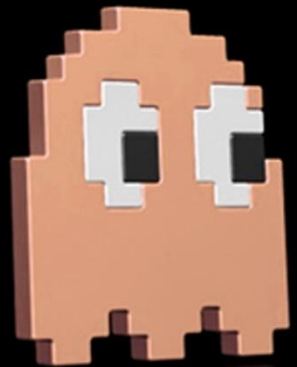


8조 김경민, 김진우, 김정호

.....
THE PACMAN



CONTENTS

- 1 #프로젝트 소개
- 2 # 팩맨의 동작
- 3 # 스토리보드



1장. #프로젝트 소개



.....
INTRODUCTION OF PROJECT

#개요



1



ROUND



-개발 목적

모두가 쉽게 접근할 수 있으며, 간편하게 즐기는
게임을 만들고자 함.

팩맨 게임을 통해 서로간의 친밀감과 유대감 형성

#개요



1



ROUND



-기대효과
팩맨 게임을 통하여

팩맨 소개



1

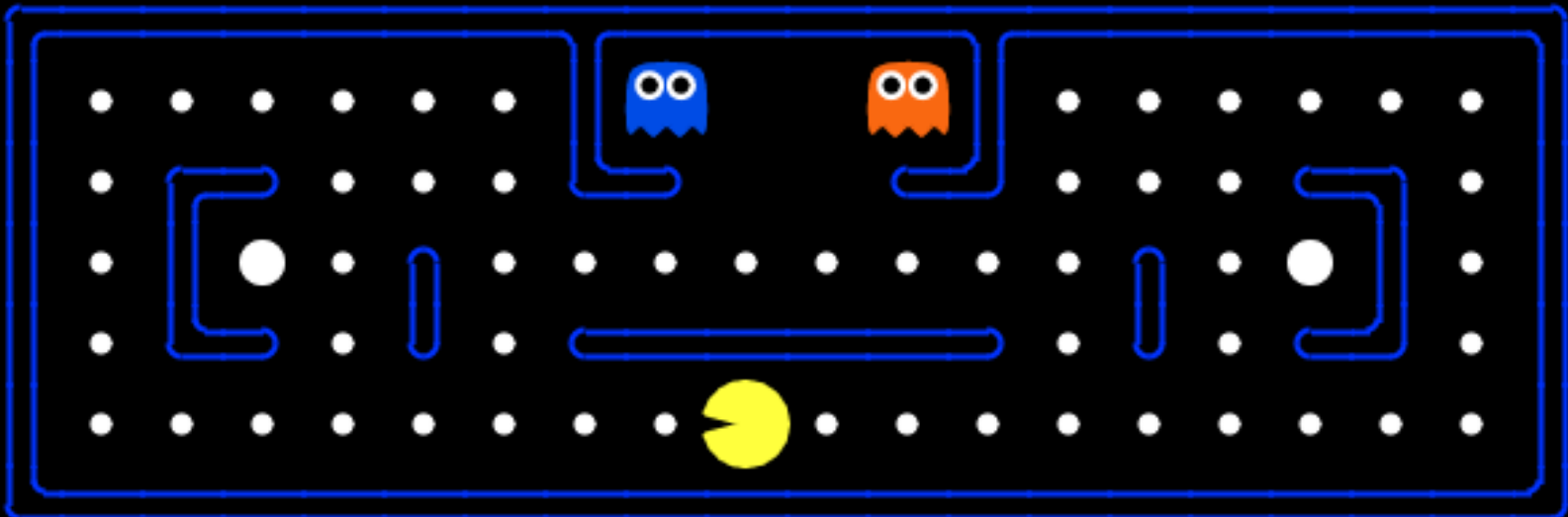


ROUND



게임 내용은 입을 살짝 벌린 모양의 주인공 '팩맨'을
조종해

적 유령들의 방해를 피하며 미로에 떨어져 있는 쿠키를
주워 먹는 것이 목표다.



