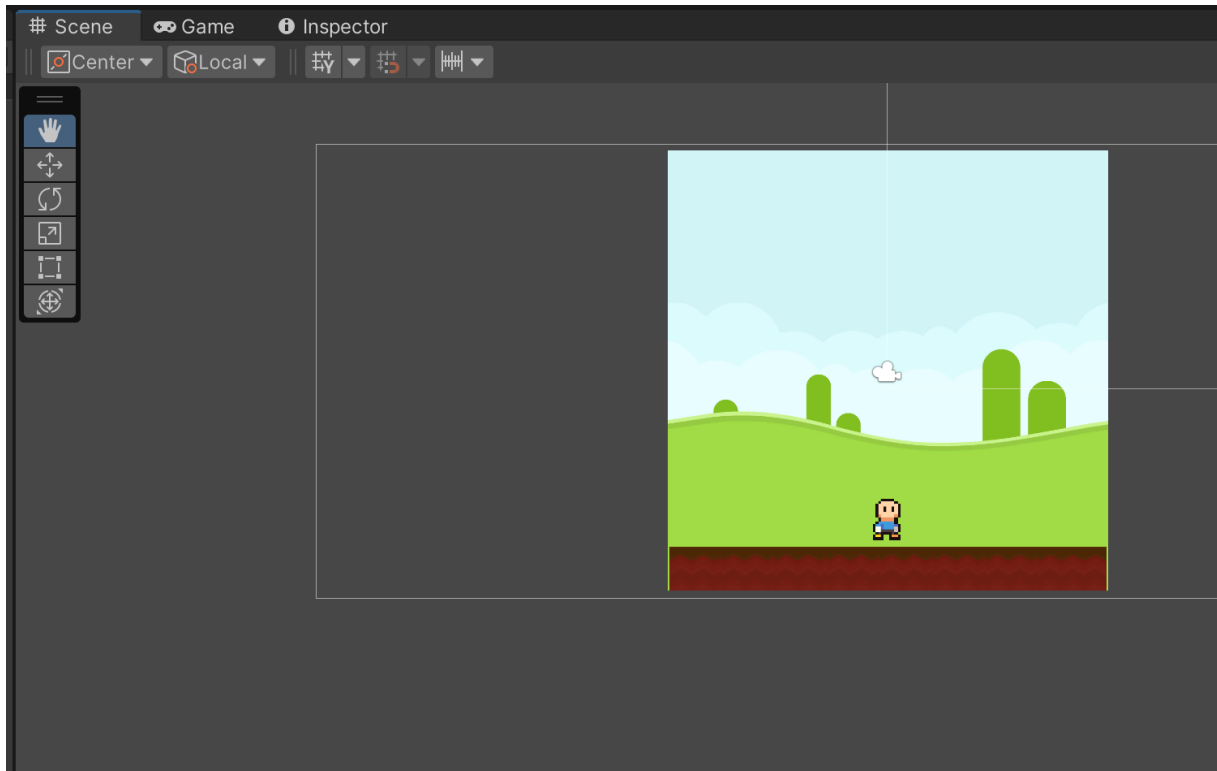


땅의 색상 변경



업그레이드 한 부분2, 3

땅 길이 변경 및 화면 길이 변경



업그레이드 한 부분 4, 5

캐릭터 속도 빠르게

```
public class Player : MonoBehaviour {  
  
    private Rigidbody2D rigidbody;  
  
    private Animator animator;  
  
    private SpriteRenderer renderer;  
  
    private float speed = 3;  
  
    private float horizontal;
```

```
public class Player : MonoBehaviour {  
  
    private Rigidbody2D rigidbody;  
    private Animator animator;  
    private SpriteRenderer renderer;  
  
    private float speed = 5;  
    private float horizontal;  
    private float vertical;
```

