**“ 불판 위에 돼지 “** 개발 일지

미디어커뮤니케이션학과

2019635029 김현지

|  |  |
| --- | --- |
| 날짜 | 개발 내용 |
| 2021.11.17. | 게임 화면 사이즈 조정 16:9 🡪 4:3 (970 X 720)  게임명 변경 : PIG-FLY 🡪 불판 위에 돼지  StartScene   * 디자인 변경 : 배경색, 텍스트 등 변경 * 게임 설명 버튼 추가   GameScene   * 캐릭터(돼지) 크기 축소 * 상하블록 크기 축소 및 위치 조절 * 장애물(불) 크기 축소 * 장애물 버그 수정 : 나오는 간격, 시간 조절   EndScene   * 버튼 제작 : 다시하기, 메인화면 * 디자인 수정 : 고기, 불판 등 이미지 요소 |
| 2021.11.19 | GameRule 장면 제작  GameRule   * 배경 디자인 * 텍스트 : 게임 설명 제목과 설명 작성 * 버튼 제작 : 게임시작, 메인화면 |
| 2021.11.20 | GameScene   * 좌측 상단에 게임 제목 달기   버튼에 들어가는 스크립트 작성   * Button\_main : StartScene으로 전환 * Button\_re : GameScene으로 전환 * Button\_Rule : GameRule으로 전환   StartScene   * ‘게임설명’ 버튼 누르면 GameRule(으)로 전환 |
| 2021.11.21 | EndScene   * ‘다시하기’ 버튼 누르면 GameScene(으)로 전환 * ‘메인화면’ 버튼 누르면 StartScene(으)로 전환 * 버튼 디자인 변경   GameRule   * ‘메인화면’ 버튼 누르면 StartScene(으)로 전환 * ‘게임시작’ 버튼 누르면 GameScene(으)로 전환 |
| 2021.11.26 | GameScene   * 장애물(불) 버그 : 시작하고 일정 시간 장애물이 나오지 않는 부분 수정 * ‘TimeScore’ 스크립트 추가 및 수정 : 캐릭터가 살아있는 시간 측정 / 텍스트 ‘0.0’ 🡪 ‘0.0초’ (단위 표시) * 캐릭터 생존 시간 우측 상단 : ‘생존 시간’ 텍스트 추가 |
| 2021.11.30 | GameScene   * 장애물(불) 크기 확대, 속도 빠르게 변경 |
| 2021.12.05 | GameRule   * 게임 설명 수정 (“상하의 블록에 닿으면 게임 종료”) |
| 2021.12.17 | 게임 화면 사이즈 변경 : 970 X 720 🡪 640 X 480  GameScene   * 생존 시간, 타이틀 위치 변경   GameRule   * 텍스트 크기와 위치 조정 |