2장. #팩맨의 동작

.....
MOVEMENT OF THE PACMAN

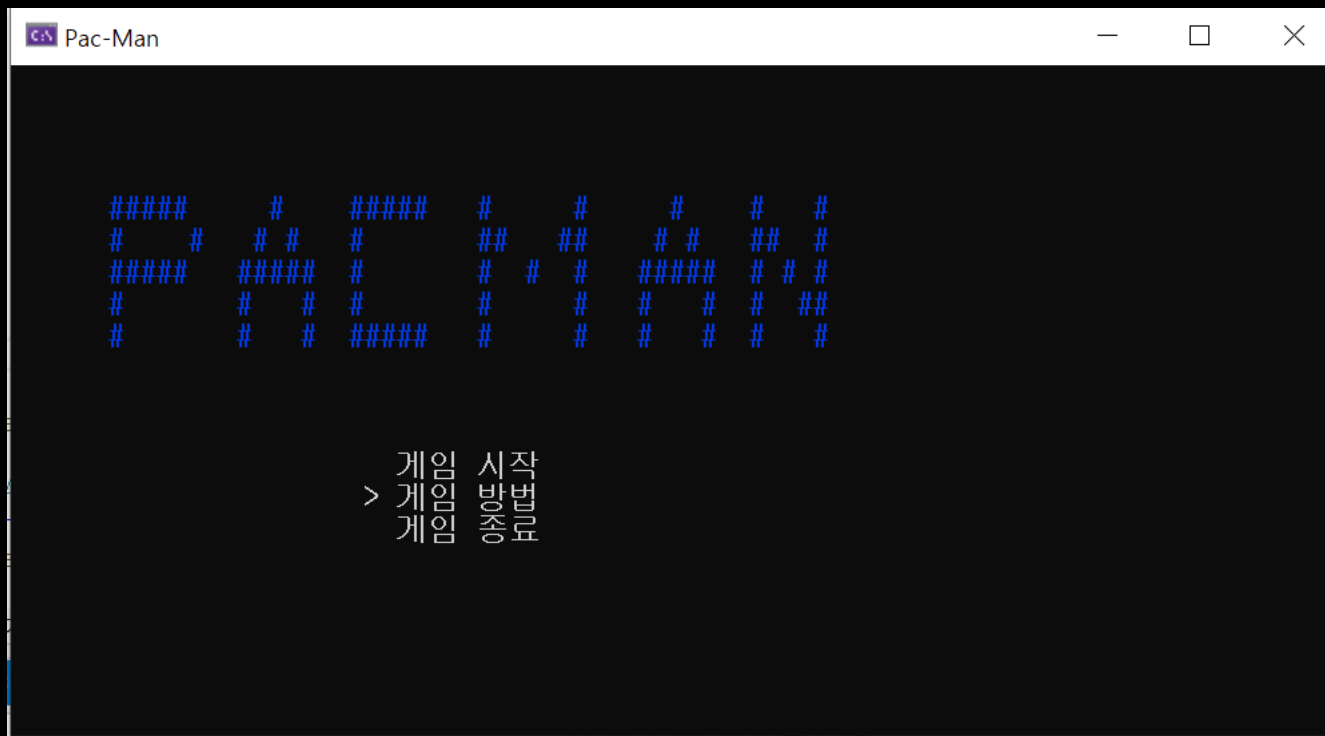
#팩맨의 동작



2



ROUND



#팩맨의 동작



2



ROUND



Pac-Man

[게임 목적]

팩맨을 조종하여 유령을 피해 포인트를 쌓아 최고점수로 목적지에 도달한다.

[게임 방법]

게임시작시 난이도를 설정가능하다. (Easy, Hard)

최소 점수(100 point)를 획득해야 목적지에 들어갈 수 있다.

유령의 속도 조절이 가능하다

U 입력 --> Speed UP

I 입력 --> Speed DOWN

[조작법]

이동 : W, A, S, D

선택 : 스페이스바

[게임 개발자]