업그레이드 한 부분 4, 5

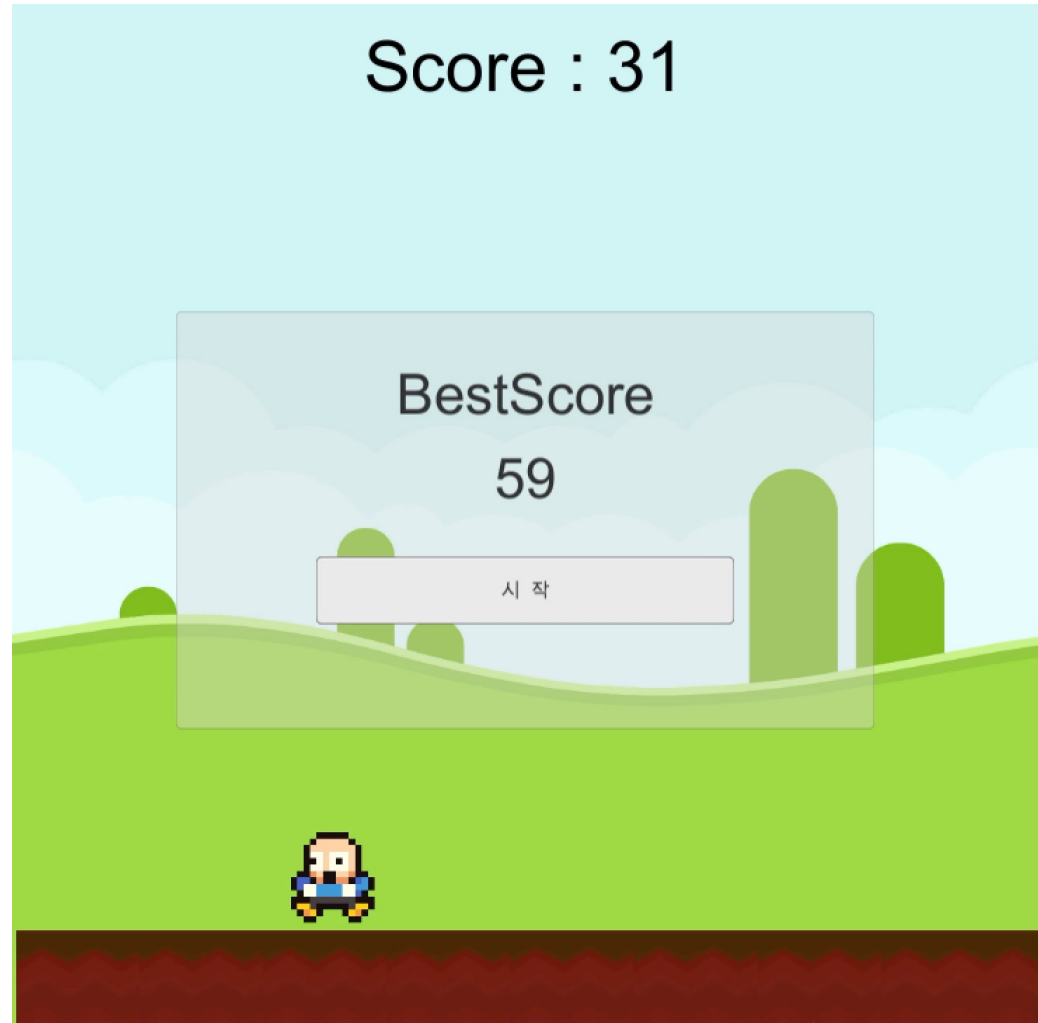
상하로 이동 추가

```
private void ScreenChk()
{
    Vector3 worlpos = Camera.main.WorldToViewportPoint(this.transform.position);
    if (worlpos.x < 0.05f) worlpos.x = 0.05f;
    if (worlpos.x > 0.95f) worlpos.x = 0.95f;
    this.transform.position = Camera.main.ViewportToWorldPoint(worlpos);
}
```

```
private void ScreenChk() {
    Vector3 worldPos = Camera.main.WorldToViewportPoint(this.transform.position);
    if (worldPos.x < 0.05f) worldPos.x = 0.05f;
    if (worldPos.x > 0.95f) worldPos.x = 0.95f;
    if (worldPos.y < 0.05f) worldPos.y = 0.05f; // 추가된 코드
    if (worldPos.y > 0.95f) worldPos.y = 0.95f; // 추가된 코드
    this.transform.position = Camera.main.ViewportToWorldPoint(worldPos);
}
```


