

# 08 미니게임 사이트 만들기

미니게임 사이트를 제작해봅시다.

해당 챕터에서는 배열 메서드, location 객체, 이벤트 핸들링(키보드), localStorage, DOM 다루기, 랜덤 수 생성, setInterval, 콜백함수 등을 다뤄볼 예정입니다.

---

Chapter 08.  
미니게임 사이트  
만들기  
- 01. 기획 분석

# 기획 분석 (메인페이지)

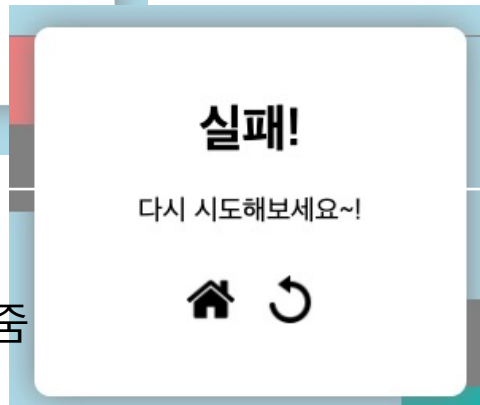
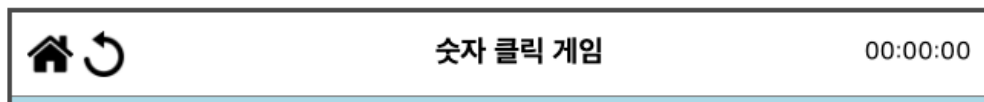
Chapter 08.  
미니게임 사이트  
만들기  
- 01. 기획 분석



- 메인 페이지는 게임 종류가 표시되어 있음
  - 3가지 게임이 있고 게임 카드를 클릭하면 각각의 게임 페이지로 이동
  - 새롭게 만들어진 게임은 new 배지가 붙음
  - 기록이 있는 게임은 최고 기록이 표시되고, 아닌 게임은 “도전해보세요!”가 표시됨

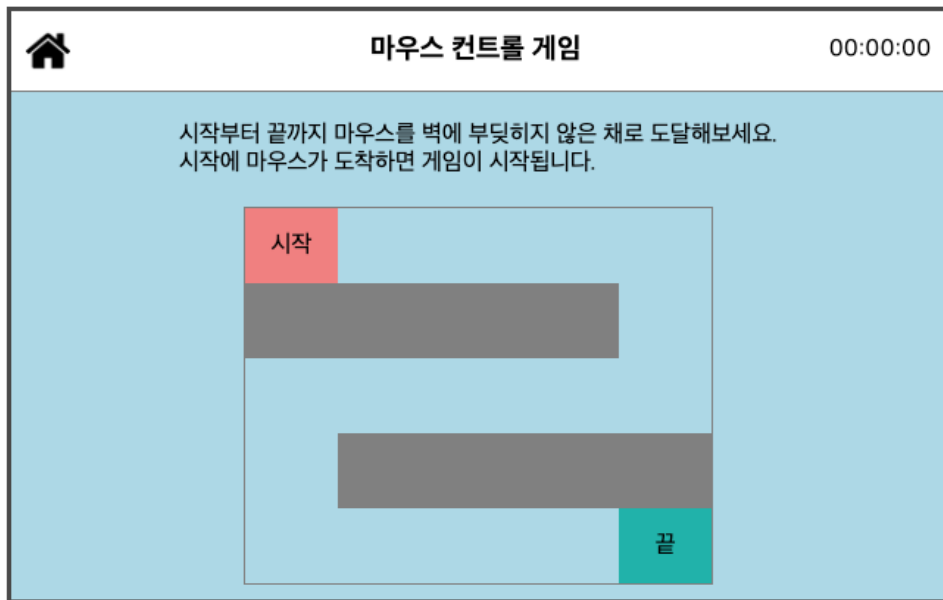
# 기획 분석 (게임 공통)

