

ani_timer

애니메이션 타이머 v0.1

LX맨과 랜디의 애니메이션을 보여주는 타이머

개요

- 개발자: LX 국토정보교육원 Eugene Kim
- 개발 완료일: 2025. 1. 24.
- 개발환경: Godot Engine 4.3 with GDScript
- 개발 이유: 강의 중 실습할 때 남은 실습 시간을 명확하게 보여주기 위해 개발

사용법

30초 단위 시간 설정

마우스 휠을 위 아래로 돌리면 30초 단위로 올라가거나 내려간다.

이 상태에서 휠을 꺾 한 번 눌러주면 타이머가 시작된다.

1분 단위 시간 설정

키패드나 숫자키를 눌러 바로 설정할 수 있다.

1-9까지는 1-9분이고, 0을 누르면 10분으로 설정된다.

엔터키를 누르면 타이머가 시작된다.

타이머 시작

- 마우스 휠을 누른다
- 엔터키를 누른다.

타이머 종료

마우스 오른쪽 버튼을 클릭을 하면 타이머가 종료된다.
(타이머 종료하는 방법은 이 하나 뿐임)

애니메이션

애니메이션 효과는 다음 4가지 중 하나가 임의로 나타난다.

- 랜디가 바이크타고 따라오는 모습
- LX맨이 미는 모습
- LX맨이 조깅하는 모습
- LX맨이 뛰어오는 모습

애니메이션은 config.json 파일을 수정해 하나로 고정할 수 있다.

```
{"ani": 0}
```

이 기본이고, ani 값이 0이면 임의의 애니메이션 효과가 나타난다.

```
{"ani": 1}
```

- ani 값을 1로 수정하면 랜디가 바이크타고 따라오는 애니메이션을 보여준다.
- ani 값을 2로 수정하면 LX맨이 미는 애니메이션을 보여준다.
- ani 값을 3로 수정하면 LX맨이 조깅하는 애니메이션을 보여준다.
- ani 값을 4로 수정하면 LX맨이 빠르게 뛰는 애니메이션을 보여준다.

프로그램 종료

마우스를 남은 숫자가 표시되는 오른쪽 위 진한 회색 영역에 올리면 X표 버튼이 나타난다. 이 X표 버튼을 누르면 종료된다.

오작동 방지

타이머가 동작하는 중에는 숫자를 누르거나 마우스 휠을 돌려도 시간이 변경되지 않는다.

모니터 변경

키보드 좌우 화살표를 누르면 모니터 단위로 프로그램이 이동한다.

위치 조정

프로그램을 약간 아래로 내려야 할 필요가 있을 때 키보드 위, 아래 화살표를 누르면 위치를 15 pixel 단위로 조정할 수 있다.