윈도우 프로그래밍

최종 프로젝트 보고서

“드랍 더 건”

2022180031 이우진 (1반 5팀)

2022184027 이병욱 (2반 20팀)

팀명: 치타들

**제작한 게임 설명**

• **게임의 특징**: 주인공은 처음에 기본 공격 무기인 칼을 이용해 전투를 합니다. 게임 도중 총알 모양의 적을 죽이면 확률적으로 그 모습에 맞는 총알을 드랍 하는데 이 아이템을 먹어 두면 그에 맞는 원거리형 무기를 사용할 수 있습니다.

• **장르**: 쿼터 뷰 로그라이트 슈팅 게임

**구현할 내용 서술**

• **게임의 특징**: 주인공은 처음에 기본 공격 무기인 칼을 이용해 전투를 합니다. 게임 도중 총알 모양의 적을 죽이면 확률적으로 그 모습에 맞는 총알을 드랍 하는데 이 아이템을 먹어 두면 그에 맞는 원거리형 무기를 사용할 수 있습니다.

게임은 총 4개의 스테이지로 구성돼 있습니다. 처음 3개의 스테이트는 일반 적들이 나오는 스테이지이고 마지막 4스테이지는 보스가 출현하는 스테이지입니다. 보스를 처치하게 된다면 게임은 끝이 납니다.

|  |  |
| --- | --- |
| 플레이어 캐릭터 | |
| 기사 | 기본 근접 공격이 총알을 반사함 |
| 특전사 | 체력 +4 |

|  |  |
| --- | --- |
| 무기 종류 | |
| 장검 | 기본적으로 주어지는 근접 무기, 공격 속도는 조금 느리지만 장검을 휘둘러 날아오는 원거리 공격들을 막을 수 있다. |
| 권총 | 제일 평범한 원거리 무기 |
| Ak -47 | 높은 연사력이 특징인 원거리 무기 |
| 샷건 | 높은 탄퍼짐, 근접에서 매우 강력한 원거리 무기 |
| 밴쉬 바주카포 | 한번 휙득할 때마다 단 한번만 쏠 수 있지만 공격력이 매우 강력한 무기 |

**게임 스크린 샷**

스크린샷이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

**팀원의 담당 역할 설명**

• **공동: 리소스 수집, 프레임워크 구현**

• **이우진: 플레이어, 적 컨트롤 구현, 보스 기획 및 구현, 이펙트, 사운드, 드랍 템 구현**

• **이병욱: 스테이지 시스템, Collider 관리, 타일 맵, 레벨 디자인, 무기, 카메라, UI 구현**

**조작**

**이동 - WASD**

**화면 전환 및 포탈 이용 - E**

**조준 – 마우스무브**

**발사 – 마우스 좌클릭**

**구르기 – 이동 중 마우스 우클릭**

**무기 변경 – CTRL or TAB or 마우스 좌측 버튼 2개, 숫자 키(1-5)**

**// 디버깅 조작**

**충돌 범위 표시 – X**

**플레이어 무적 – Z**

**다음 스테이지 강제 변경 – N**

**모든 무기 획득 – R**

**필요한 라이브러리**

* msimg32.lib, fmod\_vc.lib

**제작 후기**

**이우진 : 처음엔 인생 처음 내 손으로 직접 짜보는 게임이라서 그런지 뭐부터 해야할 지 몰라서 많이 어려웠지만 팀원과 하나하나씩 천천히 상의해가면서 반 걸음씩 차근차근 진행해갔고 다행히도 이렇게 좋은 결과물이 나와줬다. 한편으론 아쉬운 생각이 들기도 했다. 시간이 조금 더 많았더라면 조금 더 나은 퀄리티의 게임을 만들 수 있지 않았을까 싶었다. 그래도 이번 기회로 인해 처음으로 혼자서 하는 코딩이 아닌 팀워크를 통한 코딩을 진행할 수 있어서 내겐 매우 뜻깊었던 프로젝트였던것 같다.**

**이병욱 : 처음부터 개발 사이즈를 크게 하여 걱정 반 기대 반으로 진행했다. 진행이 늦어져 마지막에는 대충 마무리 한 것 같아 조금 아쉽지만 좋은 팀원과 좋은 팀워크 덕분에 좋은 작품이 나온 것 같다. 팀원과 서로의 코드 스타일을 이해해주고 배려하며 진행한 프로젝트여서 더욱 좋았던 것 같다. 실력 보여주기 보다는 재밌는 게임을 만들기에 집중하며 했더니 재밌는 게임을 만들기 위해서는 실력이 중요하다는 것을 깨닫게 되었다.**

**유튜브 주소**

<https://youtu.be/bsRYXDCW6zo>