8조 PacMen

김경민 김정호 김진우

----스페이스바를 누르면 메인화면으로 이동합니다.----

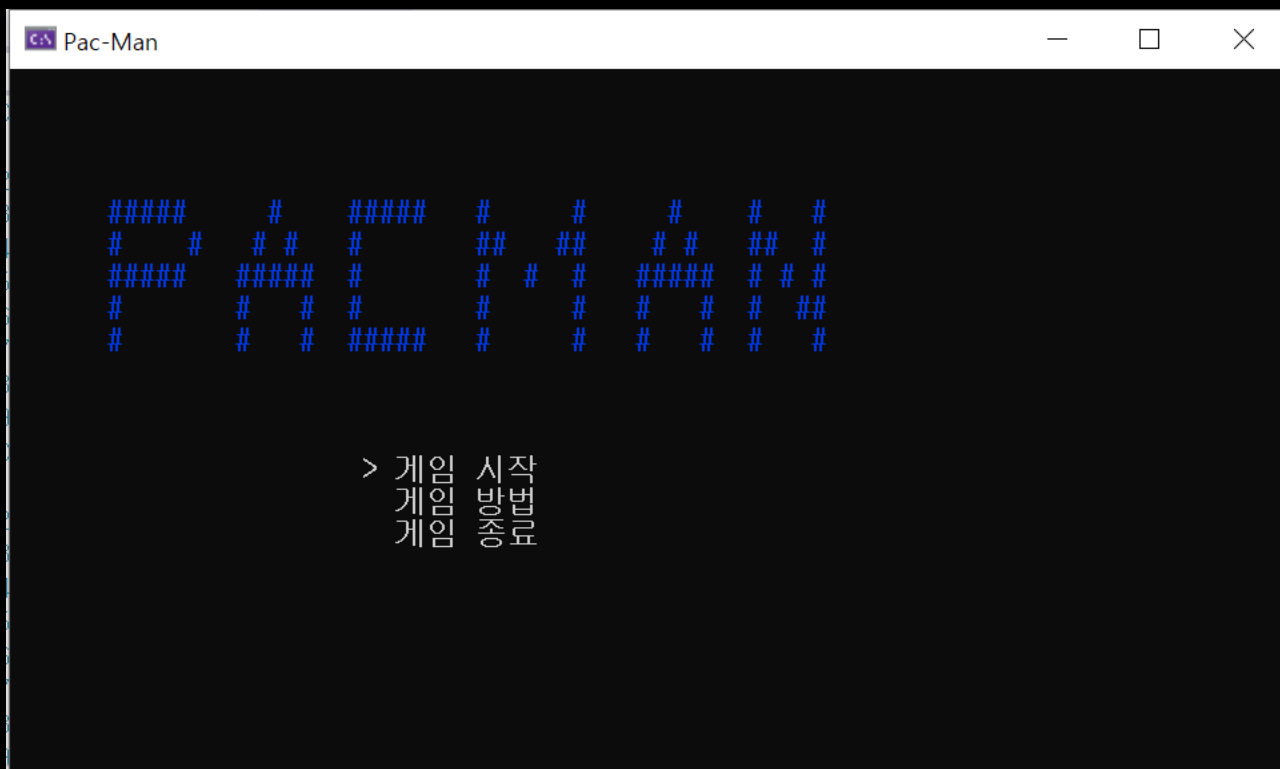
#팩맨의 동작



2



ROUND



#팩맨의 동작



2



ROUND



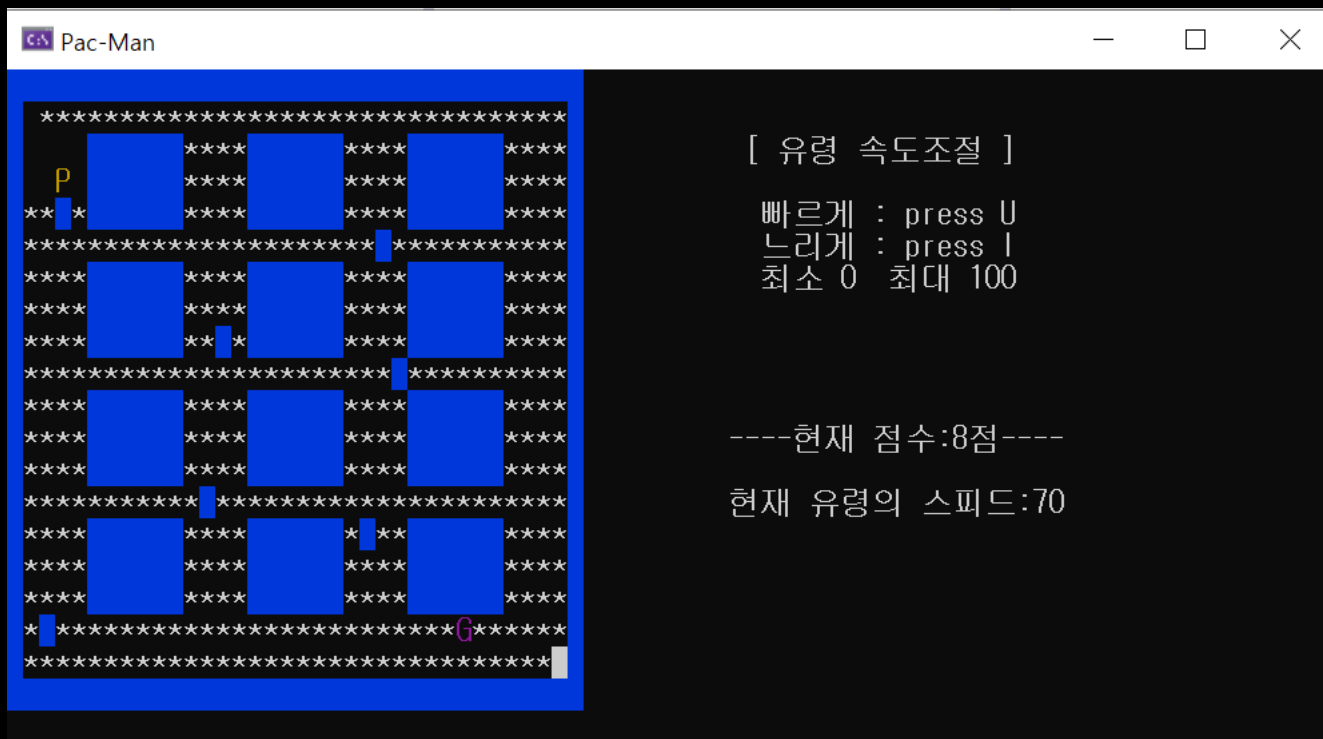
