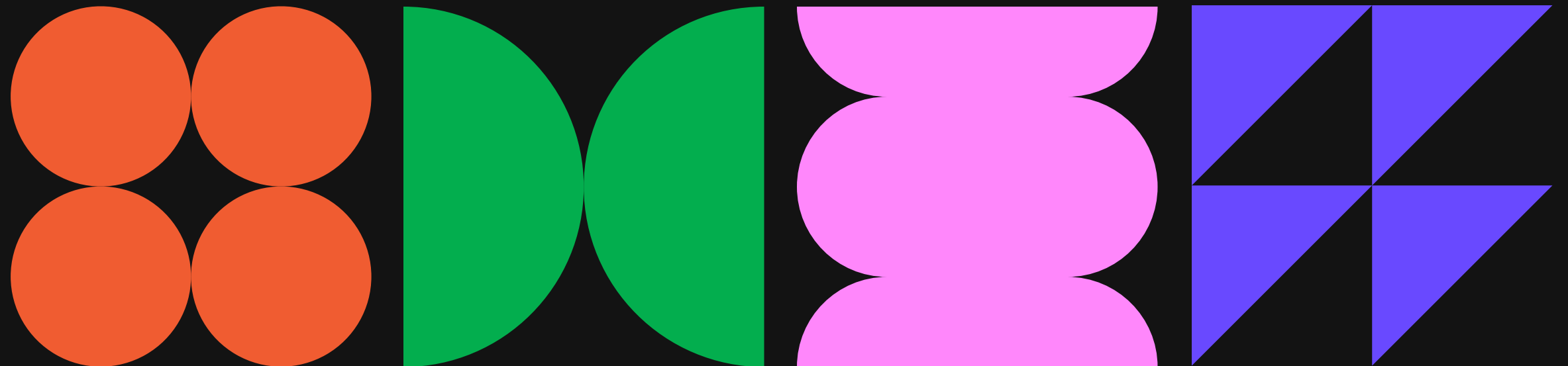


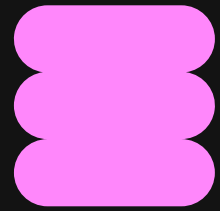


UWITH 코딩 스터디

6조 발표 자료



목차



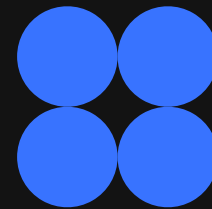
1. 주제 선정 과정



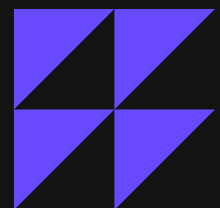
4. 진행 과정



2. SFML이란 ?



5. 프로그램 소개



3. 역할 소개



6. 알게된 점 / 느낀 점

주제 선정 과정



소개 및 목적 설명

결과물을 바로 확인할 수 있는 게임을 만들고자 했음

SFML 을 선택한 이유

쉽고 객체 지향 프로그래밍을 학습하기에 적절함

세부적인 주제 선정

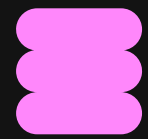
Super Mario 를 제작하기로 함

세부 주제 선정 이유

Youtube 에서 참고할 수 있는 자료가 있었기 때문

SFML 이란 ?

주요 프로그램 소개



SFML 의 장점 3가지

쉬운 사용

SFML은 직관적이고 간단한 API를 제공하여 C++ 초보자나 중급 개발자가 쉽게 배울 수 있습니다.



C++ 과의 호환성

C++로 구현되어 있어 언어를 사용함에 있어 더욱 더 접근성이 낮다



객체지향프로그래밍

객체지향프로그래밍을 이해하는데 큰 도움이 될 수 있음.





