

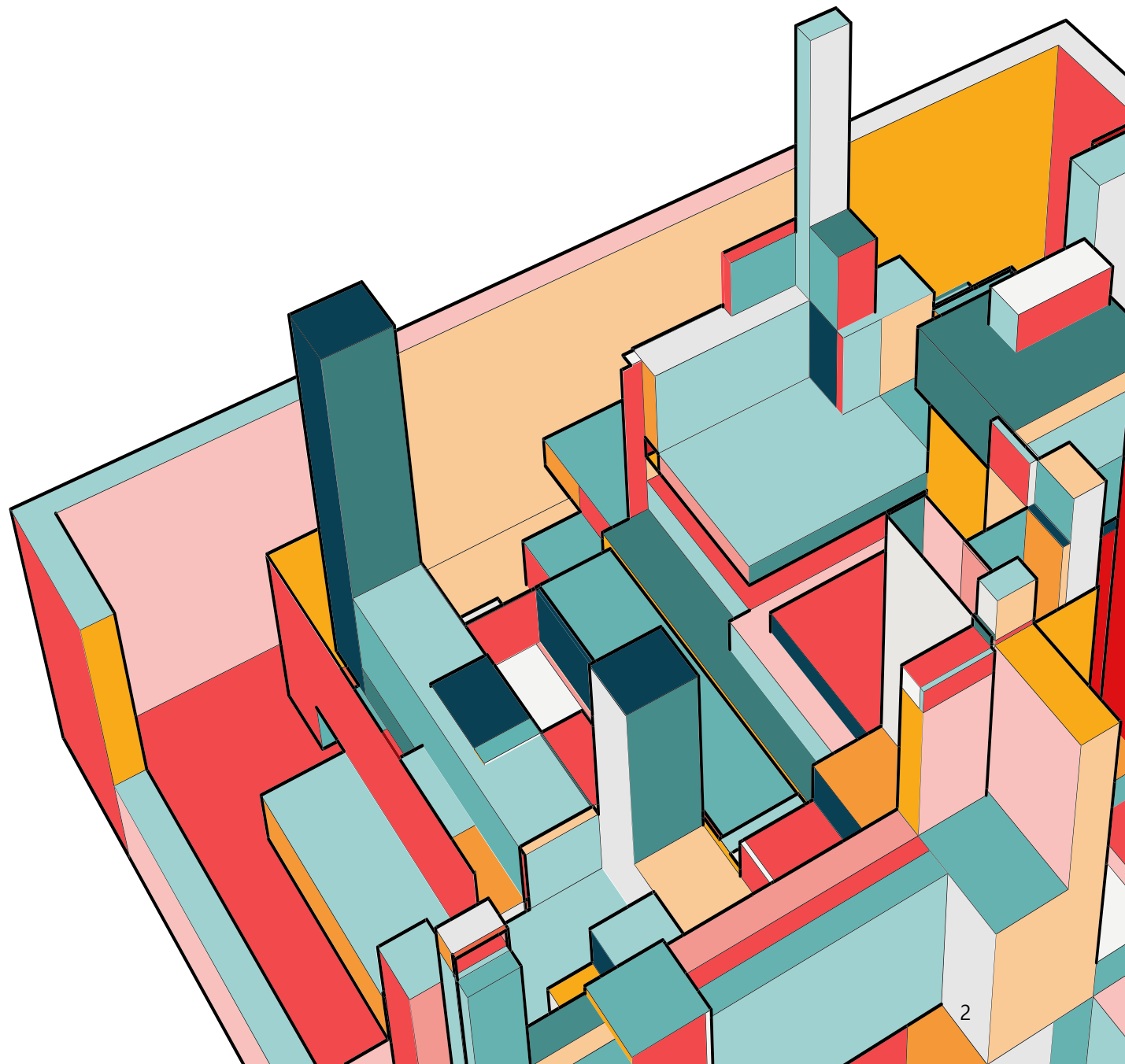
An abstract composition of various 3D rectangular blocks and prisms. The blocks are arranged in a layered, architectural style. Colors include teal, light orange, red, dark red, and pink. The blocks have black outlines and are set against a light teal background. A large white rectangular area is positioned on the right side of the image, containing Korean text.

웃! 여기 있다!

