

# DANCE BEAT

---

곽현진

개발 기간 : 11.18 ~ 11.25

# 목차

---

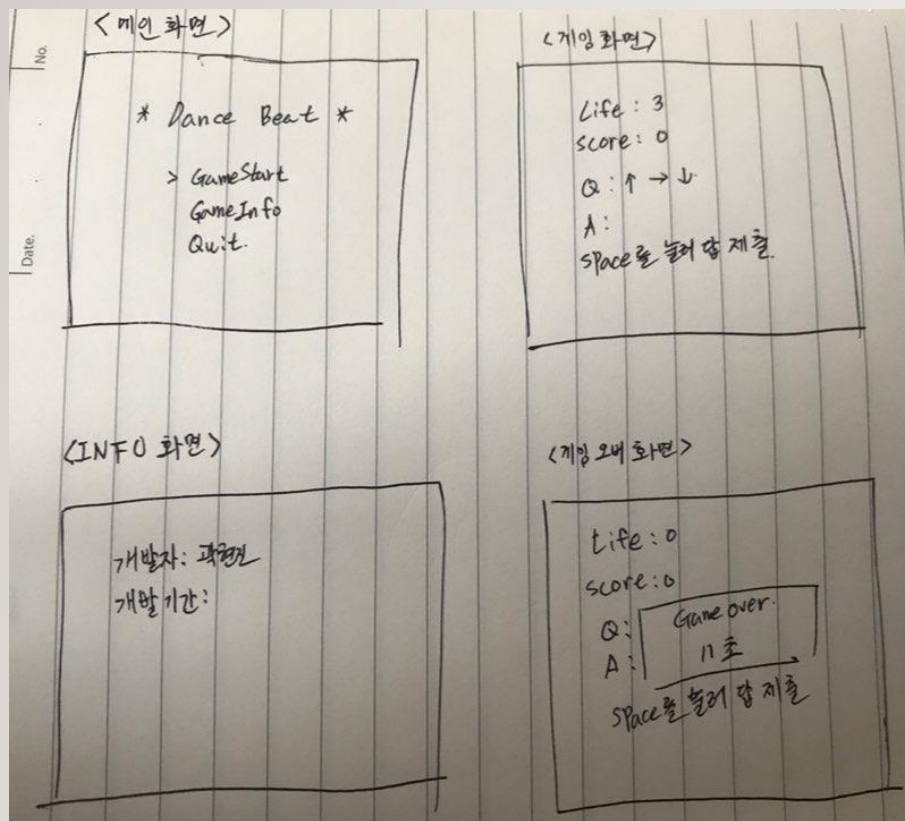
1. 프로젝트 설명
2. 개발 구상
  1. 화면 제작
  2. 기능 구현
3. 구현 화면

# 프로젝트 설명

---

- 랜덤하게 화살표로 문제가 출제되고 똑같이 입력한 후 스페이스바를 눌러 답을 제출하는 게임입니다.
- 맞출 시 10점의 점수를 얻고 틀릴 시 하나의 라이프가 깎이고 5점의 점수를 잃습니다.
- 총 3개의 라이프가 있으며 라이프가 0 이 되면 게임오버가 됩니다.
- 레벨은 30의 배수가 될 때마다 1씩 증가하며, 최대 레벨은 11입니다.
- 게임오버가 되면 총 플레이 시간이 같이 표시됩니다.

# 화면 제작



- 메인 화면, 게임 화면, INFO 화면은 새로운 화면으로 출력하도록 할 것입니다.
- 게임 오버가 될 경우, 'GAME OVER' 문구를 게임 플레이 화면 위에 덮어 씌워지도록 구현할 것입니다.

# 기능 구현

---

- 방향키는 특수 키이기 때문에 224를 입력 받은 후 72, 75, 77, 80에 따라 위, 왼쪽, 오른쪽, 아래가 됩니다.
- 문제는 level의 값 만큼 화살표를 vector 타입의 변수에 push\_back을 이용하여 집어 넣은 후 출력합니다.
- 게임 시작 시 재생되는 음악은 윈도우 라이브러리를 불러와서 사용합니다.



# 구현 화면

```
Dance Beat

> GameStart
GameInfo
Quit
```

```
Dance Beat

Life : 3
Score : 0

Q : ↓
A :

SPACE!를 눌러 답을 제출하세요.
```

```
Dance Beat

Life : 0
Score : 0

Q : ↑ -----
A :      GAME OVER
      15 sec
SPACE!를 눌러 답을 제출하세요.
```

```
Dance Beat

|개발자 - 곽현진
|개발기간 - 18.11.18 ~ 18.11.25
```