역할 분배

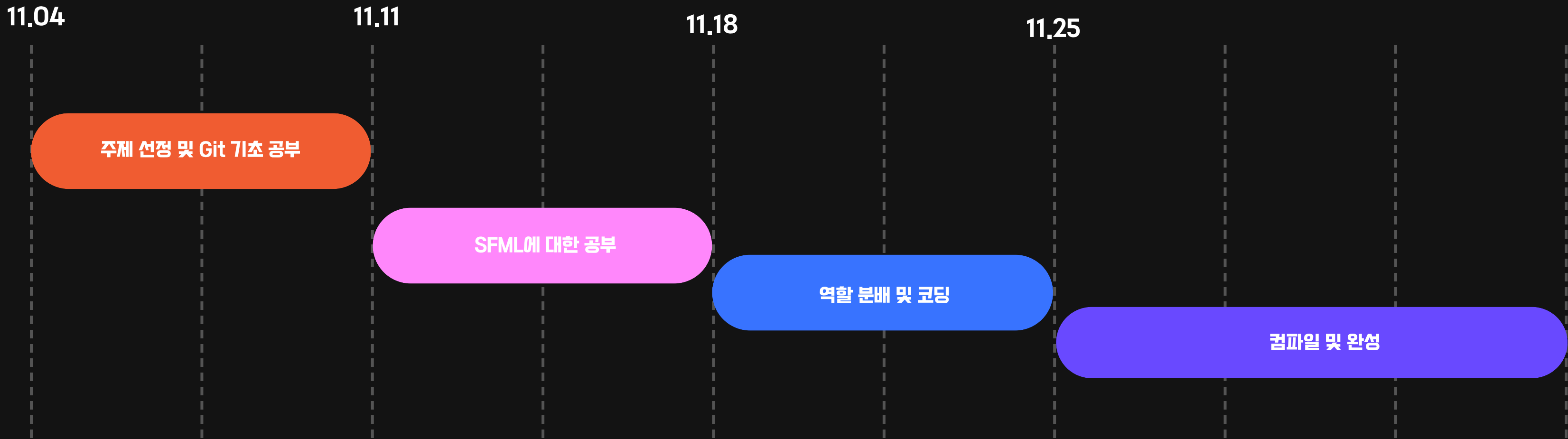
이름	역할	담당 분야
성찬	조장 / 역할 분배	MapManager.cpp, hpp Mario.cpp, hpp Mushroom.cpp, hpp Main.cpp
성민	커밋 / 피피티	Koopa.cpp, hpp MapCollision.cpp, hpp Main.cpp
의준	자료 조사	DrawMap.cpp, hpp Enemy.cpp, hpp Main.cpp
현해	자료 조사	Global.cpp, hpp Goomba.cpp, hpp Main.cpp

동현님은 개인사로 인한 불참

진행과정



총 소요 시간 5시간 (11.04 ~ 11. 25)