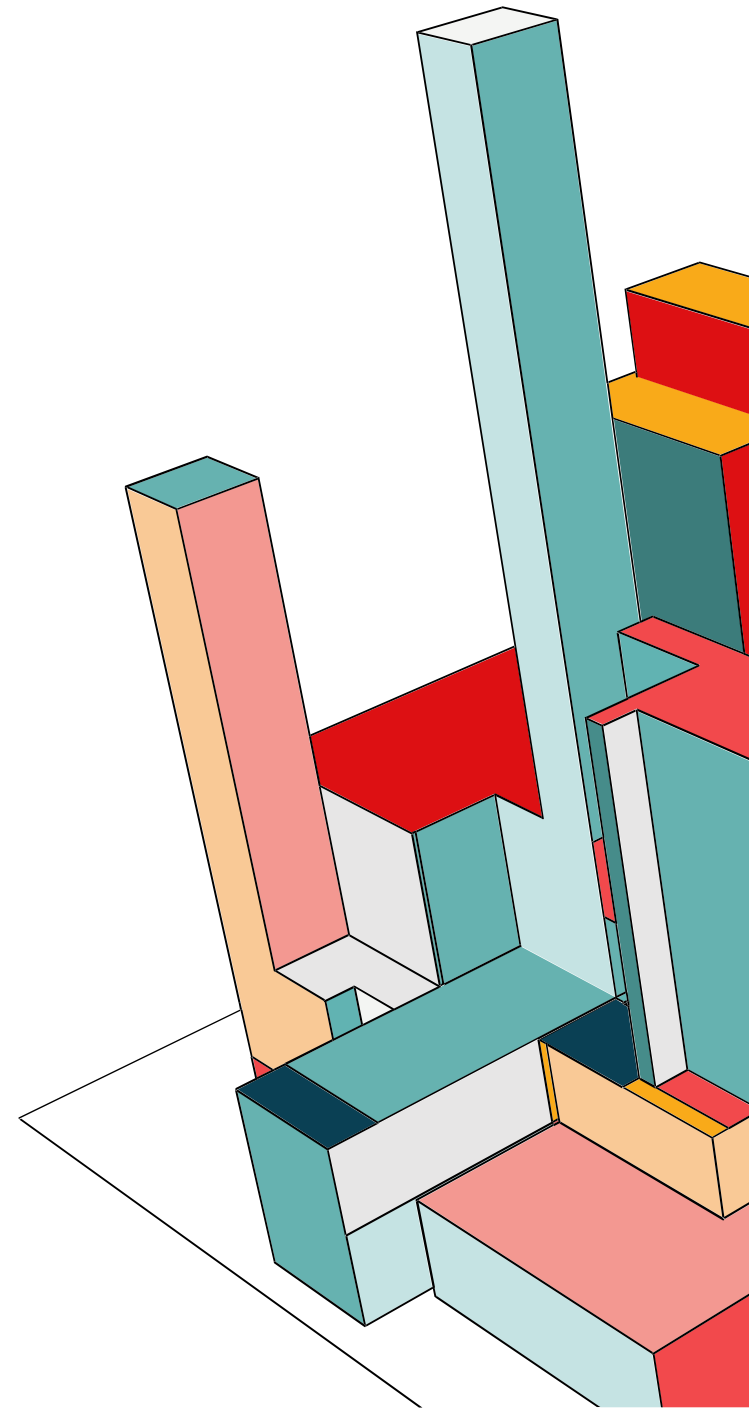
3조 채여운, 최성렬

목차

1. 프로젝트 개요
2. 프로젝트 과정
3. 프로젝트 설명
4. 개선점
5. Q&A



1. 프로젝트 개요



1-1 팀원 소개 및 역할

채여운

게임 기획 및
시나리오 구성

CSS
웹 전체 화면 이미지,
색상
Java Scrip
전체 테마 변경 기능

공동 작업

HTML
웹 전체 화면 구현

Java Scrip
초급 난이도 게임
구현
힌트 기능

최성렬

Java Scrip
중급, 고급 난이도
구현
초기화, 타이머 기능

CSS
게임 종료
애니메이션 구현



1-2 주제 선정 배경

귀엽고 깜찍하게!