업그레이드 한 부분 4, 5

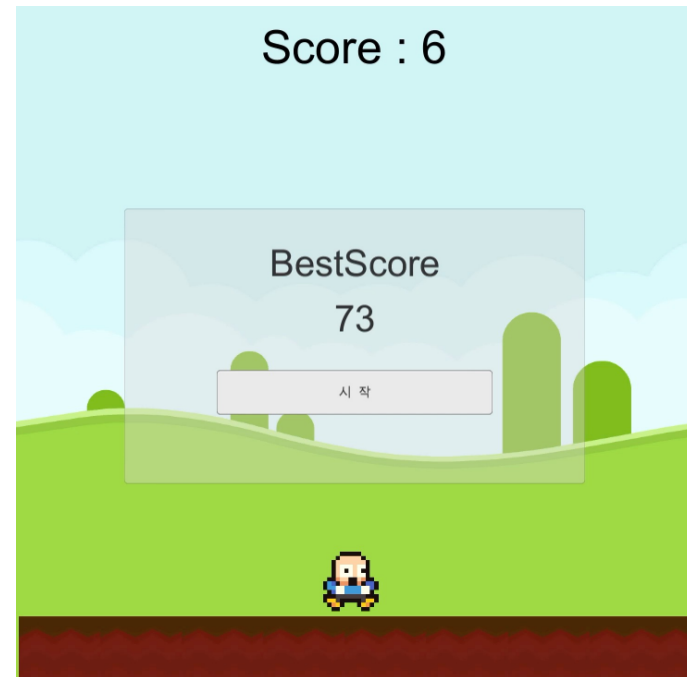
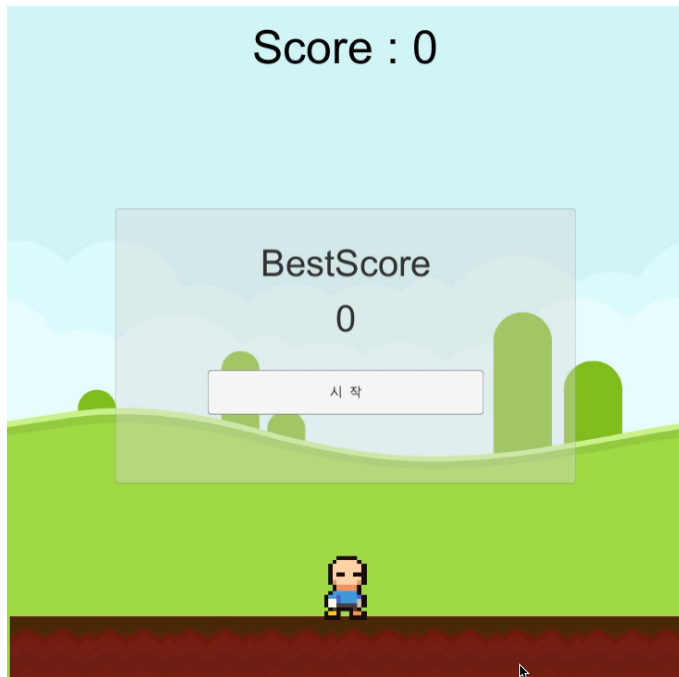
캐릭터 속도 빠르게
&
상하 이동 추가



