
Game Programming Presentation

게임프로그래밍 발표



목차

List

01 팀원 소개

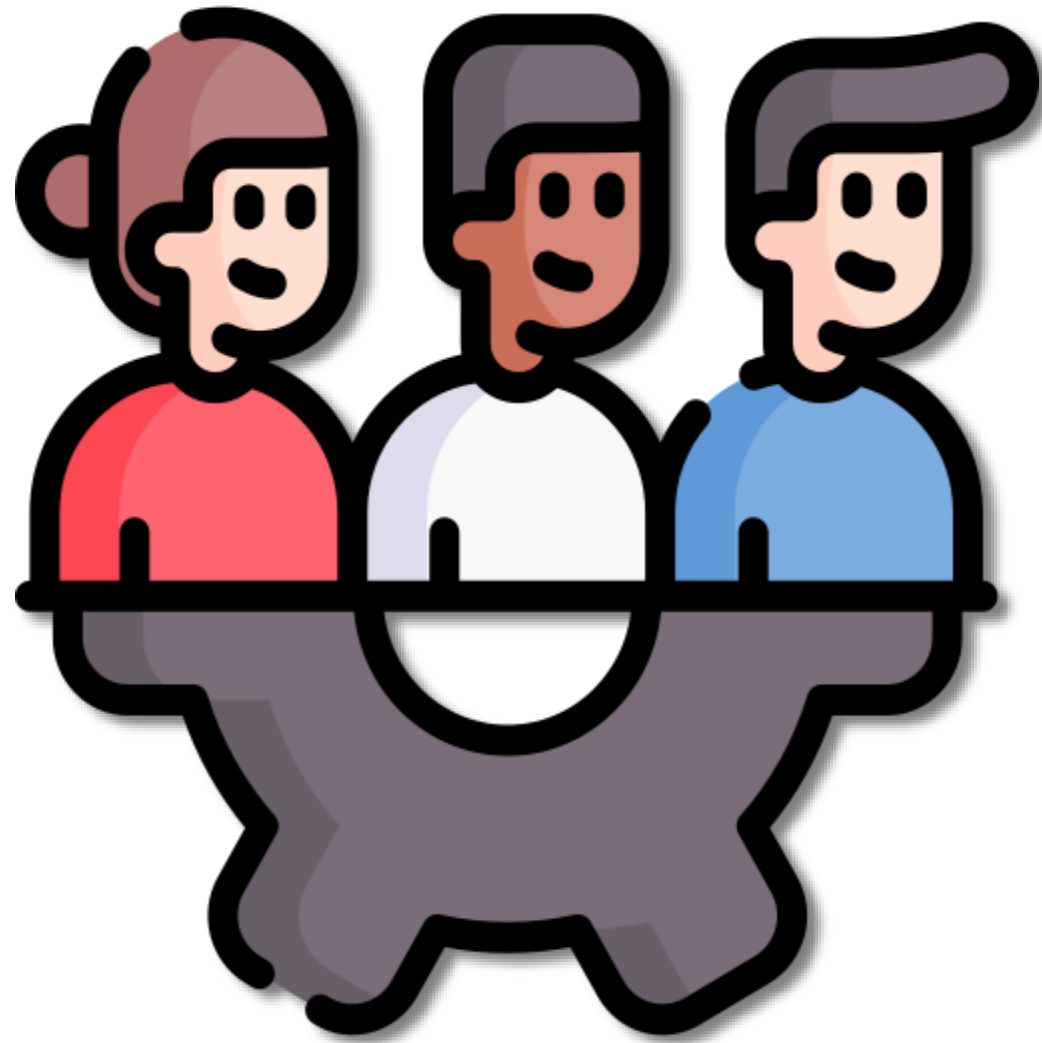
02 개발 계획

03 기초 코드

04 코드 업그레이드

05 게임 시연

팀원 소개



팀원

최원욱

박상민

한세윤

Development Plan

개발 계획

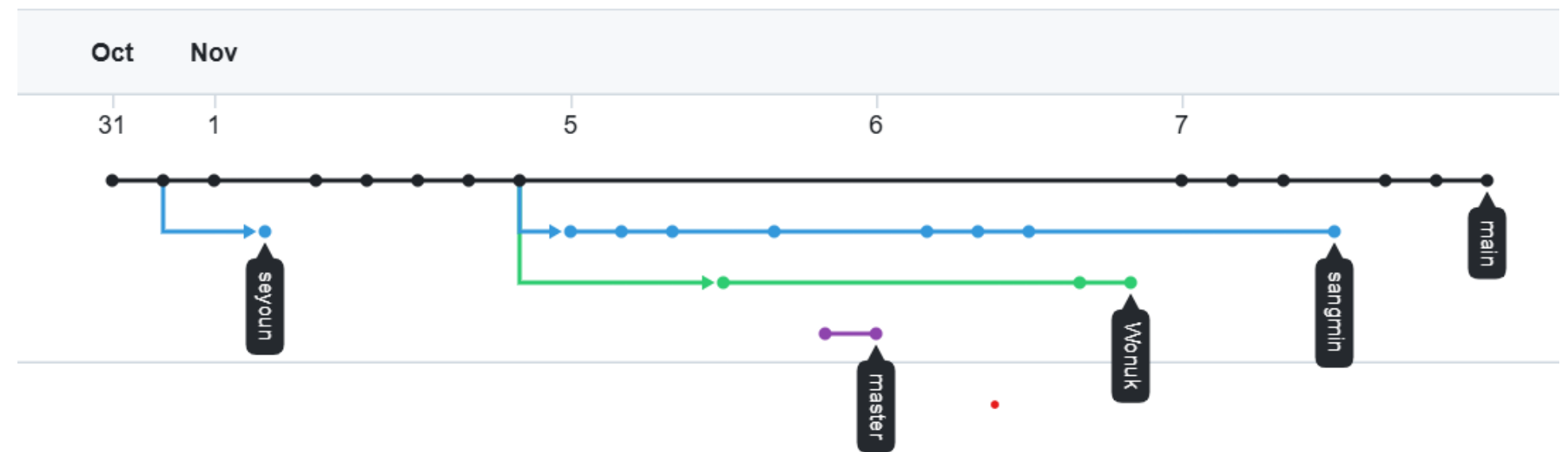


플래시365 처럼 여러 미니 게임을 한 곳에 모아
제공하는 웹 플랫폼을 모티브

기초 소스 탐색 및 개발 진행



- Clicker 게임
- Fishing 게임
- Runner 게임



Clicker Game

Clicker Game

기초 코드

```
function ClickerGame(){ this.targets=[]; this.time=30; this.score=0; this.over=false; this.spawn=0; }
ClickerGame.prototype.init = function(){ this.targets.length=0; this.time=30; this.score=0; this.over=false; this.spawn=0; };
ClickerGame.prototype.update = function(dt){ if(this.over) return; this.time -= dt; if(this.time<=0){ this.time=0; this.over=true; return; }
  this.spawn -= dt; if(this.spawn<=0){ this.spawn=E.rnd(0.4,0.8); this.targets.push({ x:E.rnd(40,E.width-40), y:E.rnd(100,E.height-80), r:E.rnd(16,26), life:E.rnd(1.2,2.2)}); }
  // shrink / expire
  for(const t of this.targets){ t.life -= dt; if(t.life<=0) t.remove=true; }