간단한 게임 구성과 속도감 있는 진행으로
사용자의 기분을 전환시킬 수 있는 팝콘 게임

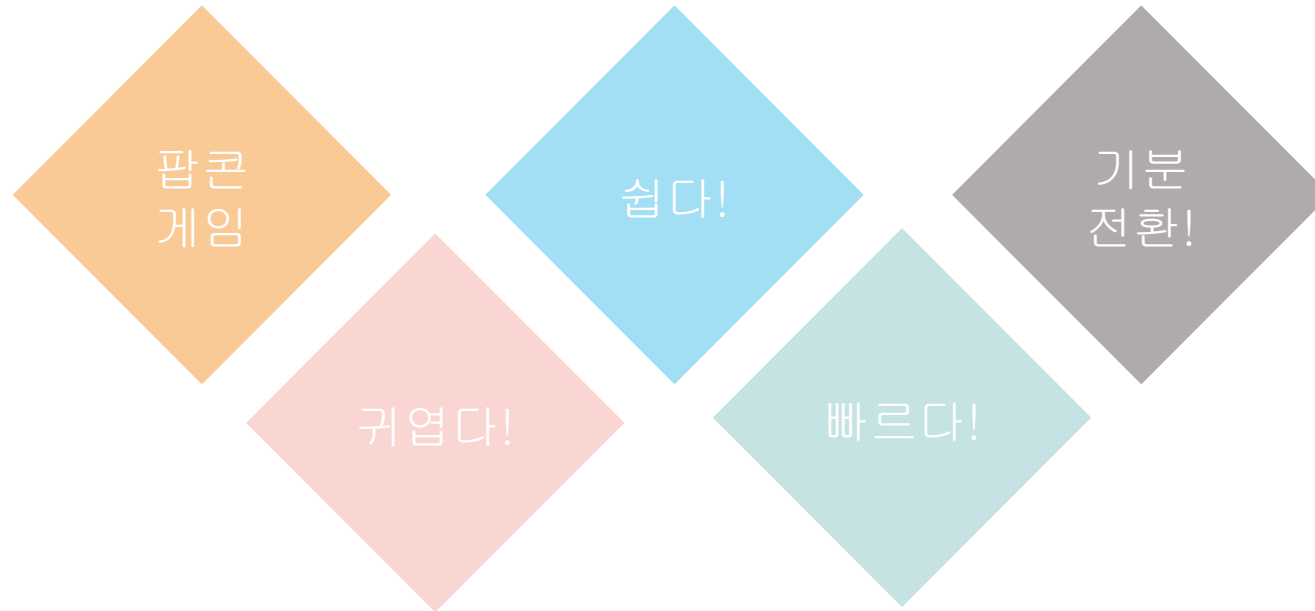
만들 수 있어야 한다.

그간 HTML, CSS, Java Script를 다양하게 활용하면서도 일정에 맞춰 완성
가능한 구조.

확장 가능한 콘텐츠

향후 게임 스토리와 난이도, 게임모드, 캐릭터 등에추가 개발의 여지
가 있을 것.

1-3 목표 - 팝콘 게임 플랫폼



1-4 AS IS VS TO BE

틀린 글자 찾기

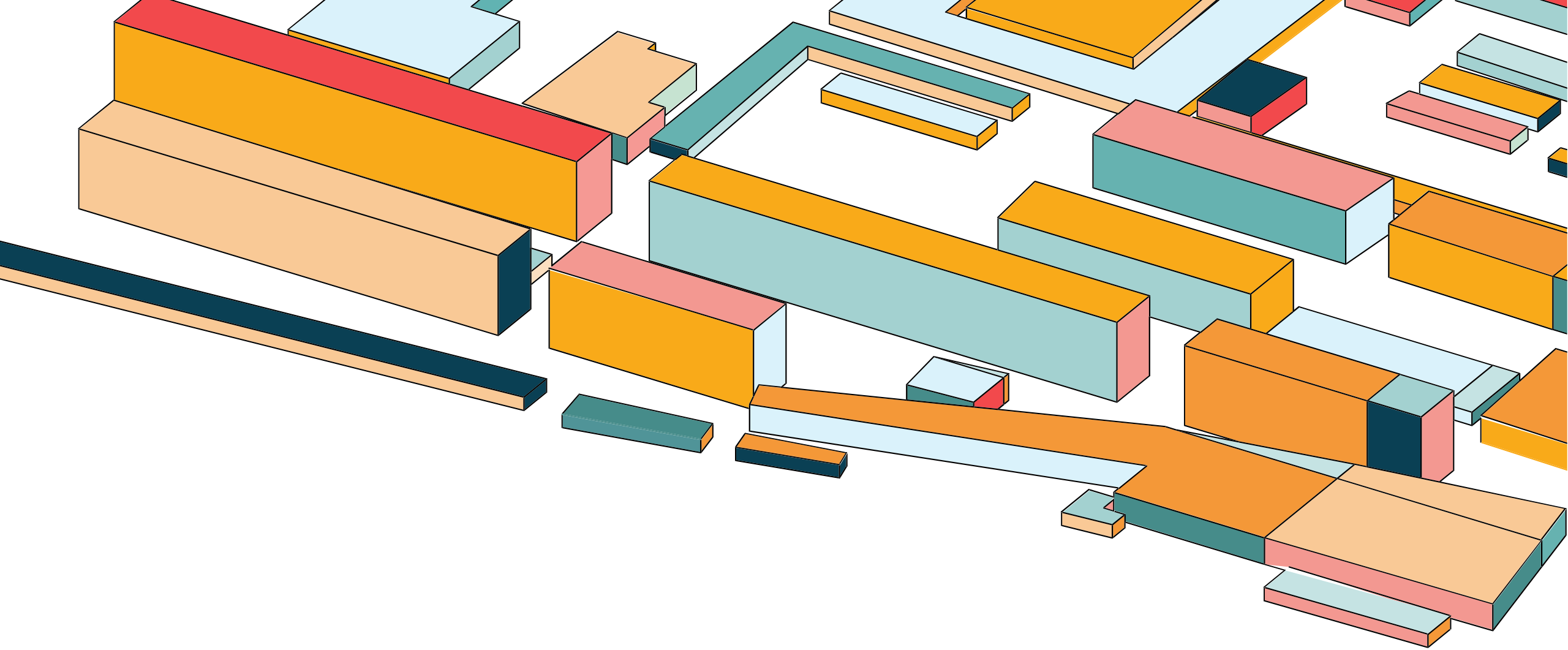
- 간단한 룰에 비해 쉽지 않은 난이도
- > 유저의 정신적, 시각적 피로도가 높다
 - > 일회성 게임으로 그친다

