

문제 4) 간단한 게임 만들기

(1) HP Bar

(2) [LV 1]

(3) EXP

(4) Attack

(5) Recovery[0]

- 의도

1. Image / Text / Button 컴포넌트를 사용할 줄 아는가?
2. 스크립트를 통해 Button Event(=On Click) 기능과
Image FillAmount 기능을 통해 특정 작업을 수행할 수 있는가?

- 적용

- 1.
2. 초기 설정

번호	컴포넌트
(1)	Image
(2)	Text
(3)	Image
(4)	Button
(5)	Button

Stat	값
Level	1
Exp	10
HP	50

3. 각 상황을 적용해라.

단, Image 컴포넌트는 ImageType 적용(Filled),

Button 컴포넌트는 Button Event(=On Click)를 사용한다.

- (4) Button 클릭 시
 - Random 값에 따라 처리
 - (가) 소수(1과 자기 자신으로만 나누어떨어지는 숫자) 일 경우
 - Level Up(+1) -> (2) Text 문구 변경 : [Lv 숫자]
 - Recovery 획득(+1) -> (5) Button의 Text 문구 변경 : Recovery[개수]
 - Exp 초기화(0)
 - (나) 소수가 아닐 경우
 - Exp 획득(1~3) -> Image FillAmount 값 변경
 - Exp가 최대(10)일 경우 (가) 상황 적용
- (5) Button 클릭 시
 - HP 회복(최대 HP의 30%)
 - Recovery 감소(-1) -> (5) Button의 Text 문구 변경 : Recovery[개수]