

한수연

## 편지 도장 찍기 게임

호그와트, 혹은 Hogwarts라고 정확히 적힌 편지를 찾아 통과 도장을 찍어야 하는 게임입니다. 시간 내에 최대한 많은 개수를 성공하는 것이 목표이며, 만약 잘못 도장 찍은 경우 바로 게임이 종료됩니다.

### 조작법

도장을 한 번 클릭하면, 도장을 집습니다. 도장을 든 채로 핑크색 잉크 혹은 파란색 잉크를 찍으면 해당 잉크 색 도장을 찍습니다. 올바르게 'Hogwarts'라고 쓰인 편지, 한국에도 지망생이 있기 때문에, '호그와트'도 올바른 편지로 간주해 파란색 O 도장을 찍습니다. 이외에도 'Ho9warts', 'Hogwartz'등 다른 변형들이 존재하는데, 이는 모두 X 표시가 찍히는 핑크 잉크를 찍어야 합니다. 시간 내에 성공한 개수만큼 점수가 되며, 도비는 점수에 따라 다른 스크립트를 출력합니다.

### 구조 상의 특징 :

mousePressed, mouselsPressed, mouseClicked, switch-case 문 등을 이용해 만들었습니다.

press 관련해 마우스 혹은 키를 누르는 시간 길이만큼 적용이 된다는 특징 그리고 이로 인해 해당 게임에서 제대로 진행이 되지 않는 문제점을 발견하여, 시간 지연을 주었습니다. 이는 구글을 통해 서칭해 javascript 언어에서 쓰이는 함수를 사용하였습니다. 특히 디자인적으로 도장이 찍힌 모습을 확인하는 것이 좋기 때문에 필수적이라고 판단했습니다. 능력 부족으로 인해 정말 고민을 많이 한 부분이었습니다.

frameCount를 이용하여 제한 시간과 레터지가 날아가는 애니메이션을 표현하고자 했습니다.

물체의 그림자와 버튼 위치 이동을 통해 클릭감을 만들었습니다. 도장에 마우스 오버 시 라인이 생기고 살짝 커집니다. 도장을 눌렀을 때 주위에 빛들이 반짝입니다. 도장을 들었을 때 마우스 커서가 없어집니다.

우표의 색은 랜덤 어두운 색으로 배정됩니다.

성공한 횟수만큼 카운트가 되고, 편지지가 날아가는 동시에 하단에 그림자 진 어두운 종이가 생성됩니다.

시간이 많이 줄어들면, 시간 막대와 카운팅 되는 숫자가 깜빡이고, 화면이 요동칩니다. 도장을 틀리게 찍었을 때의 문구와 마지막에 성공한 개수에 따라 문구가 달라집니다.

처음에 마우스 좌표를 이용해 도장을 찍은 도형을 생성한 뒤에, 이를 다음 편지에서 없애는 것이 어려워 많은 고민을 하였습니다. draw 함수의 특징 때문에 이를 on/off하는 것이 쉽지가 않았습니다. 그리고 최대한 생각을 해 본 결과, 화면 밖으로 날려버리는 방법을 선택했습니다.

### 아쉬운 점:

처음 만들 때 mouselsPressed의 특징을 알지 못해, 보다 깔끔하게 mouseClicked를 이용해 만들지 못한 부분이 많이 아쉽습니다.

편지지가 하나하나 뽑아져 나오거나, 도장을 찍은 레터지가 날아가는 애니메이션을 만들고 싶었으나, 아쉽게도 시도해 본 결과 만족스러운 움직임은 아니었습니다. 혹은 아예 다른 방식으로 만들 걸, 하는 아쉬움이 남습니다.

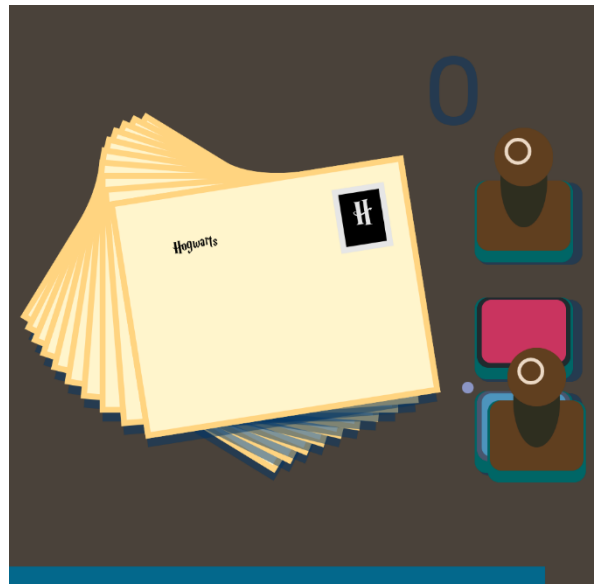
또한 제가 고려하지 못한 조작의 변수들도 있을 텐데, 이를 모두 포함하지 못한 것 같아 아쉽습니다.