틀린 그림 찾기

- 게임 부피가 크다
- 플레이 타임이 비교적 길다

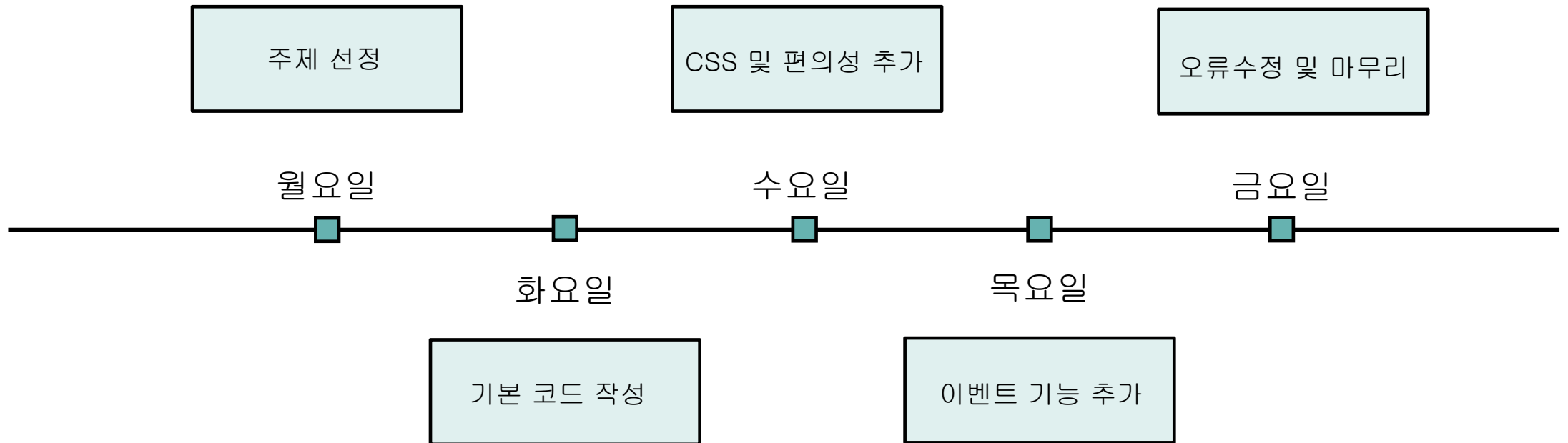
웃! 여기 있다

- 가독성과 명시성이 높아 유저의 피로도가 적다.
- 복잡한 생각 없이 순발력만으로도 플레이 가능.
- 가볍게 켜서 1분도 안 되는 시간에 후다닥 할 수 있다.



