

정보문화기술입문 과제3

2020.10.26

2018-13708

심리학과 이정



[그림1]



[그림2]



[그림3]



[그림4]

이번 과제는 시험기간 동안 충분한 숙면을 취하지 못한 것이 아쉬워 시험 후 숙면을 취하고픈 저의 마음을 담아 만들어 보았습니다. 제가 좋아하는 소재를 위주로 생각하다보니, 두 번째 과제로 제출했던 집꾸미기에서 침대를 놓았던 것과 비슷한 느낌의 프로젝트가 완성되었습니다.

[그림1]은 아무런 시행을 하지 않았을 때(normal)의 모습으로, frameCount 함수로 랜덤한 크기의 별들이 하늘에 서서히 늘어납니다. [그림2]는 캐릭터의 얼굴(원) 부분에 마우스를 올려 놓았을 때(mouseover)의 화면 변화로, 꿈을 꾸는 것을 말풍선 모양으로 표현해 보았습니다. [그림3]은 캐릭터의 몸 부분을 마우스로 클릭했을 때(mousedown)의 화면 변화로, 잠을 흔들어 깨우는 것에 착안하여 만들어 보았습니다. 캐릭터를 클릭하면 'WAKE UP!'이라는 문

구가 랜덤하게 흔들리며 나타나고, 다시 누르면 없어집니다.

한편 과제 조건에 따라 keyPressed 함수를 사용하여 스페이스바를 누르면 시행이 초기화 될 수 있도록 하였습니다. 그런데 배경색은 setup 함수에, 꿈 말풍선을 가리기 위한 모양은 draw 함수에 그려 넣어 리셋을 할 경우 [그림4]와 같이 배경이 검정색으로 바뀌는 문제가 나타났습니다. 그러나 배경을 draw 함수에 포함했을 때 다른 그림이 배경에 가려졌기에, 앞으로 수업을 통해 이러한 문제를 어떻게 해결할 수 있을 지에 대해서 배우고 싶습니다.