#팩맨의 동작



2



ROUND



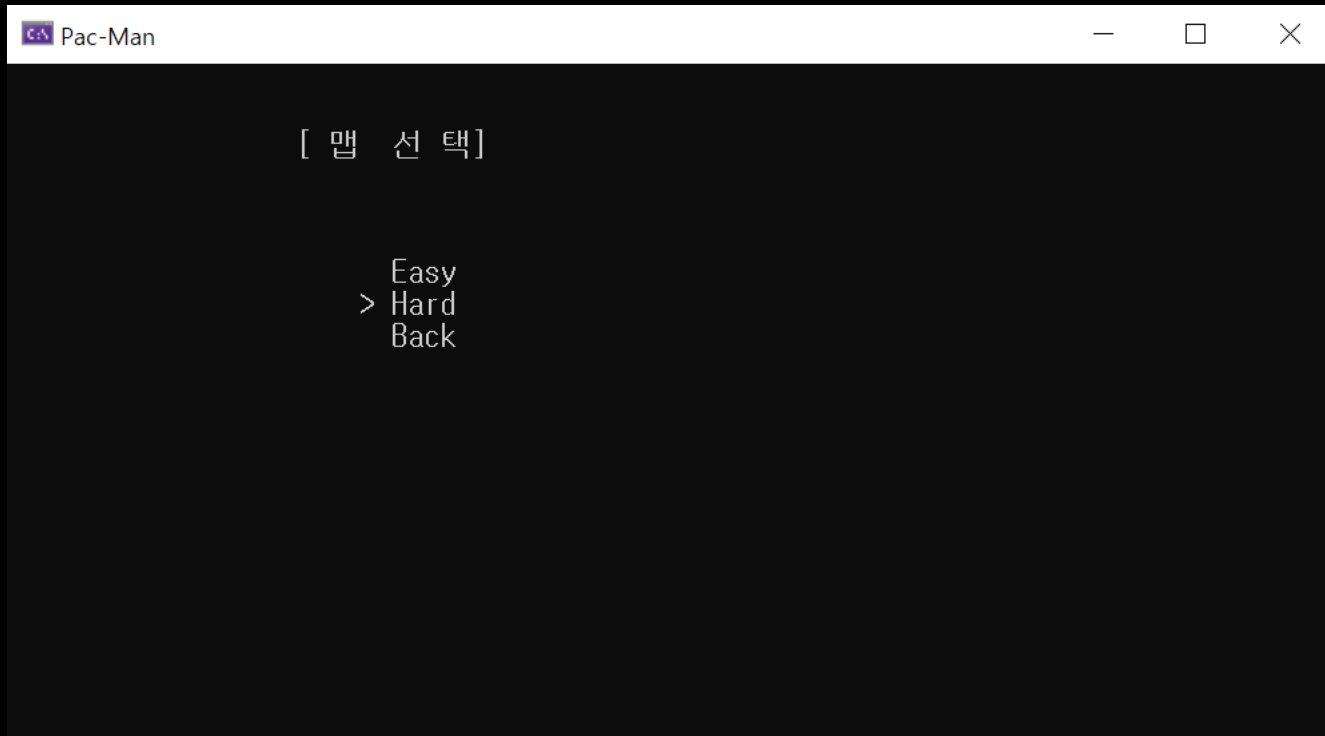
#팩맨의 동작



2



ROUND



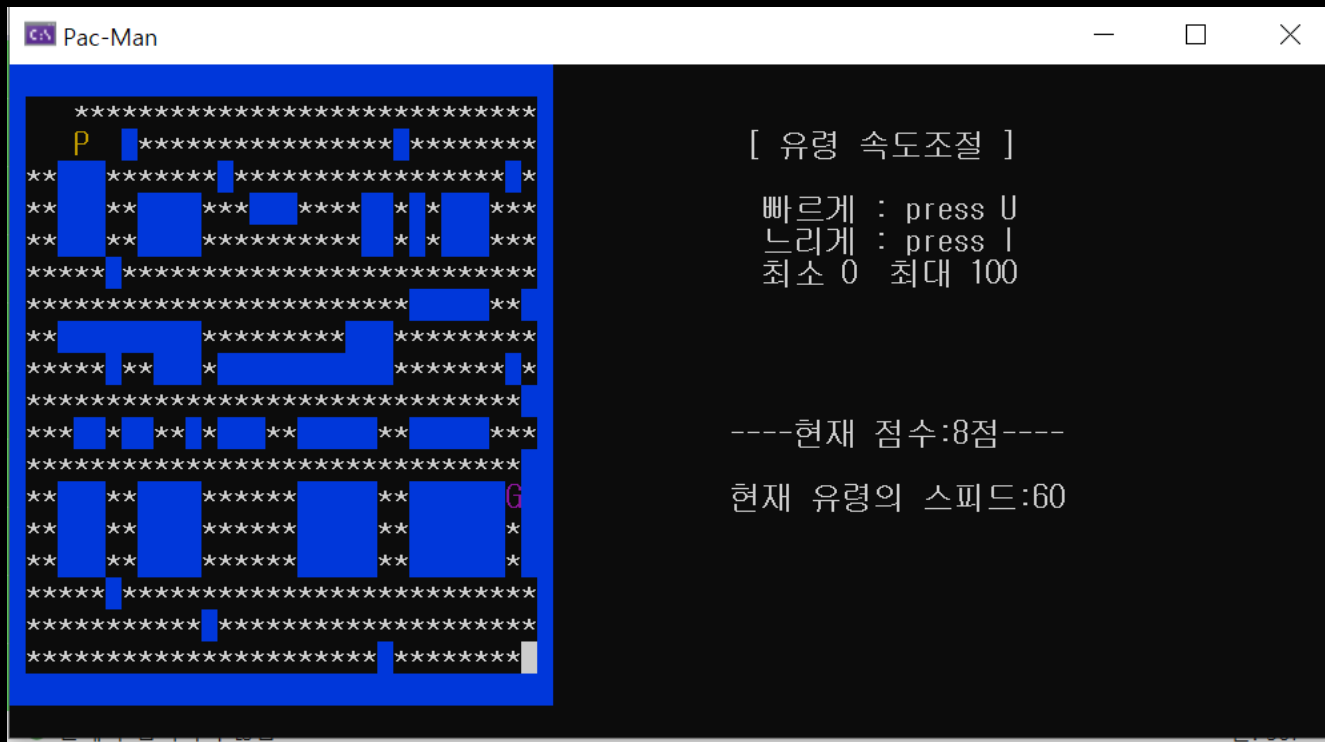
#팩맨의 동작



2



ROUND