2. 프로젝트 과정

2-1 프로젝트 수행일정



2-2. 개발환경



HTML



CSS



JavaScript

컨텐츠 구조 계획

난이도 설정

하

중

상

게임 진행

난이도별 게임 5판
진행

엔딩 화면

다음 난이도 포기

상급 난이도 종료

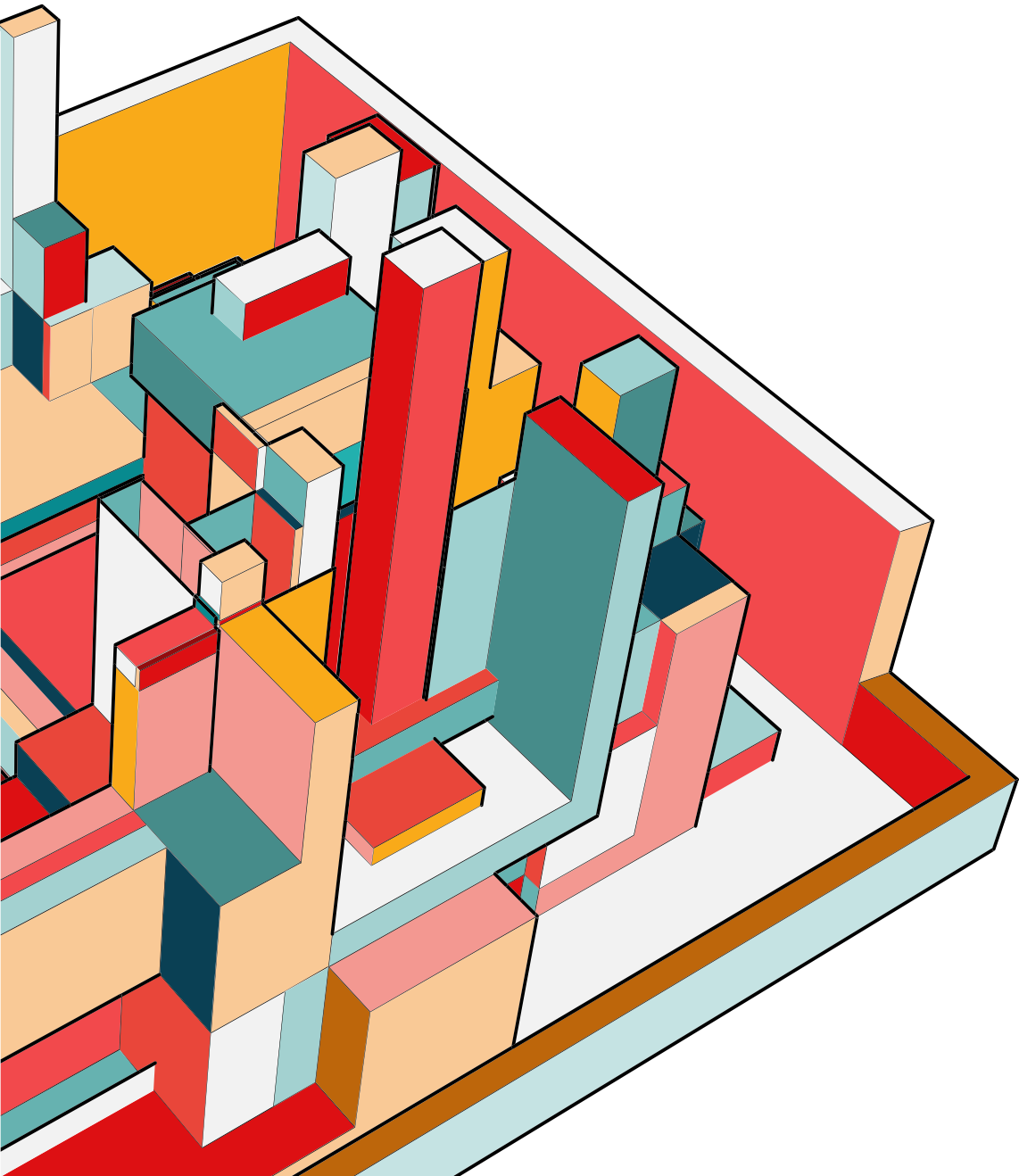
부가 기능

컬러 테마 변경

게임 진행 시간
기록

힌트

초기화



3. 프로젝트 설명

3-1 주요 기능

"웃" 애는
만나자고 해놓고
어디 있는 거야?
웃 좀 찾아주겠니?

[난이도를 선택해 주세요]