  // click
  if(E.mouse.down){ const m={x:E.mouse.x, y:E.mouse.y}; for(const t of this.targets){ const dx=m.x-t.x, dy=m.y-t.y; if(dx*dx+dy*dy <= t.r*t.r){ this.score += 5; t.remove=true; }} }
  this.targets = this.targets.filter(t=>!t.remove);
};
ClickerGame.prototype.draw = function(){ const c=E.ctx; E.clear('#fff7e8');
  // bg waves
  c.strokeStyle = '#f2c97a'; c.lineWidth = 2; for(let i=0;i<6;i++){ c.beginPath(); for(let x=0;x<=E.width;x+=10){ const y=120+i*40 + Math.sin((x+i*20)/40)*6; if(x===0) c.moveTo(x,y); else c.lineTo(x,y);} c.stroke(); }
  // targets
  for(const t of this.targets){ c.beginPath(); c.fillStyle='#6ed0ff'; c.arc(t.x,t.y,t.r,0,Math.PI*2); c.fill(); c.beginPath(); c.strokeStyle='#1f6d86'; c.lineWidth=2; c.arc(t.x,t.y,t.r+2,0,Math.PI*2); c.stroke(); }
  E.drawText('클리커: 목표를 빠르게 터치/클릭', 12, 8, '#5a4a16', 14);
};
ClickerGame.prototype.getScore = function(){ return this.score; };
Object.defineProperty(ClickerGame.prototype,'isOver',{ get(){ return this.over; }});
```