현재는 특정 물체의 모양을 대강 범위를 짐작해 설정하는데, 물체 단위로 지정이 가능한지, 그것을 알고 싶다는 생각이 들었습니다.

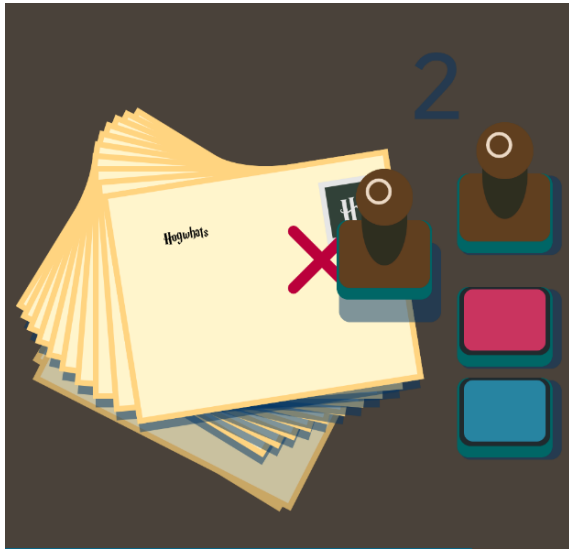
등장하는 편지 종류가 적은 것이 아쉽습니다. 지금은 비록 간단하지만, 다른 콘텐츠로 응용해도 좋을 것 같습니다.



처음 인트로 장면.



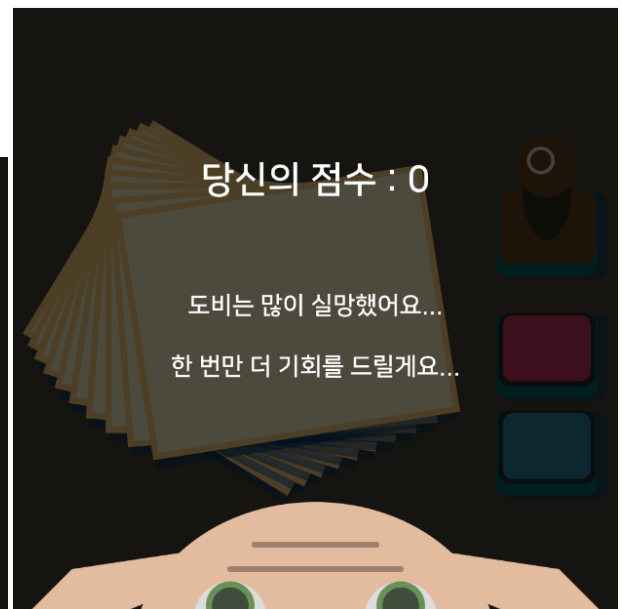
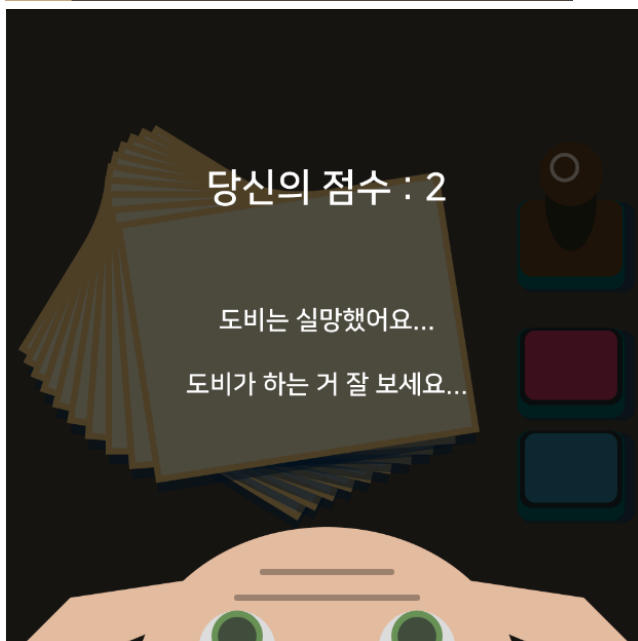
좌 : 도장 위에 마우스 오버 시 효과.      우 : 도장 프레스 상태 예시(하단이 플레이어가 조작하는 도장)



빨간 도장과 아래 그려지는 그래픽 예시.



시간이 적게 표시되었을 때 예시. 색이 계속 번쩍거립니다.



엔딩 화면 예시. 좌측은 잘못 도장 찍은 경우, 우측은 10 이하의 개수만 성공한 경우. 이외에도 몇 가지 대사가 더 존재.