☐ 하 ☐ 중 ☐ 상

난이도 선택 시 게임
시작
-난이도 별 게임 판 생성

웃 웃 웃
웃 웃 웃
웃 웃 웃

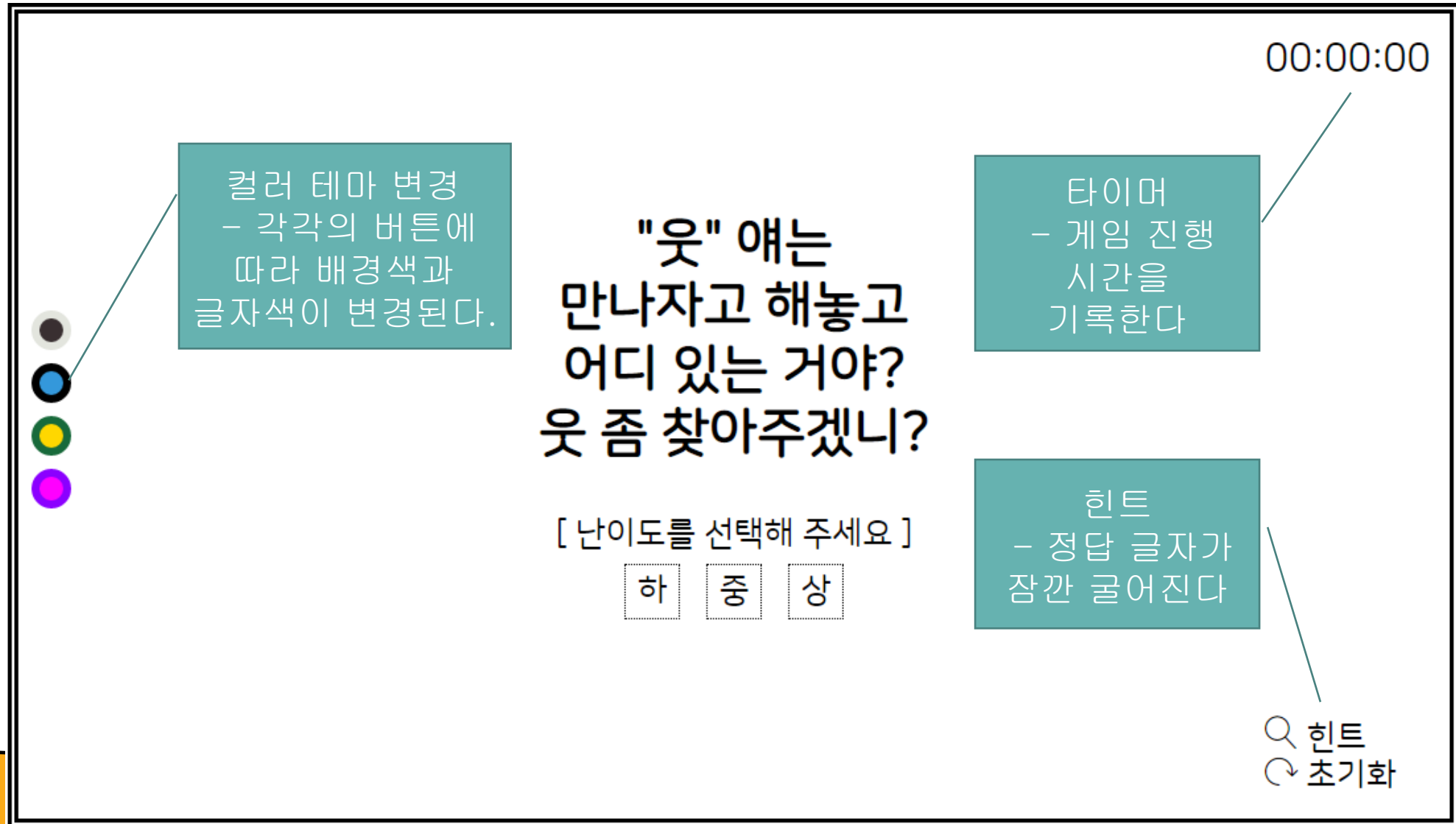
난이도별로 5번 게임을
클리어하면 다음 난이도로
진행 선택

와, 신난다!
다 같이 놀자~ 웃

웃 웃 웃
웃 웃

진행을 포기하면 엔딩 화면.
상 난이도 클리어 시 엔딩
화면

3-2 부가 기능



난이도 별 차이

하

후	우	후
후	후	후
후	후	후

중

[illegible]

상

[illegible]