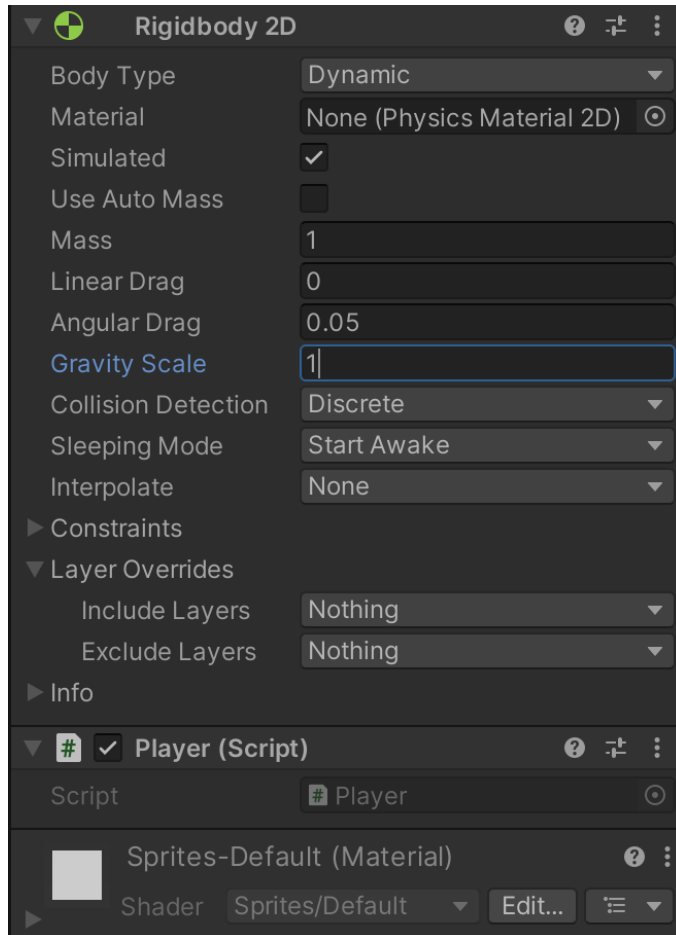
업그레이드 한 부분 6

```
Vector3 worldPos = Camera.main.WorldToViewportPoint(this.transform.position);
```