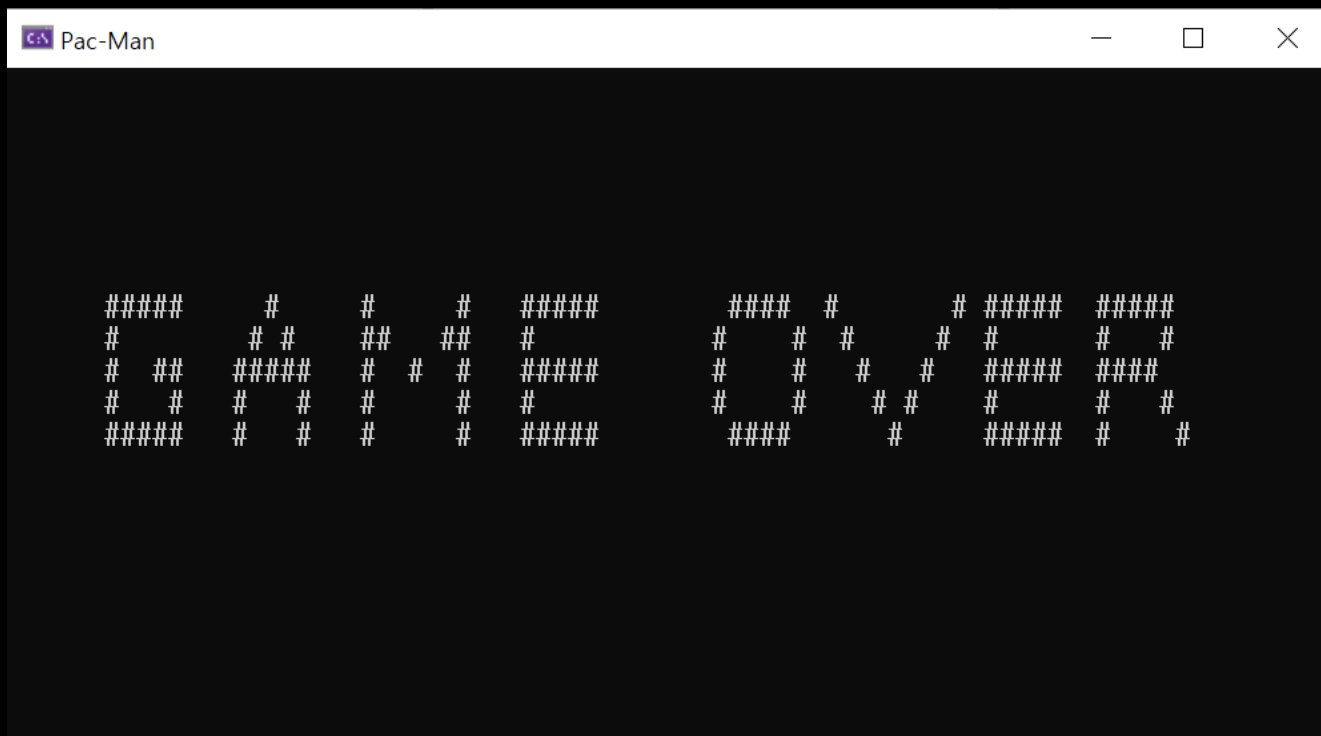
#팩맨의 동작



2



ROUND



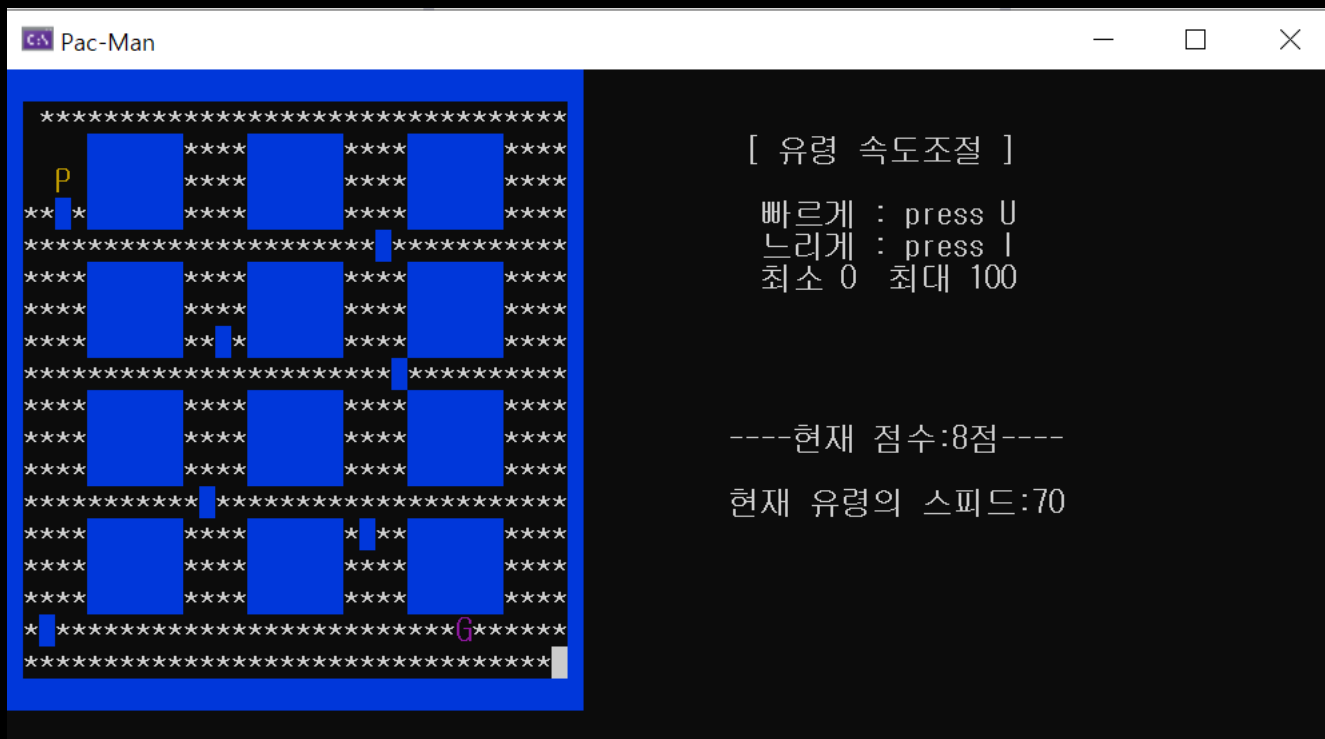
#팩맨의 동작



2



ROUND



#팩맨의 동작



2



ROUND



Pac-Man



100점 이상이어야 게임이 종료됩니다!!

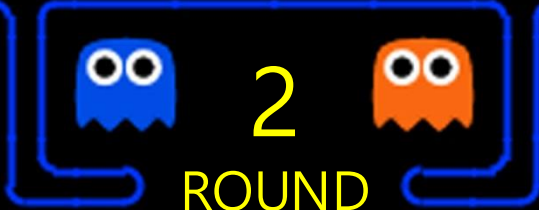
[유령 속도조절]

빠르게 : press U
느리게 : press I
최소 0 최대 100

----현재 점수:88점----

현재 유령의 스피드:60

100점 이상이어야 게임이 종료됩니다!!