-생성자 기반 상태 관리

time, score, target 등 저장

-update() 함수

객체 생성/삭제

충돌(클릭 판정)



Code Upgrade

코드 업그레이드



(Unity기반의대표적인 클릭 게임)

-클릭 기반 게임 > 웹에서의 Aim traing 게임 개발

-웹 에서의 3D 구현

-시각 효과 업그레이드

-게임성 확장

Code Upgrade

코드 업그레이드



-바빌론 엔진 사용

-카메라 설정

-3D 맵 모델링

-사운드

무료 소리 참고



`beretta_92_clean.glb`

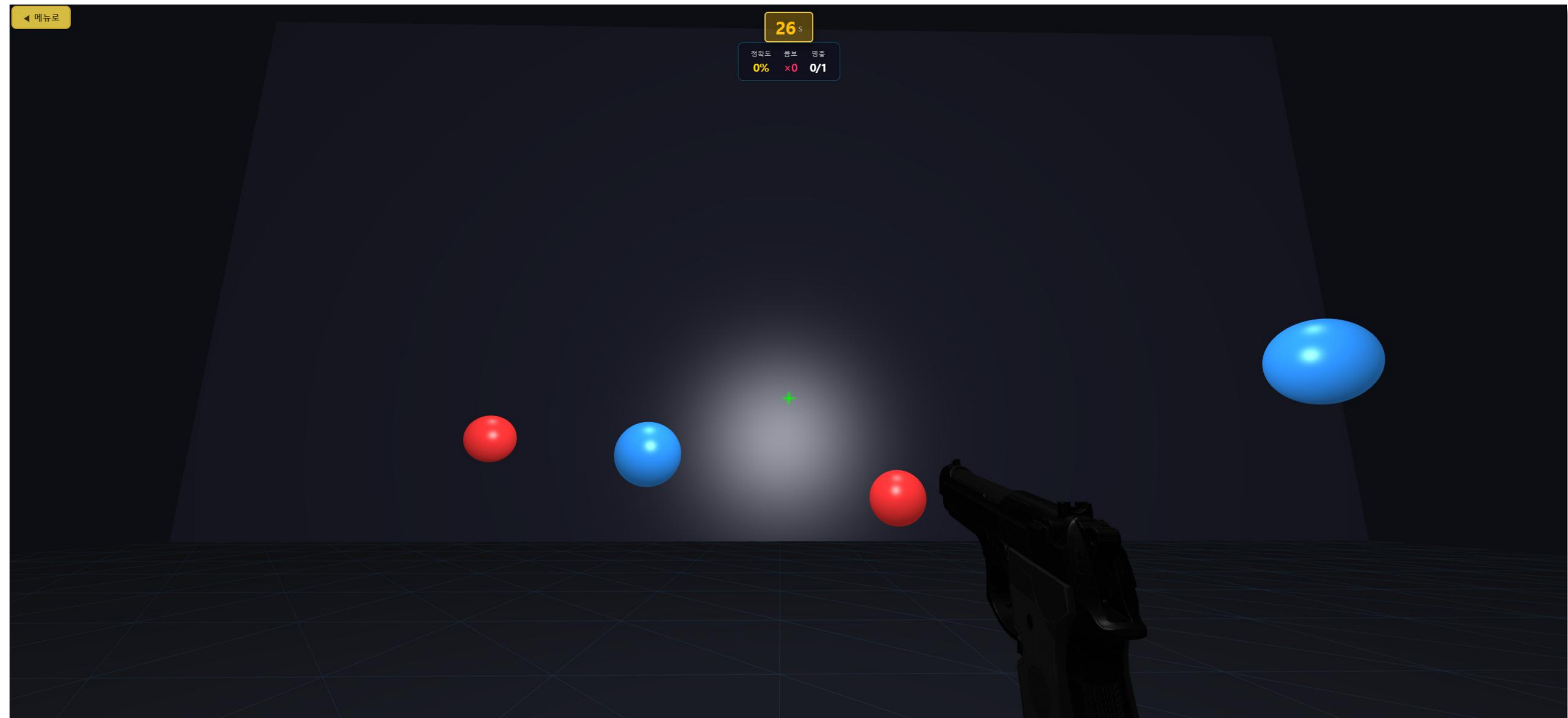


Beretta 92 (clean)

3D Model

Code Upgrade

코드 업그레이드



Code Upgrade

코드 업그레이드



-총구 화염, 탄피 배출



-조준선

-격발 시 총구 pitch 회전을 통해 반동 표현



-적중 시 사운드 & 피격 효과 생성으로 타격감

시간 종료!

30초 동안의 결과 - 🏆 완벽합니다!

