

종각종각 베이커리

개발 인원	3명	본인 역할	팀장	개발 기간	1주
개발 언어	C++, Blue Print				
사용 툴	Visual Studio 2022, Unreal				

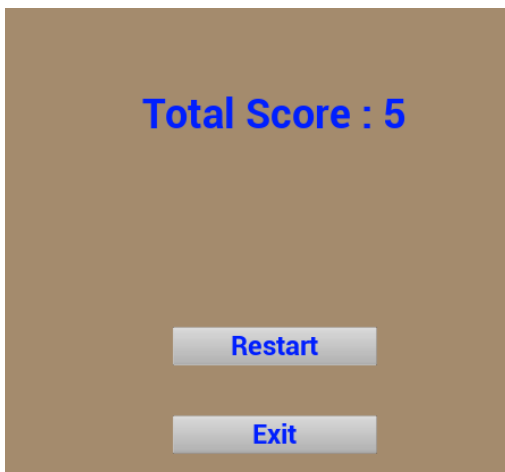
1. 개발 목적

언리얼을 사용하여 게임을 만들고 여러 기능들을 사용하기 위해 베이커리라는 주제를 잡고 게임을 제작하였습니다.

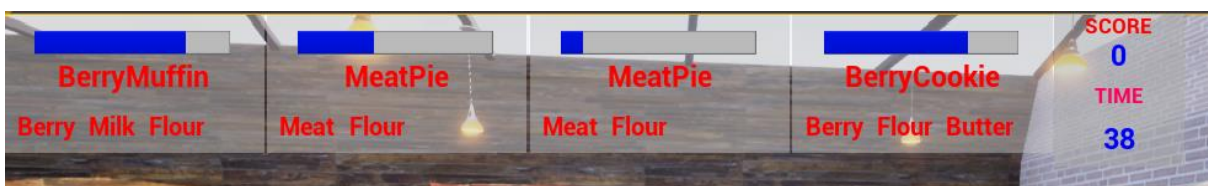
2. 기능 설명

2.1. UI

게임 시작시 시작화면을 보여주고 시간이 모두 지나면 종료화면과 함께 점수를 보여줍니다.



상단 UI를 통해 조합 식과 남은 시간, 점수를 보여줍니다.



2.2. 재료

여러 재료들을 꺼내 쓸 수 있도록 구현하였습니다.

재료가 보관되어 있는 구역을 가까이 가면 UI를 띄우고 상호작용을 통해 아이템을 손에 생성하도록 구현하였습니다. 상호작용은 EventDispatch를 통해 서로 다른 블루프린트를 연결시켜 주었습니다.



2.3. 손질

재료를 손질하는 장소를 만들었습니다. 가까이 다가가면 상호작용이 가능하게 되며 각 손질 구역에 알맞은 재료인지 확인하여 재료를 손질하게 됩니다. 일정 시간이 지나게 되면 재료 손질이 완료되게 됩니다.



2.4. 배합

손질 된 재료를 접시에 올려 굽도록 만들었습니다. 올바른 조합식을 맞춰 구웠다면 빵이 완성이 됩니다. 구울 때에는 시간제한을 뒤 너무 오래 굽게 되면 빵이 타 판매가 불가능하도록 구현하였습니다.



2.5. 판매

올바르게 구워진 빵을 판매대에 올려두게 되면 현재 구매자가 있는 빵인지를 판별하여 판매가 될 수 있도록 구현하였습니다. 판매 완료 시 점수가 증가하게 됩니다.

