**<주요기능 명세>**

- 타이핑 애니메이션 구현

엔딩과 게임오버 화면에서 오박사의 대사가 타이핑 되듯이 구현하였다.

애니메이션을 직접 구현하지 않고 “Typelt”라는 라이브러리를 사용하였다. TypeIt객체를 생성하여 애니메이션을 구현하는데, 처음 생성할 때 speed 속성으로 타자 속도를 지정할 수 있다. type()메소드로 텍스트를 넘기고 마지막에 go()메소드를 호출하면 타이핑 애니메이션이 구현된다. 최종 엔딩에서 오박사의 대사 사이에 사용자가 읽을 시간이 필요하기 때문에 pause메소드로 type()을 딜레이 시킬 수 있다. 그리고 대사가 쓰이고 지워져야하기 때문에 delete메소드로 TypeIt객체의 텍스트를 지웠다.

<typelt 로고 삽입>

-메인 로딩화면 구현

svg파일이 이미지 파일이 아니라 html내부의 태그로 작동되는 것을 알았다. 이를 이용하여 svg파일의 stroke-dasharray 속성으로 글자가 끊어져 있는 모습을 구현하고 stroke-dashoffset을 조정하여 끊긴 선이 그려지는 모습을 구현하였다. 이를 애니메이션에 적용하여 로딩페이지를 만들었다.

<코드 삽입>

-맵에서 다른 행성으로 떠나는 애니메이션

img에 border-radius를 50%로 하여 원을 만들었다. 한 경로 애니메이션 당 6개의 원을 묶었으며 처음에는 모두 안보이게 했다가 jquery의 children으로 각 점을 얻고, eq를 이용해 순차적으로 보이게 하였다. setTimeout메소드를 이용하여 300ms마다 보이게 하였다.

**<토의사항>**

- svg파일이 사진이 아닌 점

지금까지 svg파일이 png같은 이미지파일인 줄 알았는데, html내에서 편집가능한 파일인 것을 알았다. 덕분에 조금 더 화려한 애니메이션을 구현할 수 있게 되었다.

-github 사용법

협업에서 github를 사용하는 것을 본적이 있지만 명령어가 복잡해서 엄두도 못냈었는데 서로 코드를 공유하기 위해 github를 공부하고 사용해보니 매우 편리한 것을 알 수 있었다. 가장 놀랐던 점은 작업하는 컴퓨터가 달라도 git clone을 통해 그대로 내려받을 수 있는 점이었다.