



# 윈도우 프로그래밍 최종 프로젝트 보고서

제출일: 2021.06.16

전공: 게임공학과

2015182025 오현호

2019184020 윤은지

# 목차

1. 게임 소개 및 특징, 규모
2. 실행 방법
3. 팀원 역할 및 개발 내용, 제작 일정에 따른 개발 상황
4. 스크린 샷
5. 제작 후기
6. 유튜브 주소

## 1.게임 소개 및 특징, 규모



### 제작할 게임 설명

Wizard of Legend 모작

#### • 게임의 특징

아기자기한 2D 도트 픽셀과 상반되는 싸움 이펙트

가볍게 즐길 수 있는 RPG적 요소와 난이도 있는 로그라이크 요소의 합작  
스테이지 구성, 보스 패턴, 이펙트 등 여러 가지 게임적 요소를 얹으면서도  
다양하게 구현해볼 수 있다

#### • 게임의 규모

월드 규모 3000pixel x 3000pixel

윈도우 규모 1600pixel x 900pixel

## 2. 실행 방법



### • 키보드 및 마우스 입력

w, a, s, d - 이동

1, 2 - 원소 선택

마우스 왼쪽 클릭 - 공격

h - 종료

### • 필요 라이브러리

FMOD - 음악

CImage - 애니메이션 및 이미지

### • 게임 플레이

release x64로 실행 후 로고 화면에서 키보드 입력 아무거나 누른 후 게임 플레이, 각 스테이지 별로 다음 스테이지로 넘어가는 포탈이 있고 모든 적을 찾아내어 죽여야 포탈 이용 가능, 마지막 3스테이지는 무한 웨이브 스테이지로 죽을 때까지 싸워야함, 사망 시 게임오버 화면이 나오고 종료

### 3. 팀원 역할 및 개발 내용, 제작 일정에 따른 개발 상황

#### • 기존

	오현호	윤은지
5/17~5/23	기본 프레임워크 제작	리소스 수집
5/24~5/30	맵 제작, 스테이지 구현	몬스터 구현, 스테이지 구현
5/31~6/6	플레이어 구현	보스 스테이지 구현
6/7~6/13	이펙트 구현	이펙트 구현
6/14~6/16	최종 테스트 및 디버깅	최종 테스트 및 디버깅

#### • 최종

	오현호	윤은지
5/17~5/23	기본 프레임워크 제작	리소스 수집
5/24~5/30	몬스터 구현, 스테이지 구현	맵 제작, 스테이지 구현
5/31~6/6	<del>보스 스테이지 구현</del>	카메라 구현
6/7~6/13	플레이어 구현, 이펙트 구현	충돌처리 및 트리거 구현
6/14~6/16	사운드 구현	최종 테스트 및 디버깅

#### • 계획 했으나 미구현과 그 이유

보스 스테이지, 원소 조합, 아이템 및 추가 원소

#### • 이유

건강관리 실패 및 일정 시간 부족

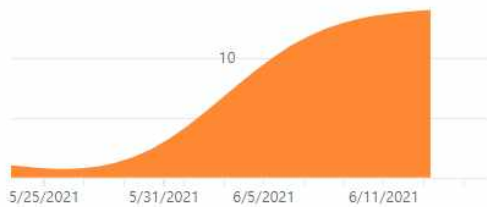
May 23, 2021 – Jun 16, 2021

Contributions: Commits ▾

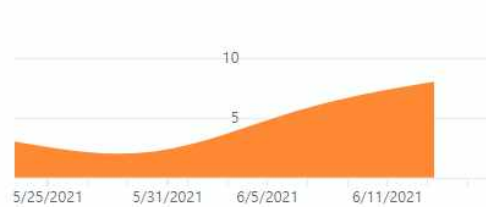
Contributions to main, excluding merge commits and bot accounts



**yoona-0012** #1  
28 commits 2,194 ++ 1,322 --



**penguin821** #2  
18 commits 3,243 ++ 2,330 --



- finish term project**  
Oh Hyeon Ho • 30m
- map boundary modify**  
yoona-0012 • 3h
- new stage continue complete**  
Oh Hyeon Ho • 6h
- first demo complete**  
Oh Hyeon Ho • 6h
- Merge branch 'main' of https://github.com/penguin821/Wizard\_Of\_Le...**  
Oh Hyeon Ho • 8h
- finish multi enemy**  
Oh Hyeon Ho • 8h
- portal**  
yoona-0012 • 9h
- teleport**  
yoona-0012 • 9h
- Merge branch 'main' of https://github.com/penguin821/Wizard\_Of\_Le...**  
Oh Hyeon Ho • 10h
- finish anim,particle,death**  
Oh Hyeon Ho • 10h
- bound**  
yoona-0012 • 11h
- map bound**  
yoona-0012 • 12h
- map Boundary**  
yoona-0012 • 12h
- sound finish, fire particle finish**  
Oh Hyeon Ho • 13h
- fixed boundary**  
Oh Hyeon Ho • 18h
- Error correction**  
yoona-0012 • 18h
- modify**  
yoona-0012 • 22h
- 리소스 수정**  
yoona-0012 • 22h

#### 4.스크린 샷



## 5. 제작 후기

**윤은지:** 깃허브 사용법을 익히고 팀원과 협업하여 진행한 프로젝트라는 점에서 의미가 있었다.

**오현호:** 2학년 때 이 수업을 현역으로 들었으면 좀 더 자신감 있는 고학년을 보내지 않았을까 하는 생각이 많이 들었던 과목입니다. 클라이언트 개발 쪽엔 1도 관심이 없었는데 이번 팀 프로젝트를 하면서 왜 클라이언트 개발자가 인기가 많은지 알게 되었습니다. 그리고 중간에 몸도 안 좋았는데 은지가 잘 따라 와줘서 정말 고마웠습니다.

## 6. 유튜브 링크

<https://youtu.be/rk3KkM3bNFo> 공개해도 상관 없습니다!