프로그램 소개

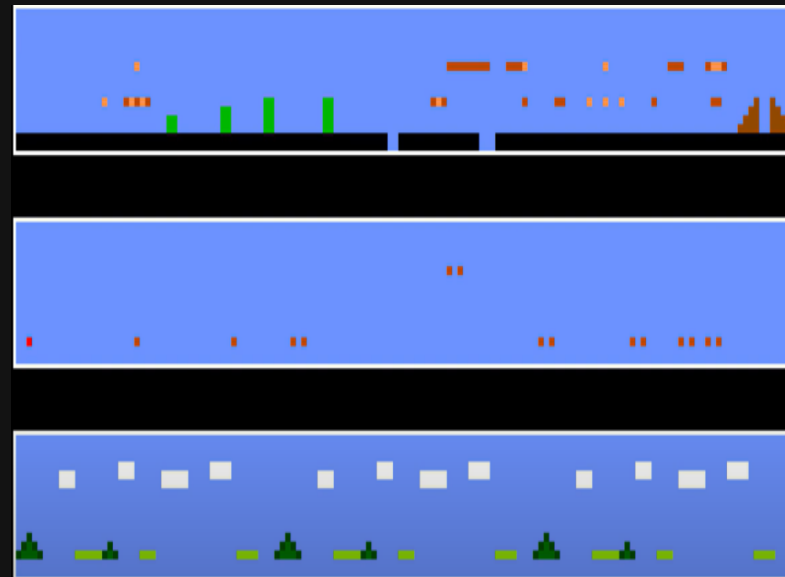


마리오 구현



움직이는 마리오 구현

사용할 map 구현



게임에서 사용되는 맵 구현

Gooba 구현



움직이는 장애물인 굼바 구현

벽돌 부수기

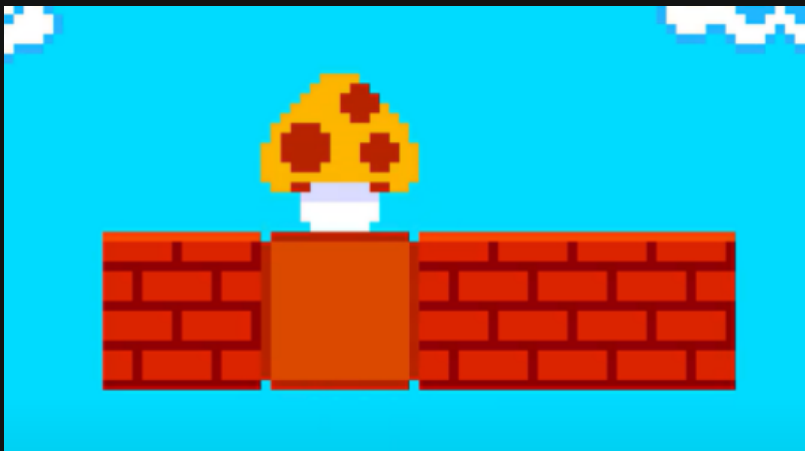


마리오가 점프했을 때 부수지는
블록을 구현함

프로그램 소개



버섯 구현



랜덤박스에서 나오는 버섯

커지는 마리오



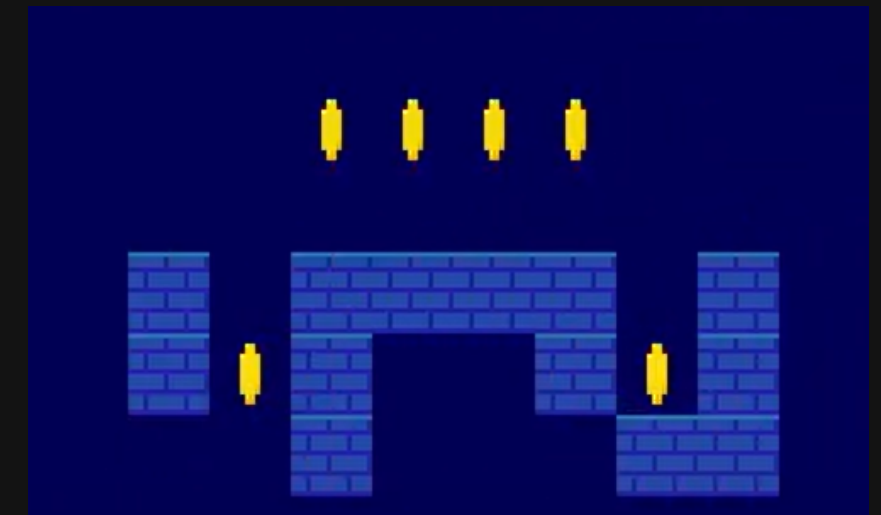
버섯을 먹으면 커지는 마리오

쿠파 구현

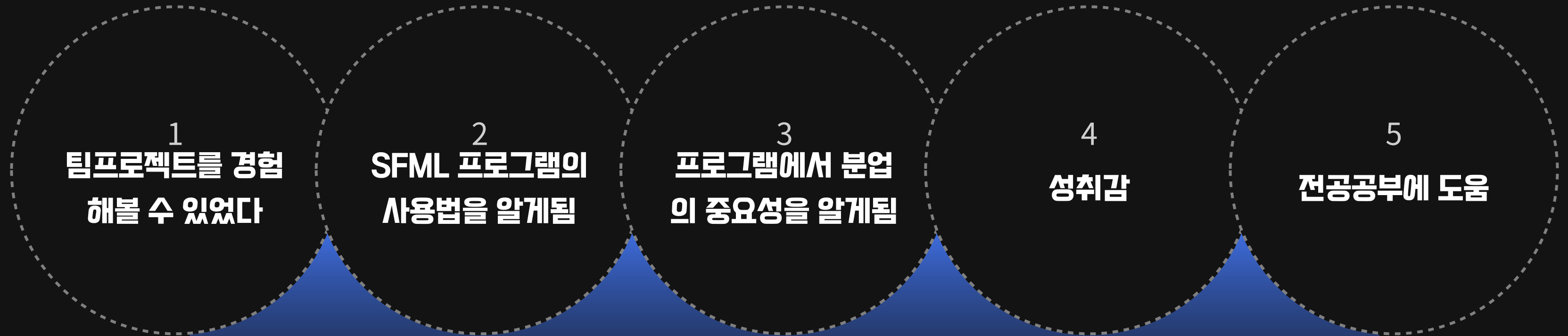


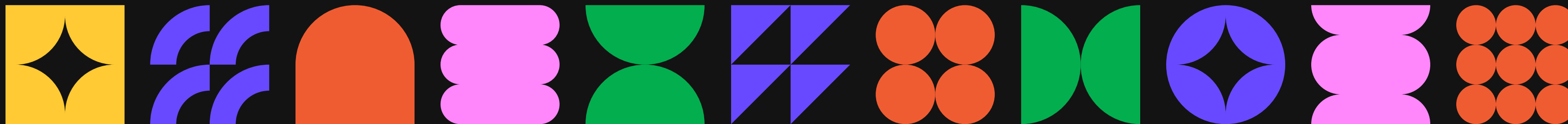
장애물이자 사물인 쿠파

코인 구현



보상으로 주어지는 코인





감사합니다.