ROUND



3장. #스토리보드

.....
STORYBOARD OF THE PACMAN

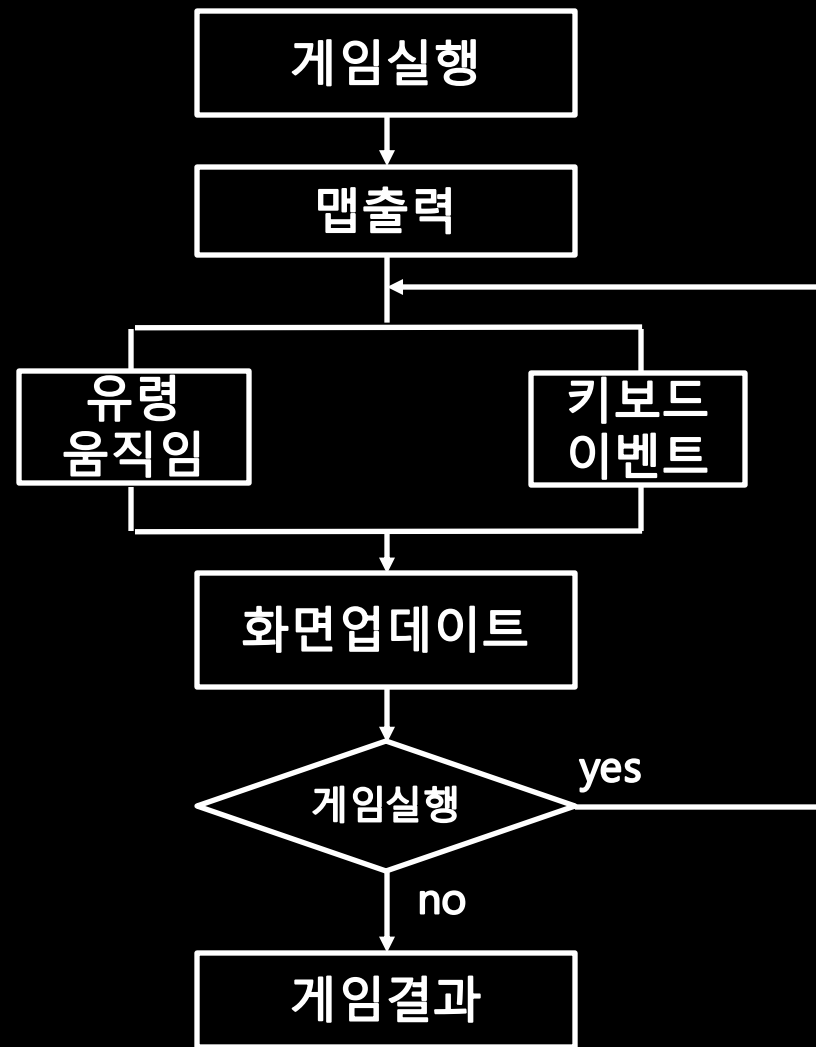
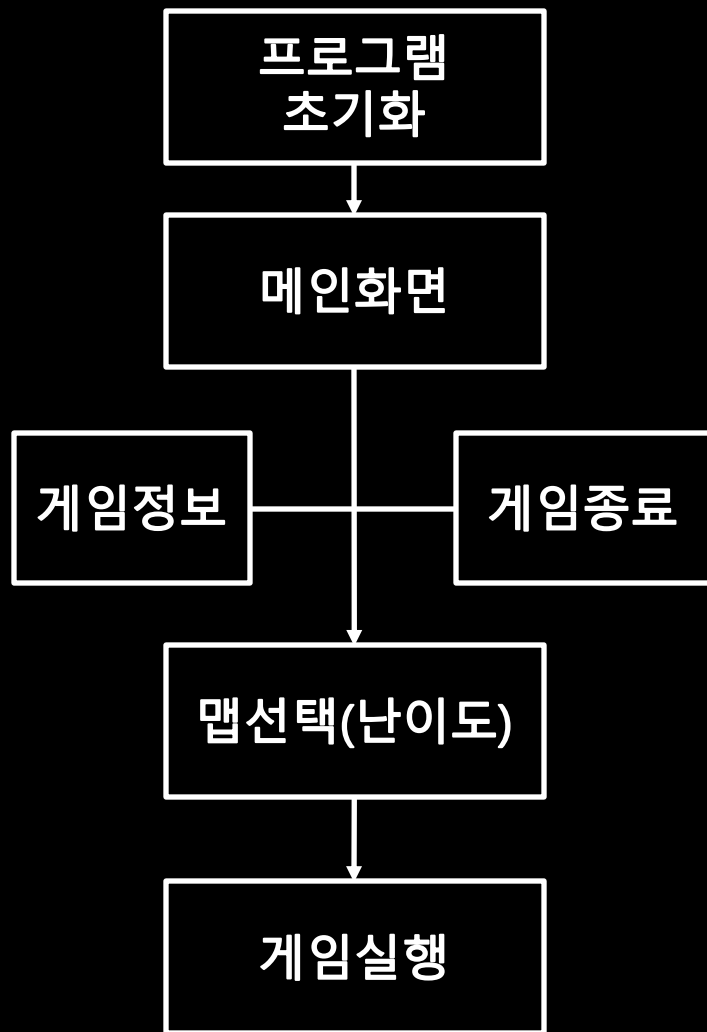
#스토리보드