해당 코드를 사용해서 화면 밖으로 나가지 않게 수정

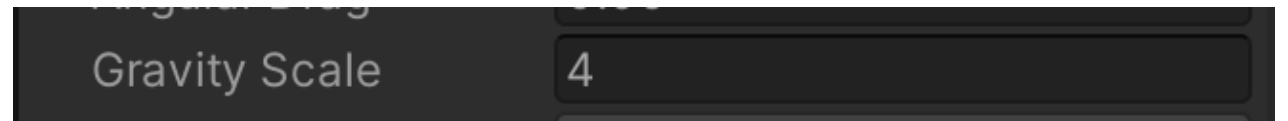


업그레이드 한 부분 7



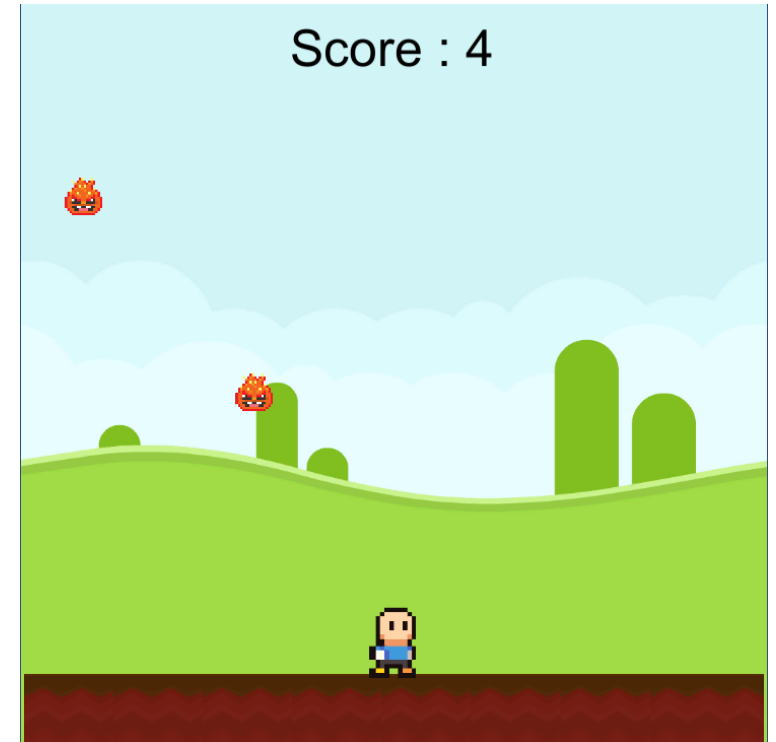
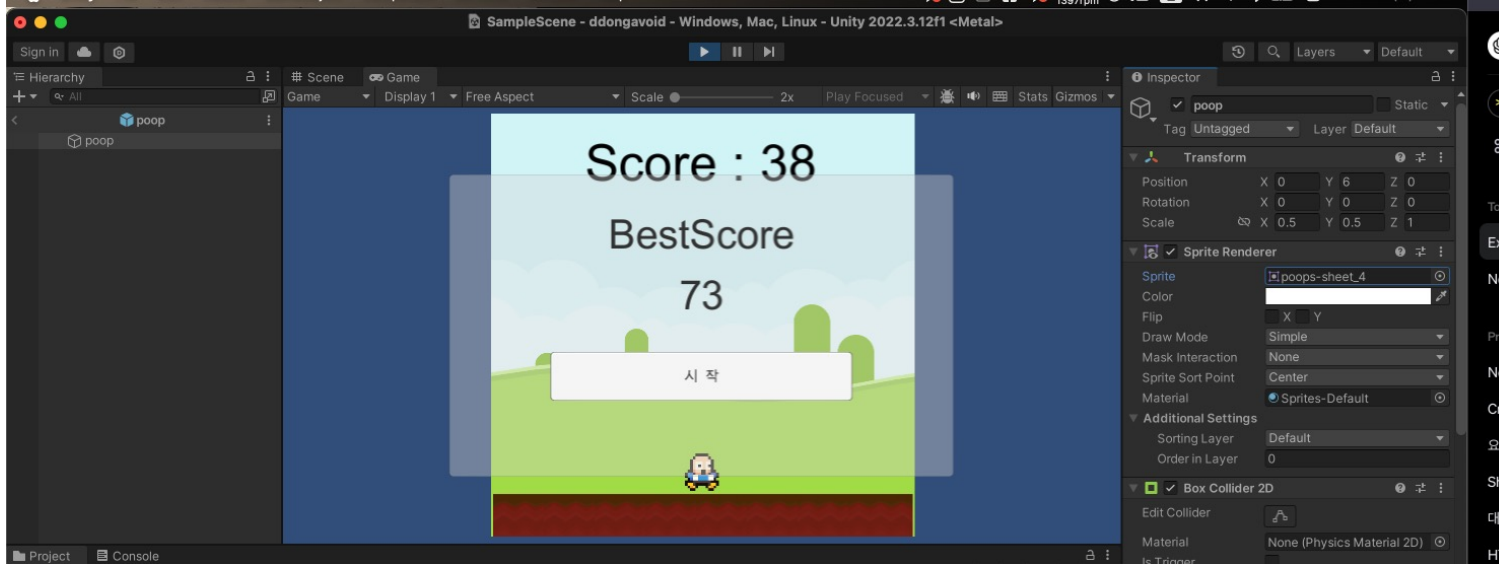
중력을 조정해서 더 빨리 떨어짐