Chapter 08.  
미니게임 사이트  
만들기  
- 01. 기획 분석



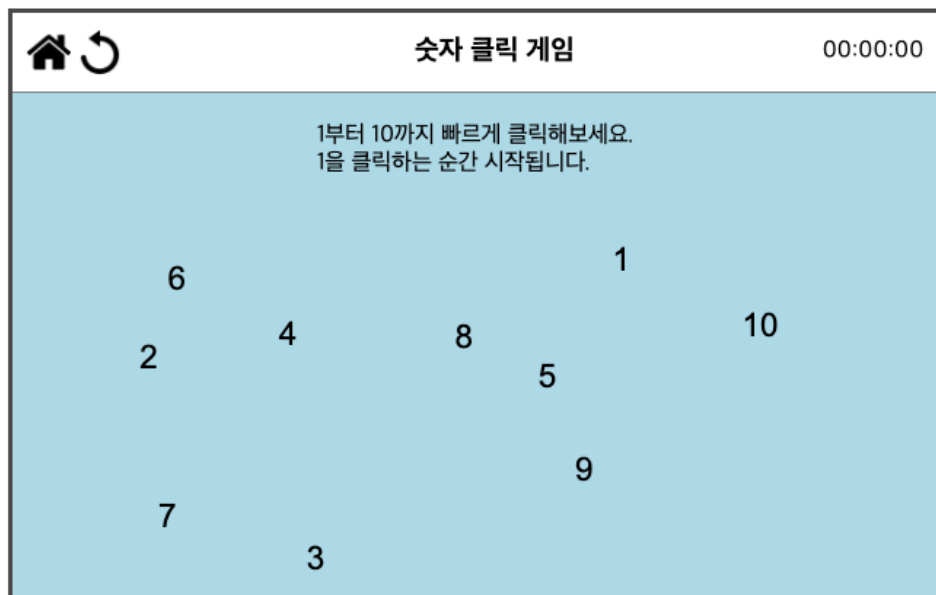
- 게임은 공통적으로 헤더가 있음
  - 헤더에는 게임의 이름, 홈 / 다시 하기 버튼, 타이머가 표시되어있음
  - 홈 버튼을 누르면 메인 페이지로 이동, 다시하기 버튼을 누르면 게임 다시 실행, 타이머는 게임 시작 시 자동으로 증가함
- 게임 성공 시 뜨는 모달은 다음과 같음
  - 성공, 실패에 관계없이 홈 / 다시 하기 버튼은 표시됨
  - 성공 시 게임 진행 시간이 표시되며 얼마만에 성공했는지 알려줌
  - 실패 시 다시 시도해보라는 문구가 표시됨
  - 미리 지정해둔 최대 시간이 지나면 실패 모달이 뜸

# 기획 분석 (마우스 컨트롤 게임)



- 헤더에 다시하기 버튼이 없음 (바뀌는 게 없어서)
  - 게임 설명이 상단에 위치함
  - 하단에 게임이 위치함
    - 시작 버튼에 마우스가 도착하면 게임이 시작되며 타이머가 올라감
    - 벽이 아닌 길에 마우스가 도착하면 색으로 표시됨
    - 끝에 도달하면 게임 성공으로 종료
    - 벽이나 네모 상자를 벗어나게 되면 즉시 게임 실패로 종료
    - 게임 성공이나 실패로 종료 시 다시하기 버튼을 클릭하면 상태가 원복됨
  - 최고 점수가 갱신되어 저장됨

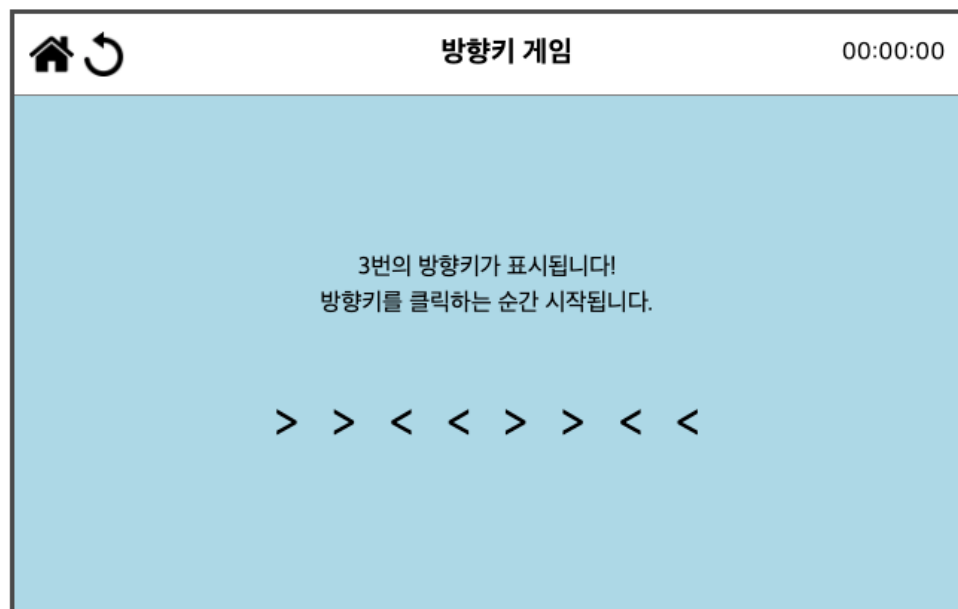
# 기획 분석 (숫자 클릭 게임)



- 게임 설명이 상단에 위치함
- 하단에 게임이 위치함
  - 1을 클릭하는 순간 게임이 시작되며 타이머가 올라감
  - 1부터 순서대로 10까지 숫자를 누르면 눌린 숫자가 하나씩 없어짐
  - 순서대로 누르지 않으면 숫자가 없어지지 않고 게임도 종료되지 않음
  - 최고 점수가 갱신되어 저장됨

Chapter 08.  
미니게임 사이트  
만들기  
- 01. 기획 분석

# 기획 분석 (방향키 게임)



- 게임 설명이 상단에 위치함
- 하단에 게임이 위치함
  - 방향키가 표시되어 있고 순서대로 같은 방향의 방향키를 누르면 화살표가 삭제됨
  - 다른 방향의 방향키를 누르면 삭제되지 않음
  - 모든 방향키를 삭제했다면 다시 방향키가 생김
  - 총 3번의 방향키가 생기며 마지막 3번째에 방향키가 모두 없어졌다면 성공 모달이 뜸
  - 최고 점수가 갱신되어 저장됨

Chapter 08.  
미니게임 사이트  
만들기  
- 01. 기획 분석