



네퓨즈 게임프로젝트 (미로)

개발 환경: Mac OS X (GCC 4.2.1) / Windows Visual Studio

개발자: 1학년 1반 15번 박인성

May 16th

Thursday

AWESOME-MIRO

동기

원래는 Snake Game을 만들려고 했으나, 개발 중에 좋지 않을 일을 통해서 어쩔수 없이 Snake Game은 포기 했습니다. 그 후에 다른걸 생각하다 가장 적절하다고 생각한게 미로 찾기 입니다.

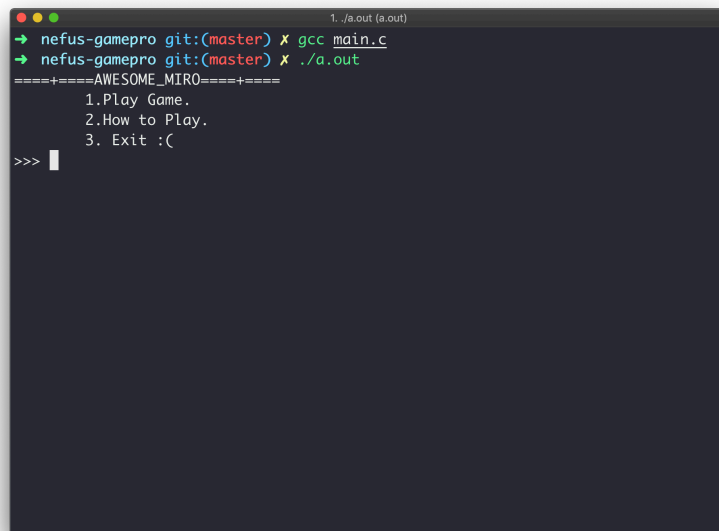
구현내용 (게임내용)

간단한 미로 찾기 입니다. 총 3단계 (쉬움, 중간, 어려움) 으로 나뉘어져 있으며 단계 마다 맵이 다릅니다. @ (앳) 특수기호가 플레이어, 유저 이고 \$ (미국 달러 표시) 특수기호가 @ 앳이 도착을 해야할 장소 입니다. @ (앳)을 움직이기 위해서는 FPS 게임에서 흔히 쓰이는 'W', 'A', 'S', 'D'를 이용하여 조작을 합니다. 'W'는 위로 'A'는 왼쪽 'D'는 오른쪽 'S'는 아래로 움직이면서 \$로 가는 것이 게임의 목표입니다.

프로젝트 진행 순서

- 2019년 5월 8일
 - 기본적인 인트로 (시작 선택 화면)
 - 맵 구성 (10 x 10 배열로 구성)
 - for 루프와 switch case 문으로 벽과 공백 출력
 - 2019년 5월 12일
 - keyValue.c 으로 캐릭터의 움직임을 계산 및 연구
 - 맵을 10 x 10 배열과 20 x 20, 30 x 30 배열을 만들어서 맵을 3개로 구성
 - 캐릭터의 위치 설정, 움직인 후에 공백 처리
 - 게임 플레이 불필요 한 함수 제거
 - 2019년 5월 16일
 - 인트로 수정
 - 벽에 충돌할 경우 제작
 - 시연을 위해서 Mac/Windows를 모두 제작함
 - Windows에서는 _getch(); 가 사용가능 하나, Mac/Linux에서는 _getch(); 함수 사용 불가
 - 2019년 5월 17일
 - 불필요한 함수 정리
 - 불필요한 변수 정리
-

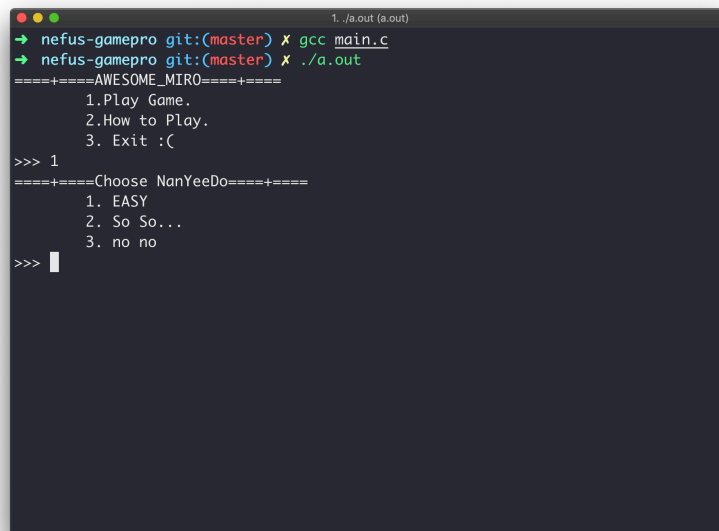
실제 게임 구현 내용



```
1. ./a.out (a.out)
→ nefus-gamepro git:(master) X gcc main.c
→ nefus-gamepro git:(master) X ./a.out
=====AWESOME_MIRO=====
1.Play Game.
2.How to Play.
3. Exit :(
>>> |
```