중력 x 4배



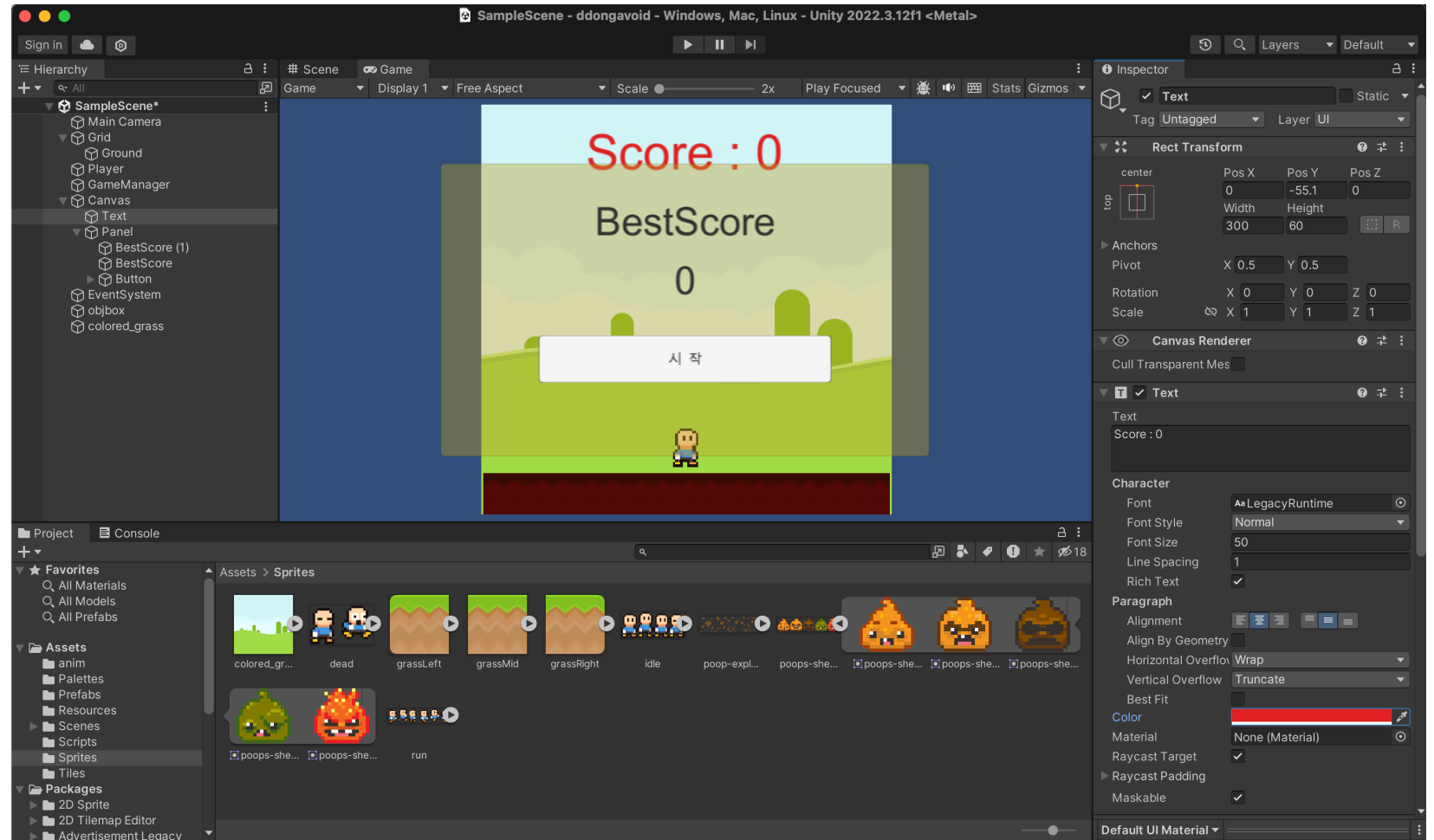
업그레이드 한 부분 8

장애물(똥) 이미지 변경



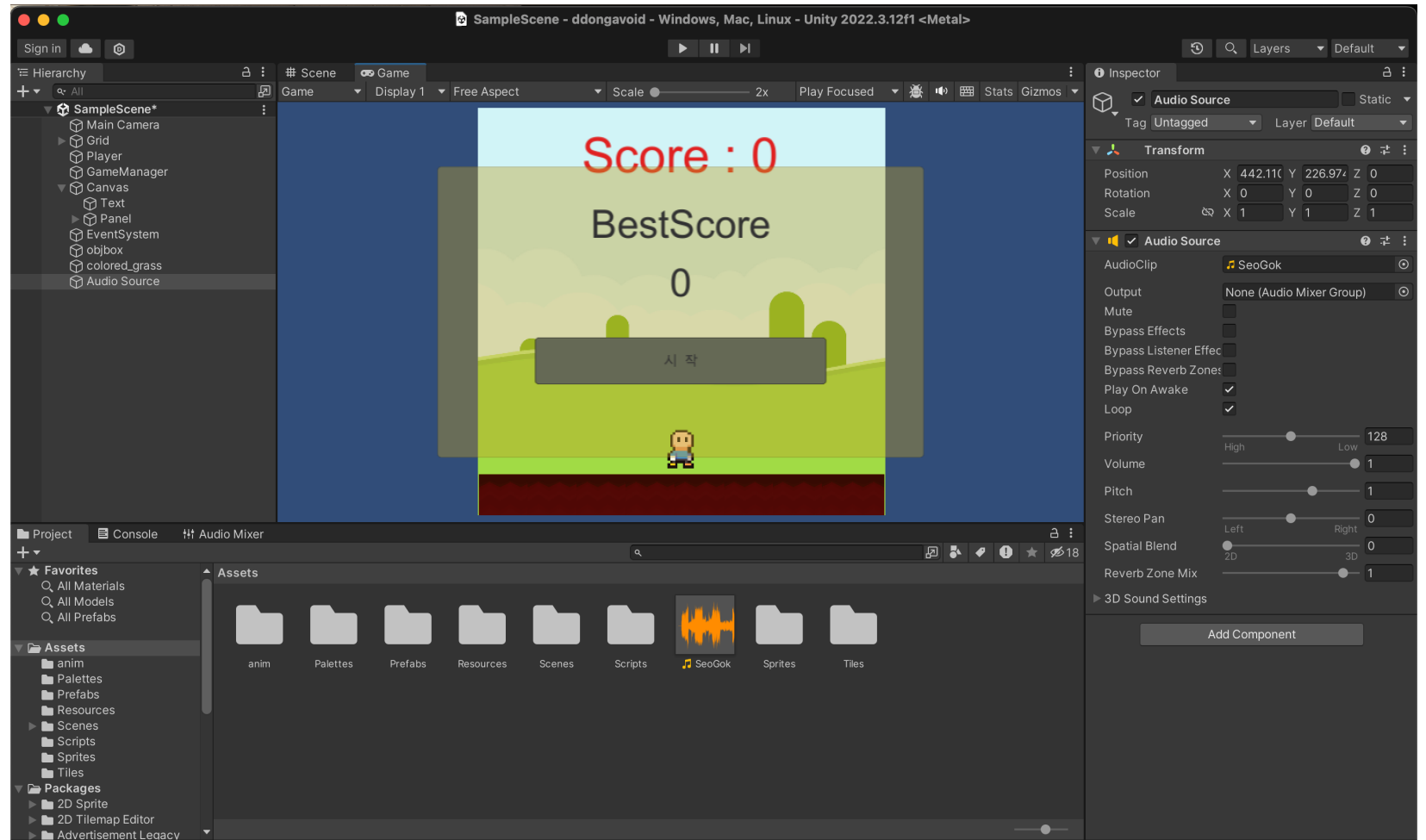
업그레이드 한 부분 9

스코어 색상
빨간색으로 수정

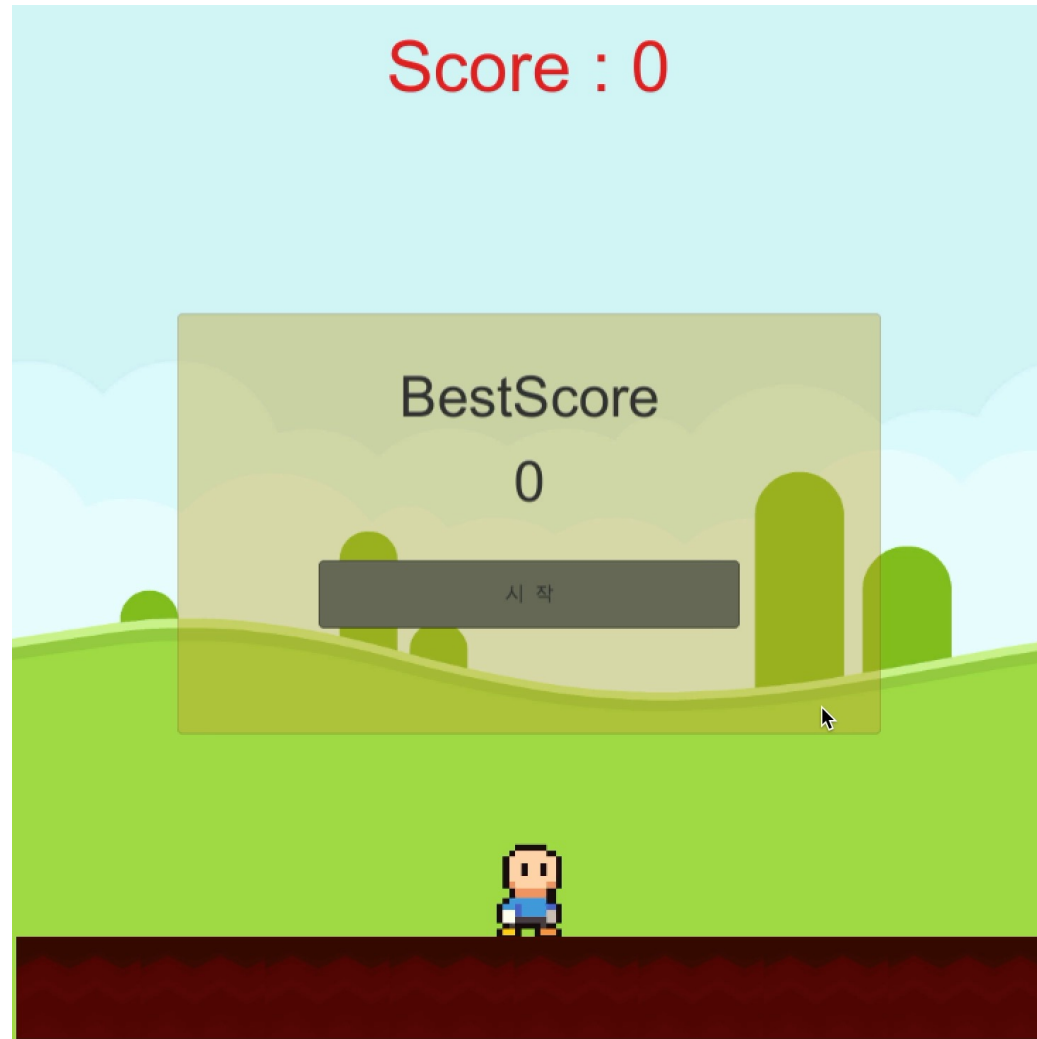


업그레이드 한 부분 10

배경음악 넣기



After 게임



출처

- 기존 게임
- Unity 배우기
- Chat gpt



Q & A

The image features the words "THANK YOU" in a stylized, italicized, blue-outlined font. The text is centered on a white background. The top of the image is bordered by a blue shape on the left and a red shape on the right, meeting at a point. The bottom of the image is bordered by an orange shape on the left and a grey shape on the right, meeting at a point.

THANK YOU