

PortPolio



제작 : 김준형

Index..



Introduce..



Functions.

.



End..

Introduce..



Android Studio 를 이용하여 게임을 만들고 싶었습니다. Google PlayStore 에 보면 안드로이드 게임어플들이 너무나도 많고 재미있었기 때문에 저도 코딩을 배우게 된다면 한번 만들어보고 싶었습니다. 이 프로젝트는 제가 만든 첫 게임 프로젝트입니다. 처음으로 만들다보니 매우 오래 걸렸고 어려웠으며 코드정리도 난잡하여 유지 및 보수가 어렵습니다. 차츰차츰 정리해나가고 있지만 시간은 걸릴 것입니다. 이 프로젝트를 만들면서 많은 Android 지식을 배웠습니다. Thread , Handler , View , Fragment , SurfaceView 등등 게임을 만드는데 많은 지식이 필요로 했습니다. 특히 Thread 운영지식을 많이 배웠습니다. 많은 코드양으로 인해 좀 더 효율적인 코딩을 익혀나갔으며 특히 , Interface 의 사용을 좀 더 배웠습니다. 아직은 미숙하지만 적어도 어떻게 사용하고 어떤식으로 쓰면 더 좋은지는 알게 되어 보다 효율적인 코딩을 할 수 있게 된 계기가 되었습니다.

Functions..



9:58 U+ 77%

GetMoney

아이디

ply2782

비밀번호

.....

☒ 아이디 기억하기

로그인 취소

회원가입

회원가입

9:58 U+ 77%

GetMoney

회원가입

아이디

아이디를 입력해주세요

공통확인

비밀번호

비밀번호를 입력해주세요

전화번호

전화번호를 입력해주세요

이메일

이메일을 입력해주세요

☐ 여성  ☐ 남성 

☐ 위의 내용은 모두 사실입니다.

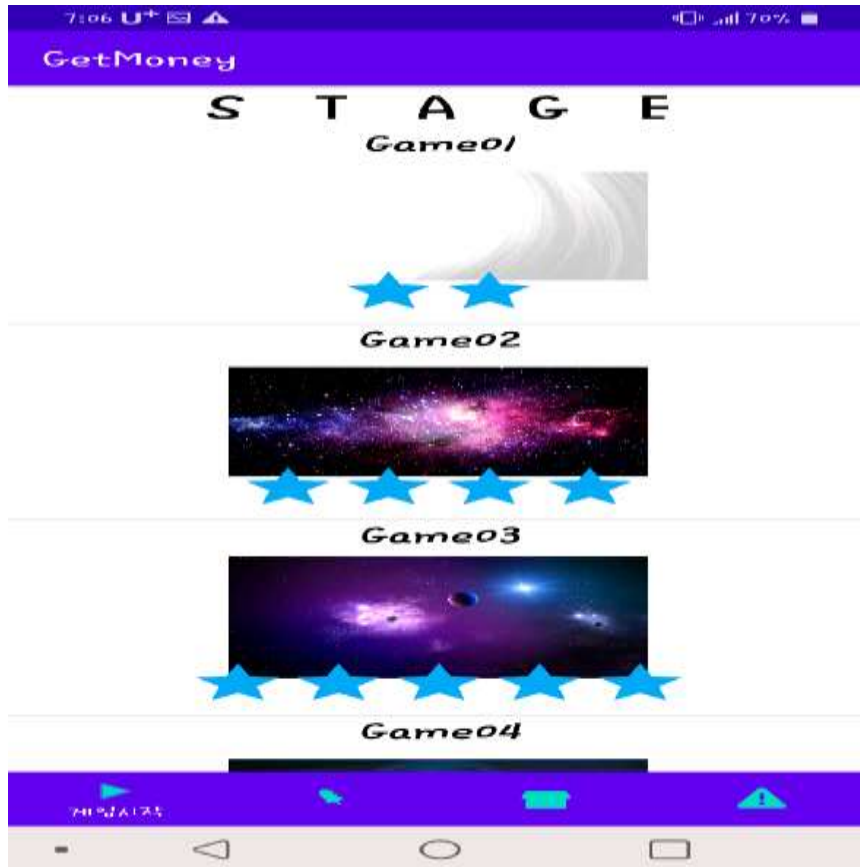
가입하기 로그인하면 사용하기

회원가입을 누르셨습니다.

< Login >

< Join >  SQLite

Functions..



< **Main
Fragment** >  RecyclerView



< **Store
Fragment** >  GridView

Functions..



< **Item
Fragment** >



GridView



< **Tutorial
Fragment** >



SurfaceView
Thread
SQLite
JoyStick
Service

Functions..



Game Start



JoyStick
Thread
View
SharedPreferences

End..



Android Studio 를 이용하여 게임을 만들다 보니 너무나도 어려웠던 것 같습니다. 핸드폰으로 직접 실행하여 확인하다 보니 Thread 의 중요성을 알게 되었습니다. 부하가 걸리지 않도록 게임을 구성하는 Thread의 역할 비중을 균등하게 나눠줘야 렉이 걸리지 않고 잘 돌아가는 것을 알고나서부터 더욱 시간이 걸렸던것 같습니다. 아직은 미숙하지만 하다보니 익숙해져 어느정도 프로세스관련하여 알게 된 계기가 되었던 프로젝트였습니다. 뿐만 아니라 View의 구성도 학습하게 되었고 특히, JoyStick을 구현할때, 수학적 요소가 같이 나왔고, 아이템 먹기기능, 폭탄 먹는 기능, 적을 미사일로 맞았을때의 기능 등등 Rect라는 함수로 수학적 요소를 첨가하여 구현할 수 밖에 없었기 때문에 수학을 다시 공부했었습니다. 3D로 만들려고 했지만 Unity 라는 프로그램을 사용해야만 했기에 2D 게임으로 진행을 했고, Surfaceview를 자바단에서 작업하고 XML에 넣어서 실시간 Thread를 할 수 있게 하는 방법도 알게 되었습니다. 이 프로젝트를 하면서이해한 코드들과 이해하지 못한 코드들이 많았기에 계속 공부하고 있습니다. 더욱 노력하겠습니다.

Thank You

