

# PlayWithRythm(리듬을 갖고 놀다)

## 게임소개

- 대중에게 인기있는 음악을 연주해보자.
- 플레이어가 히트를 많이 할 수록 더 많은 관객들이 입장
- 플레이 후 ,총 히트수와 최대 히트수 확인 가능
- 누가 더 많이 히트시키는지 친구들과 겨뤄보자

# 개발 진척도

내용	1차 발표 목표 범위	실제 개발 완료 범위	진척도
음악 콘텐츠	3개의 음악을 선택해서 플레이 할 수 있도록 구현	3개의 음악 구현	100%
난이도	3개의 음악을 난이도 하,중,상 단계로 상이하게 설계	Shape of you -상 Blue - 중 봄날에 만나자 - 하	100%
캐릭터	입장하는 관객들 동선이 겹치지 않게 설계	구현 완료	100%
게임 부가 기능	입장하는 관객에 비례해서 돈 축적 기능/ 모은 돈으로 잠겨있는 음악 해제	구현 못함	0%
애니메이션	1)관객들 입장하는 애니메이션 구현 2) 기타 치는 가수 애니메이션 구현	구현 완료	100%
음악 타이밍 계산	음악 타이밍에 맞춰 내려오는 속도 계 산	커스텀 모드를 개발하여 내가 직접 음 악을 듣고 박자에 맞춰 키를 입력-> 박자 차이를 계산한 값을 JSON으로 읽어서 노드 생성	100%

# 잘된 점 및 아쉬운 점

## ❖ 잘된 점

- 커스텀 모드를 따로 구현해 내가 직접 음악의 박자를 듣고 그것을 JSON을 활용해 음악 데이터 저장
- 저장한 음악 데이터를 실시간으로 불러와 노드 생성
- 캐릭터 동선이 겹치지 않고 각자의 자리를 찾아가게 설계

## ❖ 아쉬운 점

- 사운드와 프레임 속도를 완전히 일치시키지는 못함. 그렇기 때문에 매번 플레이 할 때 마다 약간의 오차 발생
- 음악의 마지막 부분이 약간 부자연스러움