|  |  |
| --- | --- |
| 게임명 : 날아라 날아라 | |
| 개발엔진 : Unity, 2022.3.4f1  장르 : 2D, 러닝 액션, 슈팅  개발기간 : 2024-7 ~ 2024-8  스크립트 URL : <https://github.com/h6011/Port1> | |
| 게임설명 | 투사체를 쏘거나 아이템을 써서 앞에 적을 물리치며 최대한 버티는 게임  (**드래곤 플라이트** 라는 게임을 영감을 받아서 만들어졌습니다)  플레이어는 **목숨**을 3개 가지고 게임을 시작합니다  적들이 1가지 패턴을 가지고 내려옵니다  적들은 약 (4~inf) 의 체력을 가지고 있습니다  플레이어는 **투사체**를쏘아서 앞에 적을 잡으며 앞으로 나아갑니다  if 만약에 플레이어가 적에 닿는 다면 **목숨** 한개를 잃고  2초 동안 **무적** 시간을 가지게 됩니다  **쓰러진 적은**  점수 200점을 얻고  총 **3가지의 재화**와 **아이템 2가지**를  확률로 떨어 트립니다  적을 잡고 버티다 보면 **보스**가 나옵니다  보스는 다른 적들과 다르게 많은 체력과  **3가지의 총알 패턴**을구사합니다  이런식으로 **적과, 보스** 를 만나며 계속 **반복**되지만  점점 적들이 강해지는 식으로 게임이 진행됩니다  if 만약에 목숨을 모두 잃는 다면 **랭킹**에 점수가 기록되고  게임이 끝이 납니다 게임 재시작 버튼을 눌러 **다시 시작**을 할수 있습니다 |
| 개발목표 | 1. |
| 인게임 이미지 사진 | |
| 기술 요약 | 관심을 끌기 위한 기술 소제목 |
| 알고리즘 설명 | |
| 발생했던 이슈 | 1.  2. |
| 해결 방안 | 1.  2. |
| 기술 요약 |  |
|  | |
| 발생했던 이슈 | 1.  2. |
| 해결 방안 | 1.  2. |

|  |  |
| --- | --- |
| 기술 요약 |  |
|  | |
| 발생했던 이슈 | 1.  2. |
| 해결 방안 | 1.  2. |
| 기술 요약 |  |
|  | |
| 발생했던 이슈 | 1.  2. |
| 해결 방안 | 1.  2. |

|  |  |
| --- | --- |
| 기술 요약 |  |
|  | |
| 발생했던 이슈 | 1.  2. |
| 해결 방안 | 1.  2. |
| 기술 요약 |  |
|  | |
| 발생했던 이슈 | 1.  2. |
| 해결 방안 | 1.  2. |

|  |  |
| --- | --- |
| 기술 요약 |  |
|  | |
| 발생했던 이슈 | 1.  2. |
| 해결 방안 | 1.  2. |
| 기술 요약 |  |
|  | |
| 발생했던 이슈 | 1.  2. |
| 해결 방안 | 1.  2. |

|  |  |
| --- | --- |
| 기술 요약 |  |
|  | |
| 발생했던 이슈 | 1.  2. |
| 해결 방안 | 1.  2. |
| 기술 요약 |  |
|  | |
| 발생했던 이슈 | 1.  2. |
| 해결 방안 | 1.  2. |