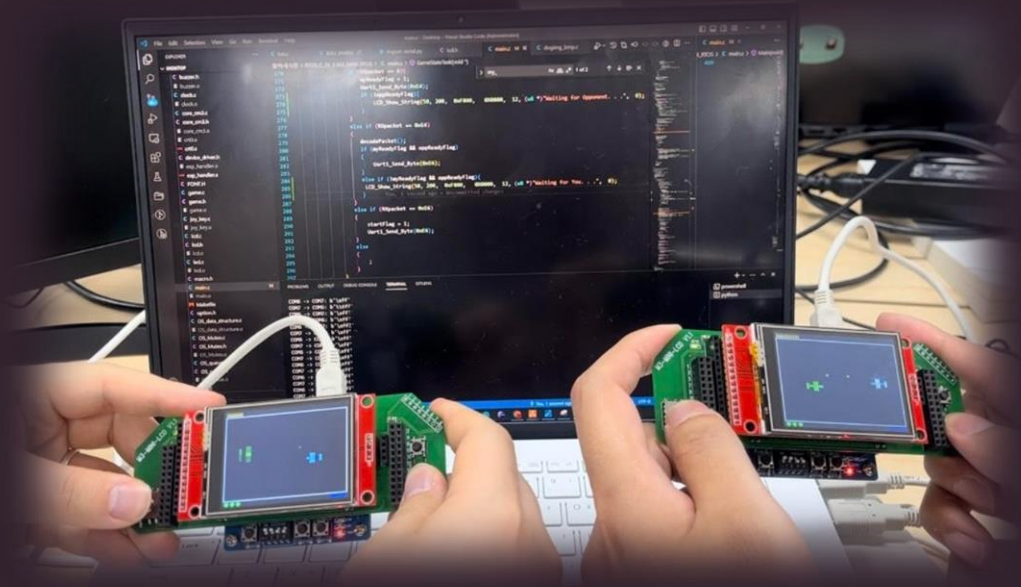


[RTOS반 무사기원 팀] 2P - dogfight Game

실제 Demo 게임 화면



프로젝트 개요

- RTOS 커널 제작 및 활용
- P2P 기반의 Dog Fight 게임

핵심 적용 기술

- 통신 바이트 경량화 (60KB -> 1B)
- 3-Way-Handshake 자체 동기화 프로토콜
- RTOS Signal & Mutex 적용
- 우선순위 별 연결 리스트..등 커널 최적화를 위한 자료구조 적용

[RTOS반 무사기원 팀] 2P - dogfight Game

(1) 게임 시작을 위한 사용자 입력 대기



PLAYER
버튼 입력



- 자신 혹은 상대방이 버튼을 눌렀는지 상태 메시지를 띄운다.
- 모든 PLAYER가 준비되면 게임 시작!

(2) 게임 PLAY



- 화면에는 자기 자신과 상대방의 비행기, 총알 위치가 동시에 표시된다.
- 조이스틱을 통해 비행기를 조종하고 버튼을 통해 총알을 발사할 수 있다.
- 상단에는 남은 총알의 개수가 표시된다. 10발 소진 후 장전을 위한 Penalty Delay 시간을 갖는다.
- 하단에는 자기 자신과 상대방의 남은 수명 개수가 '♥'로 표시된다. 한쪽의 '♥'가 모두 소진되면 게임 종료!

(3) 게임 결과 출력



- 각 Player의 화면에 서로 다른 게임 결과 화면을 전송한다.
- 버튼을 다시 눌러 Restart 할 수 있다.