3



ROUND



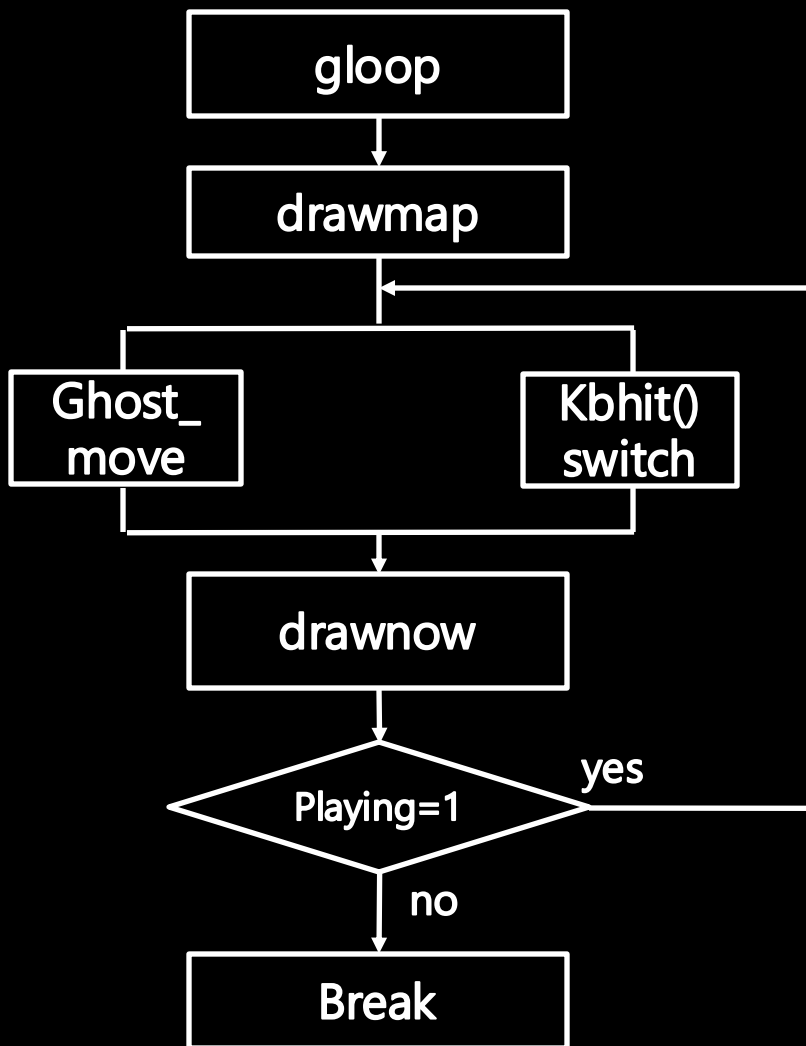
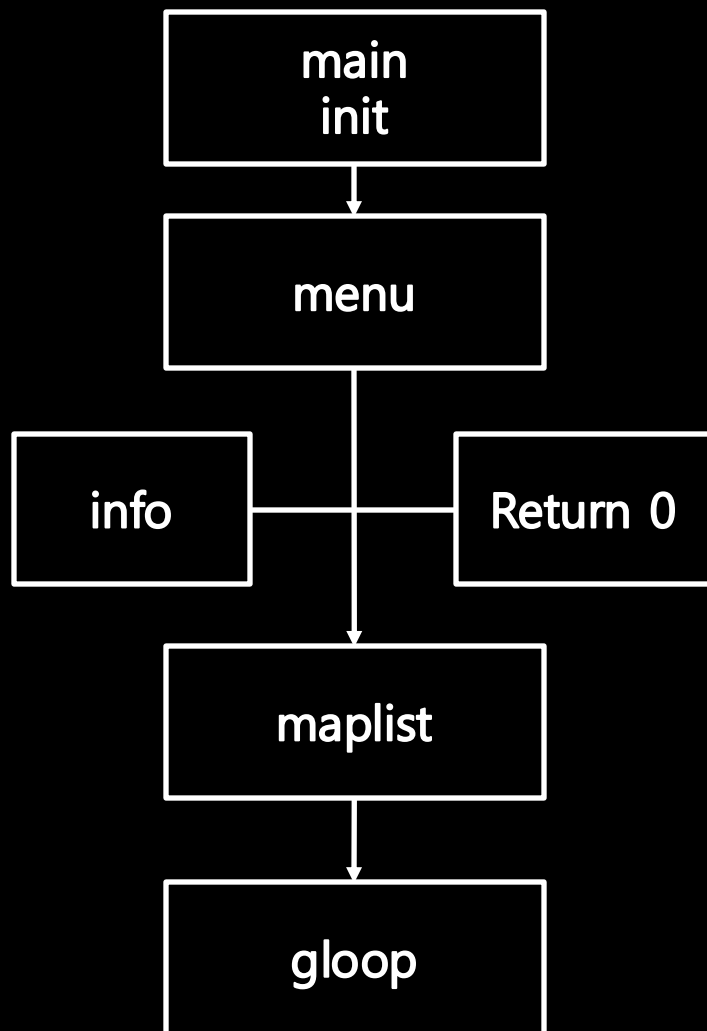
#스토리보드(함수구현)



3



ROUND



Q&A

THANK YOU