

Push Box Game

<'19.06.18. (화)>

1. 개 요

C++ 프로젝트인 Push Box Game 을 만들었다.

2. 일반 현황

a. 인 원

강주희 : Software Architecture Design

박지호 : Logic Algorithm Design

장한영 : UI/UX Design, Map Design

b. 개발 기간 : `19.05.16. (목) ~ `19.06.18. (화)

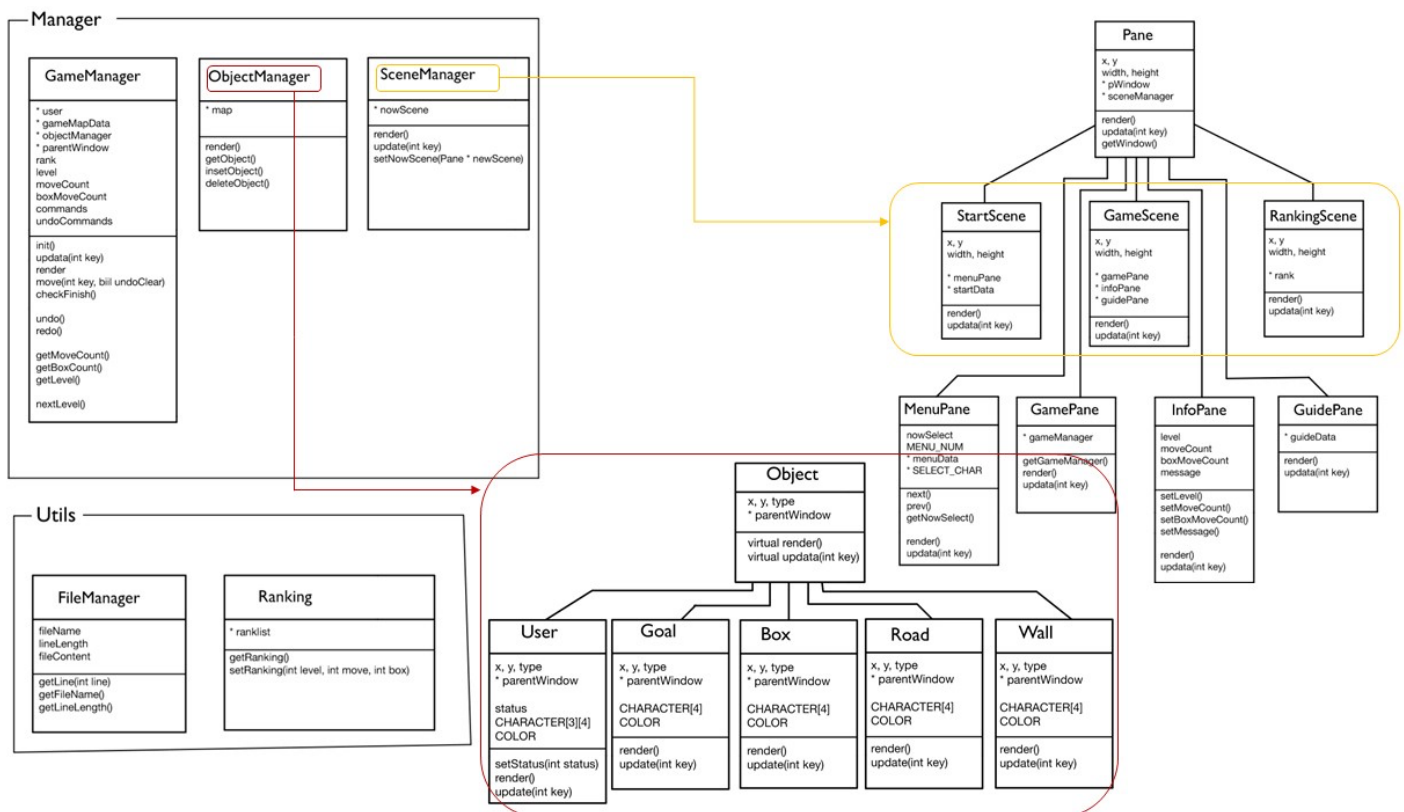
c. 개발 환경

OS : Mac(ncurses), Windows(pdcurses), Linux(ncurses, ncursesw)

IDE : Visual Studio(Windows), Xcode(Mac)

Language : C++ 14

3. 클래스 다이어그램

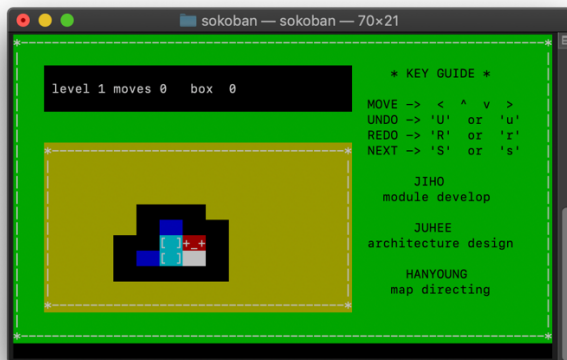


4. 게임



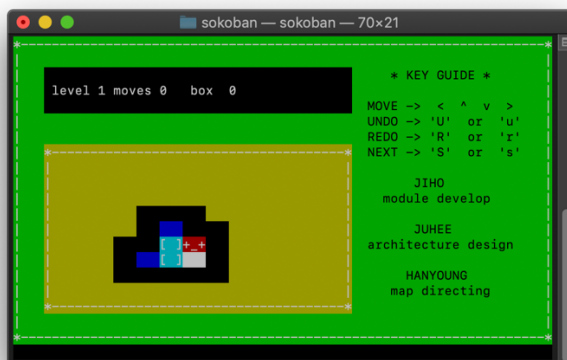
<메인 화면>

Start a new game, Ranking, Quit 세 가지 메뉴를 방향키로 움직여 선택한다.




<게임 화면>

게임 진행 화면이다. 하늘색 블록은 박스이고, 파란색 블록은 박스의 목적지이다. 빨간색은 캐릭터이며 흰색은 길, 검정색은 벽이다. 캐릭터를 잘못 움직였을 경우 U 키를 눌러 Undo, R 키를 눌러 Redo 기능을 사용할 수 있다.




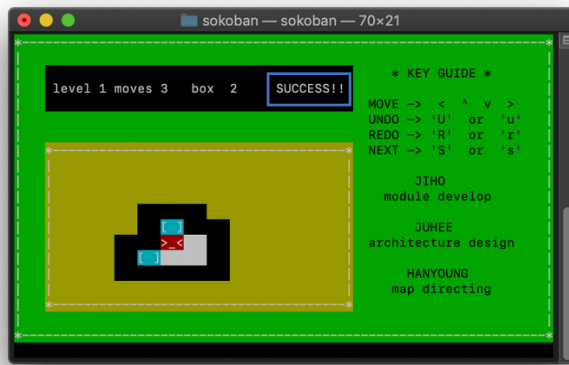
<게임 화면>

표정 변화 기능 소개

 - 기본 캐릭터 표정

 - 움직일 수 없는 방향 표정

 - 목적지에 넣었을 때 표정



<성공> 화면

게임을 클리어했을 경우 SUCCESS!! 메시지가 뜨며 s 버튼을 누르면 다음 레벨로 넘어간다. 랭크 점수와 비교하며 새로운 기록을 세웠을 경우 새 기록을 등록한다.

LEVEL	BOX COUNT	MOVE COUNT
1	2	3
2	3	5
3	7	23
4	9	32
5	8	24

랭크 화면

랭크 화면이다. 레벨별 랭크를 확인할 수 있다. 랭크 관련 정보는 로컬 파일로 저장된다.