로그인 LG LG\_01 배경 꾸미기 - 인트로 화면 배경에 움직이는 텍스트 출력 - setInterval() - 454p. 참고 김동휘 LG\_02 INPUT값 체크하기 - INPUT이 HELLO, WORLD가 맞는지 확인하기 - if 문 - 엔터 입력 시 함수로 연결 김동휘 게임화면 GM 유저 객체 GM\_US 유저 이동 GM\_US\_01 - 유저의 방향키 입력에 따른 좌표 수정 - 유저 class의 좌표 속성값을 수정한다. - setInterval() 단위시간마다 새로 그려준다 김준철 공격(투척) 행동 GM\_US\_02 - 투척물의 좌표와 방향은 그 시점 유저 객체의 좌표와 방향이다. - 투척물 class object를 생성 - 해당하는 속성에 따라 새로 그려준다. 정성민 몬스터 객체 GM\_MN 몬스터 생성 GM\_MN\_01 - 지상 몬스터는 y좌표가 고정이다. - 몬스터 class object 생성 - setInterval의 빈도 주기를 변화시켜서 난이도를 올려준다. 김승완 - 공중 몬스터는 y좌표가 유동적이다. - 몬스터 class object 생성 - setInterval의 빈도 주기를 변화시켜서 난이도를 올려준다. 김승완 몬스터 이동 GM\_MN\_02 - 유저의 x 좌표를 향해 몬스터 속도 속성만큼 움직인 다. - 유저의 좌표를 주기적으로 계산하여 해당하 는 좌표로 이동. - setInterval() 김승완 - 유저의 x 좌표와 y좌표를 향해 몬스터 속도 속성만큼 움직인다. 상호작용 GM\_IA 캐릭터와 몬스터 접촉 GM\_IA\_01 - 캐릭터와 몬스터의 좌표가 같아지면 몬스터의 객체 속 성에 따라 유저의 객체 속성이 변한다. - 객체 속성값을 해당하는 수치만큼 변화시키 고 setInterval()을 통해 최신화시킨다. 김승완 캐릭터와 지형 접촉 GM\_IA\_02 - 캐릭터와 지형의 상대좌표가 맞물리면 캐릭터의 y값이 0으로 줄어들지 않고 현상유지를 한다. - 중력 효과를 주는 함수를 정의하고 해당 조건에서 중력함수를 멈춘다. 김준철 투사체와 몬스터 접촉 GM\_IA\_03 - 투사체와 몬스터의 좌표가 연결되면 몬스터의 객체 속 정값(생명력)이 변경된다. - 몬스터 객체와 투척물 객체 좌표가 만나면 투척물 객체가 사라지고 몬스터 객체 속성값 (생명)을 수정한다. 정성민 기타 화면 GM\_ETC 지형 랜덤 생성 GM\_ETC\_01 - 랜덤위치에 밟을 수 있는 지형을 만든다. - 2~6 사이의 임의의 난수를 생성한다. - 해당하는 난수만큼의 길이를 가진 array를 생성한다. - 이미지.width 안에 포함되는 난수를 해당 array에 저장한다. 각각의 난수들의 최소 간 격은 410 이상이어야만 한다. 김준철 실시간 생존시간&점수 GM\_ETC\_02 - 유저의 생존시간과 점수를 실시간으로 최신화시켜 보 여준다. - 인트로 화면에서 게임화면으로 넘어가는 시 점에 Date 객체를 생성한다. - setInterval로 현재 시간과 시작 시간의 차 를 계산한다. 김동휘 엔딩 크래딧 GM\_ETC\_03 - 만약 일정 생존시간을 살아남고 특정 점수를 달성하면 엔딩 크레딧화면으로 넘어간다. - 죽을때의 시간과 점수를 변수에 저장하여 비 교한다. 김동휘 화면 이동 GM\_ETC\_04 - 유저 객체의 좌표에 따라 canvas의 좌표와 객체들의 좌표를 이동한다 - 유저 객체의 이동에 따라 각 객체들의 좌표 를 동적으로 수정한다. 김동휘