파이썬 제안서

홍주안

# 1. 내가 사용할 모듈, 파이게임이란?

파이썬에는 다양한 라이브러리가 있어 파이썬이란 언어에 대한 응용도는 굉장히 우수한 편이고 방대한 양의 라이브러리 덕분에 파이썬이 지금의 자리에 있다고 해도 과언이 아니라고 한다. 내가 프로젝트를 만들면서 이번에 사용할 라이브러리는 바로 파이게임이라는 라이브러리, 모듈이다 파이게임이란 무엇일까?

SDL(Simple DirectMedia Layer) 기반 라이브러리라고 한다. 오픈 소스이자 무료이다! 파이썬을 돌릴 수 있는 플랫폼이라면 어디든지 실행할 수 있다고 한다.게임 개발도구이지만 이미지 프로세스, 입력기능등이 편해서 원하는 기능만 때다가 사 할 수 있다고 한다.

# 2. 나는 왜 파이게임을 골랐나?

내가 프로젝트를 만들기 위해서 파이썬 모듈들을 검색해보고 조사를 해보면서 기본적인 게임을 만들고 싶다는 생각이 들었다. 게임을 만드는 것은 알 사람은 알테지만 매우 어 렵다. 하지만 파이썬에 게임 만들기를 편하게 해준다는 라이브러리가 있다는 것을 알자 마자 꼭 파이게임을 나의 프로젝트에 사용하고 싶다는 생각이 들었고 그로 인해서 파이게임을 선택을 했고 게임을 만들게 되었다

# 3. 파이게임으로 어떠한 것을 할 수 있을까?

파이게임은 위에도 이야기 했듯이 다양한 도구들을 쉽게 사용할 수 있어서 굳이 게임을 만드는 것이 아니여도 이미지를 블러오는 프로세스를 만들거나, 조이스틱, 마우스, 키보드로부터 입력을 받아야 하는 경우에도 사용이 된다.

파이게임을 공부하고 또 사용해본 결과 RPG등 엄청 복잡한 게임을 만들기는 힘든 것 같다. 파이게임의 기능이 부족하기 보단 파이게임은 속도가 느리다. 밑에서 이야기를 할 것이지만 내가 만든 유성 피하기 게임은 주석처리된 줄을 합쳐서 150줄 정도 된다 하지만 시작하는데 처음 시작할 때 5초 정도 걸리는 것을 감안하여 보면 조금 복잡한 게임도 가능하지만, RPG등(게임 캐릭터를 키우는 게임)등이나 복잡한 상호작용이 있는 게임은 힘들어보인다.

# 4. 나는 파이게임으로 어떤 게임을 구현할 것인가?

내가 구현할 게임은 유성 피하기 게임이다. 유성 피하기 게임이라고 하면 감을 잘 못 잡으실 수도 있지만 비행기처럼 내가 조종하는 물체가 하늘을 날라다니며 위에서부터 떨어지는 유성을 피하는 그런 단순한 게임이다.

내 게임에서 나는 더 다양한 기능들을 넣고 싶었지만 파이게임이라는 라이브러리를 내가 원하는 그런 깊은 정도의 지식을 알려주는 곳을 찾기가 쉽지않아 그냥 파이게임 예제를 올려주는 곳에서 설명해주는 영상, 글을 보며 파이게임의 함수에 대해 공부 할 수 밖에 없었다.

# 5. 내가 배운 것들

먼저 내가 쓴 코드를 보자

1. 후기