어려웠던 부분

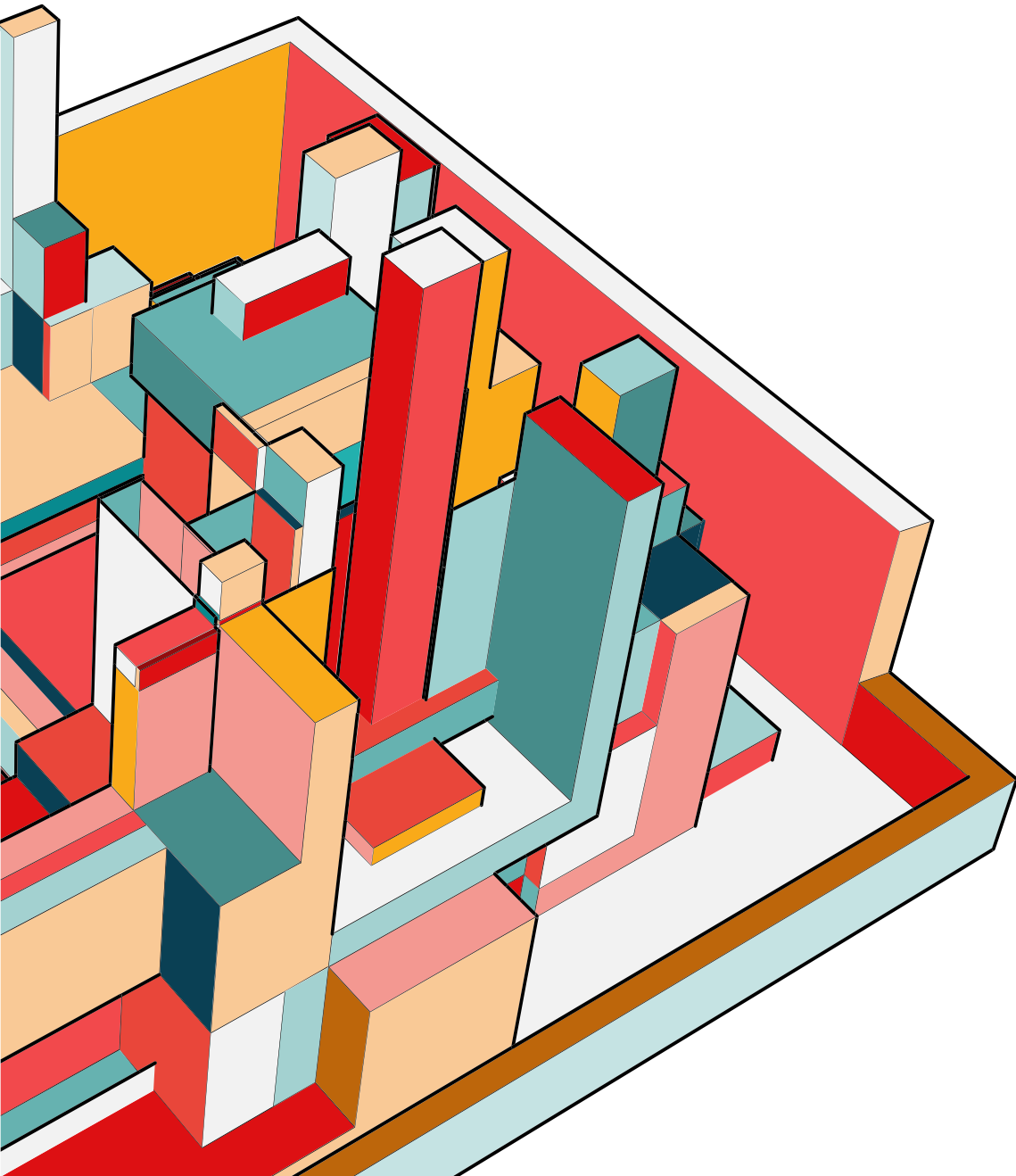
```
// 게임판 level개의 숫자로 만들기
function playgame(level) {
  // 몇번째 판인지 구별하는 함수(idx: 1~5)
  let idx = 1;

  // 첫판 깔기
  gameBord(level, 0);
```

