

2022-12126 김해원

## Programming Methodology Project 2 Additional Features

Heal\_pack(H)

item의 일종. Powerup\_bullet, Levelup\_bullet과 함께 items vector로 포함되게 하였음.

My\_plane이 Heal\_pack을 먹으면 hp가 3 증가한다.

Input text file에서 해당하는 content 기호는 'H'

Screen\_manager.cpp의 interaction() 함수에서 기능을 구현하였다.

My\_plane과 Heal\_pack item의 x,y 좌표가 같을 경우 my\_plane의 hp가 3증가하고 item이 소모된다. (사라진다)

Boss(b)

Enemy의 일종.

Damage = 1

Speed = 0

Hp = 20

Score = 10

Input text file에서 해당하는 content 기호는 'b', enemy\_5a의 영향을 받아 버프를 받을 수 있다.

매 frame bullet을 두 개 생성한다. 2frame은 boss의 x축과 x-1축에서, 다음 2frame은 x축과 x+1축에서 bullet을 생성하는 것을 번갈아가며 한다.

Boss는 생성된 후 enemies vector에 속한다.