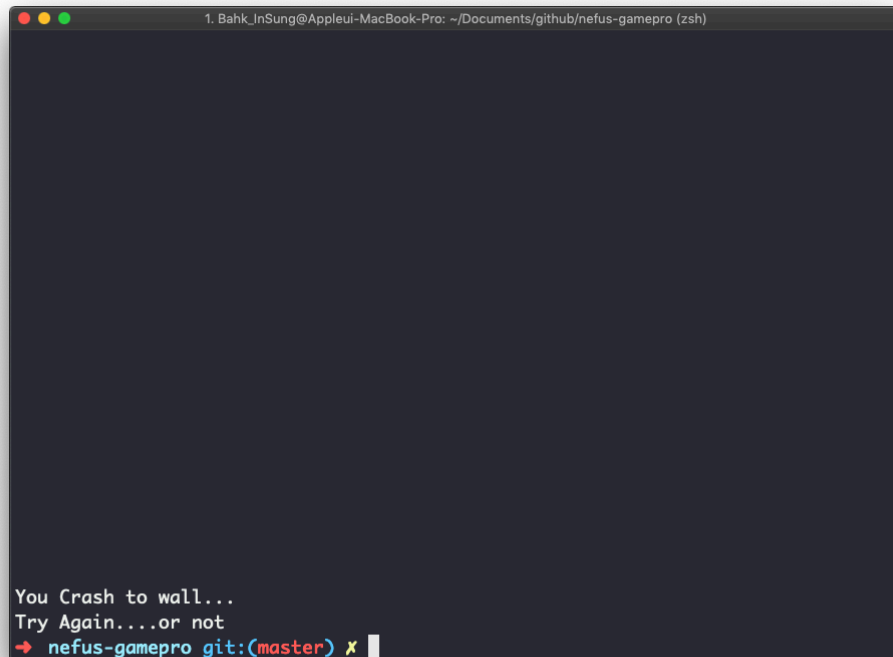
인트로 게임 플레이. 조작 방법, 종료를 선택 할수 있는 가장 처음에 나오는 선택창 입니다.
숫자를 입력 받은 후 게임 플레이, 조작 방법, 종료를 선택이 가능합니다.

이때 코

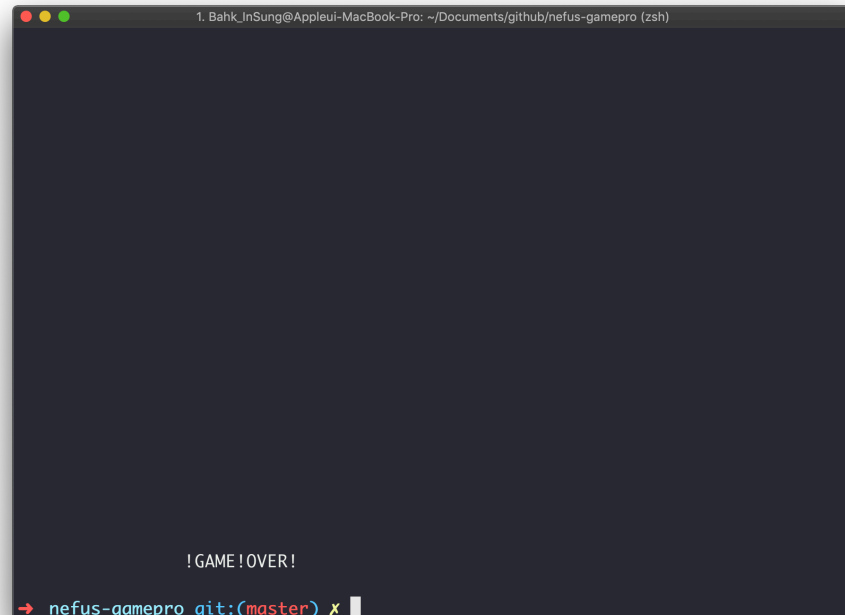


```
1. ./a.out (a.out)
→ nefus-gamepro git:(master) X gcc main.c
→ nefus-gamepro git:(master) X ./a.out
=====AWESOME_MIRO=====
1.Play Game.
2.How to Play.
3. Exit :(
>>> 1
=====Choose NanYeeDo=====
1. EASY
2. So So...
3. no no
>>> |
```

인트로 에서 1 (Play Game) 을 선택하면 게임의 난이도를 선택 할수 있습니다. 총 3단계로 나뉘어져 있고
Easy, So So..., no no 로 총 3개의 난이도로 플레이어 (유저)가 선택하여 게임을 진행할수 있습니다.



만일 플레이 도중에 플레이어가 벽에 충돌을 할 경우에는 “You Crash to wall... Try Again...or not” 이라는 메시지를 남기고 게임이 끝납니다. `exit(1);` 함수를 이용하여 게임을 종료 합니다.



@ (앳) 캐릭터가 \$ (미국 달러 표시) 목표 지점 까지 완전히 도달 할 경우 위에 사진 처럼 !GAME!OVER! 이라는 글자를 남기고 게임이 끝이 납니다.
