1. 게임 컨셉

포켓몬 빵 속, 전설의 띠부 씰 뮤를 찾아 떠나는 모험.

모험가는 씰을 얻기 위해서 행성을 탐험한다. 행성은 총 3개의 스테이지로 되어있으며, 마지막 스테이지에서 해당 포켓몬 씰을 가지고있는 포켓몬과 대적한다. 포켓몬과의 싸움에서 승리하면 포켓몬 씰을 얻게 된다. 과연 모험가는 전설의 뮤 씰을 얻을 수 있을 것인가?

2. How to Play

3. 주요 기능

- 벽돌과 공의 충돌 판정

벽돌과 공은 위 아래 충돌이 일어날 수 있지만, 벽돌의 옆면의 부딪히는 좌우 충돌이 일어날 수도 있다.

위아래 충돌이 일어나면, 공의 중심은 벽돌의 좌우 길이 사이에는 들어있지만, 벽돌의 상하 길이 사이에는 들어있지 않다.

반대로 좌우 충돌이 일어나면, 공의 중심은 벽돌의 상하 길이 사이에는 들어있지만, 좌우 길이 사이에는 들어있지 않다

<코드 삽입>

- 보스의 공격

게임의 흥미진진함을 더하기 위해서, 한 난이도의 마지막 스테이지에는 boss를 추가하여 플레이어를 능동적으로 공격하도록 설계.

한 행에 존재하는 블록의 개수만큼의 길이를 가진 배열을 선언하고, 해당 배열의 각 원소를 공격 판정을 가진 객체를 대입한다.

각 객체의 y포지션을 매 프레임당 감소시키는 방식으로 공격을 수행하며, 플레이어 bar에 닿거나, 바닥에 닿으면 객체의 active속성을 false로 만들어, canvas에 draw되지 않도록 구현한다.

일정 주기를 기준으로 랜덤한 객체의 active속성을 true로 만들기 때문에 보스의 공격이 멈추지는 않는다.

- 업그레이드

강력한 보스의 공격에 맞서기 위해서, 1 stage와 2 stage를 클리어한 플레이어에게 능력을 강화시켜주는 선택지를 제공.

공격력 업그레이드를 선택하면 userStatus의 ballDamage속성의 값을 1 증가시켜준다.

체력 업그레이드를 선택하면 마찬가지로 userStatus의 maxHP속성의 값을 1 증가시켜준다.

바 업그레이드를 선택하면 paddleStatus의 width속성의 값을 2배로 바꾸어 준다.