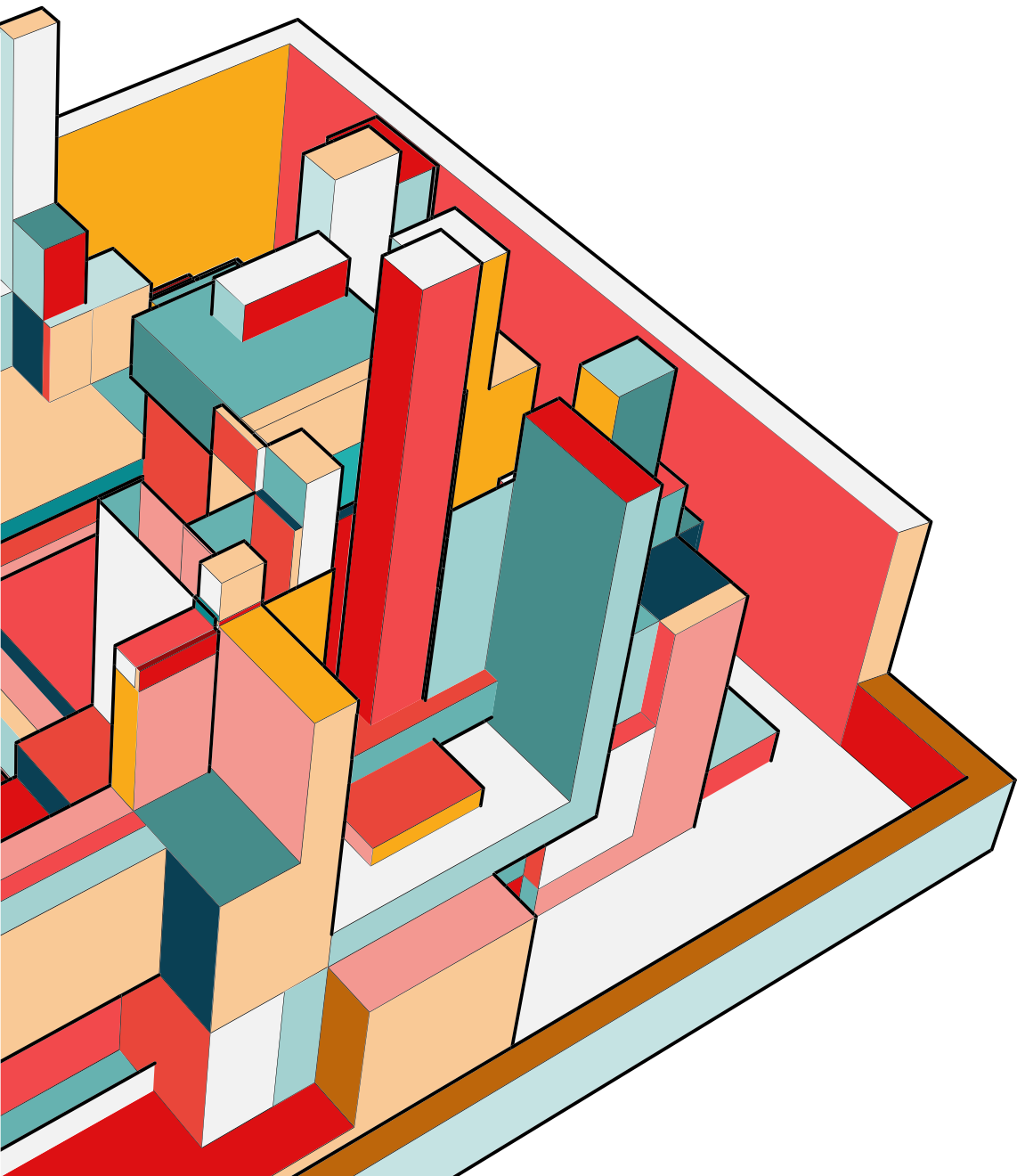
```
// 정답을 클릭했을 때 새로운 판 깔기
$letterBord.addEventListener('click', e => {
  if (e.target.matches('#letterBord > .clickHere')) {
    // 5번째의 판이 끝이 났을때 판 지우기
    if (idx === 5) {
      removeAllChild($letterBord);
      // 다음 난이도 도전 알람 이후 다음 난이도 열기
      if (level === 9) {
        if (confirm('초급 클리어!\n중급에 도전하시겠습니까?')) {
          idx = 1;
          level = 49;
          playgame(level);
        }
      } else if (level === 49) {
        if (confirm('중급 클리어!\n상급에 도전하시겠습니까?')) {
          idx = 1;
          level = 100;
          playgame(level);
        }
      } else if (level === 100) {
        alert('게임 클리어!')
        // window.location.reload()
        const $answerLetter = document.getElementById('answerLetter')
        $answerLetter.classList.add('finished')
        $letterBord.style.display = 'none';
        answerLetterClass();
      }
    }
  }
  return;
}
```

```
// 난이도 선택 설정
// 변수 지정
const $levelWrap = document.querySelector('.level-wrap');
const $startBtn = document.querySelector('.startBtn');

$levelWrap.addEventListener('click', e => {
  const $explain = document.getElementById('explain');
  // 하 난이도
  if (e.target.matches('.easy')) {
    // 설명창 사라지기
    $explain.classList.add('disappear')
    // 숫자 9개 보드판 깔기
    playgame(9);
  } // 중 난이도
  } else if (e.target.matches('.nomal')) {
    // 설명창 사라지기
    $explain.classList.add('disappear')
    // 숫자 49개 보드판 깔기
    playgame(49);
  } // 상 난이도
  } else if (e.target.matches('.hard')) {
    // 설명창 사라지기
    $explain.classList.add('disappear')
    // 숫자 100개 보드판 깔기
    playgame(100);
  } else {
    return;
  }
})
```

4. 개선점



5. Q&A