이번 점수: 656

최고 점수: 656

정확도
83%

최대 콤보
x23

총 발사
64발

명중
53발

다시하기

메뉴로

Fishing Game

소스코드의 변화

```
// 규칙: 좌클릭으로 캐스팅 → 1~10초 랜덤 후 '입질' → 좌클릭 성공(획득) / 놓치면 실패
(function(){
  const E = window.Engine;

  function SimpleFishing(){
    this.state = 'ready'; // ready|casted|bite|caught|miss
    this.timer = 0;       // 대기/입질 남은 시간
    this.score = 0;

    // 연출용
    this.rod = { x: E.width/2, y: 120 };
    this.bobber = { x: E.width/2, y: 220, bob: 0 };
    this.lineTo = { x: this.bobber.x, y: this.bobber.y };
  }

  SimpleFishing.prototype.reset = function(){
    this.state='ready';
    this.timer=0;
    this.bobber.x = E.width/2;
    this.bobber.y = 220;
    this.lineTo.x = this.bobber.x;
    this.lineTo.y = this.bobber.y;
  };

  SimpleFishing.prototype.update = function(dt){
    // 리셋 키
    if(E.keys.has('r')){ this.score=0; this.reset(); }

    // 클릭 에지
    const clicked = E.consumeClick();

    // 상태 명시
```



```
// ----- Game -----
function GameFishing(){
  this.state = 'ready';           // ready → cast_timing → wait → minig
  this.score = 0;
  this.lastCatchText = '';

  this.waterTop = 180;
  this.lane = { x: E.width*0.5, top: this.waterTop+30, bottom: E.height-60 };

  // 플레이어 바(미니게임)
  this.bar = { y:0, h:120, v:0 };

  // 물고기
  this.fish = { y:0, vy:0, baseY:0, t:0, oscT:0, burstT:0, spd:120, profile:FISH_PROFILES.s
  this.fishSize = 'small';
  this.zone = 'surface';

  // 진행도
  this.catchMeter = 0;
  this.grace = 0;

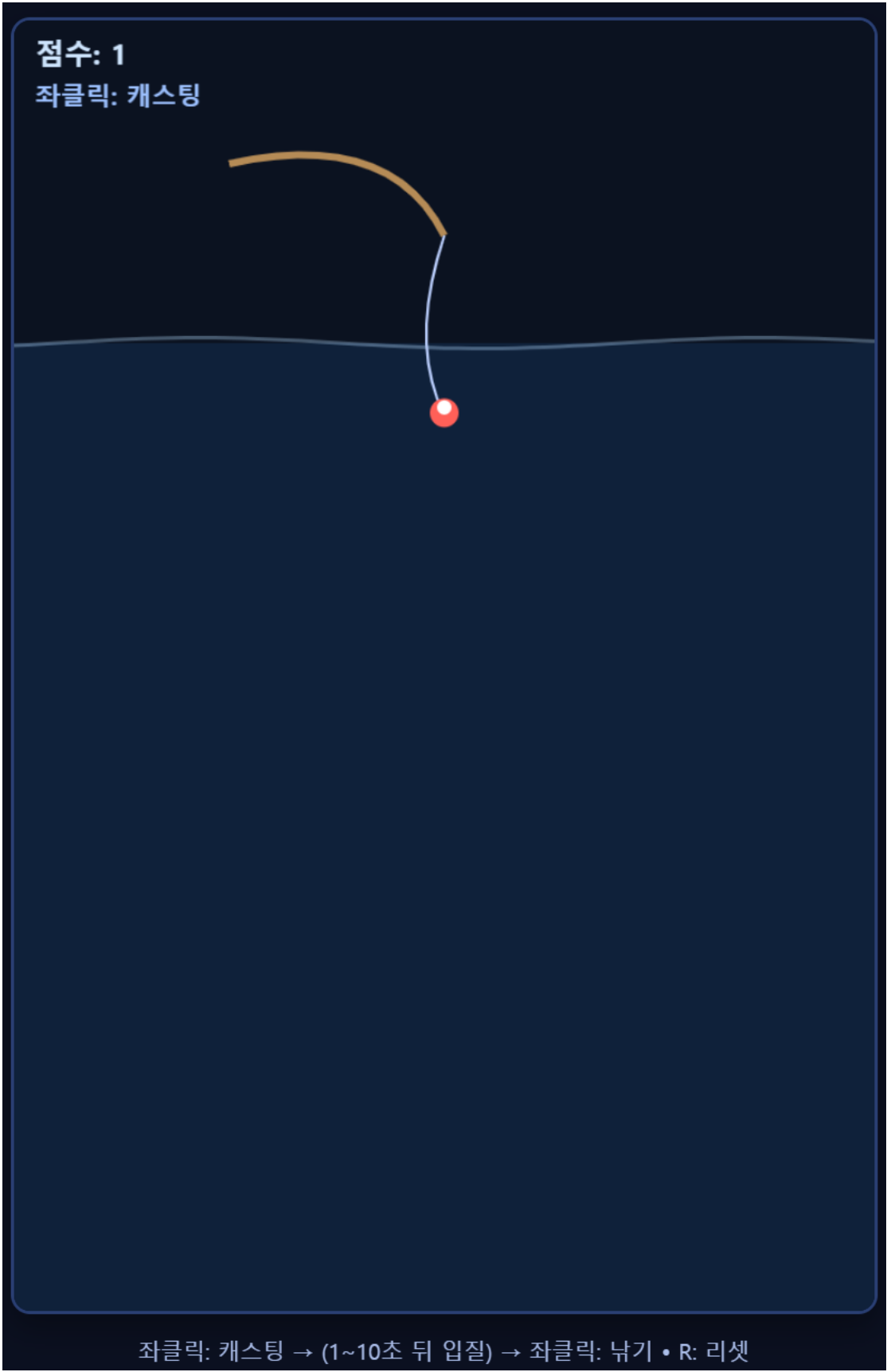
  // 타이밍 바(언더테일식)
  this.timing = { x:24, y:0, w:16, h:0, markerY:0, dir:1, speed:360, centerY:0, perfectWin:

  // 찌 좌표
  this.castX = E.width*0.6;
  this.castY = this.waterTop+60;

  this.depth01 = 0.4;
  this.cfg = depthToConfig(this.depth01);

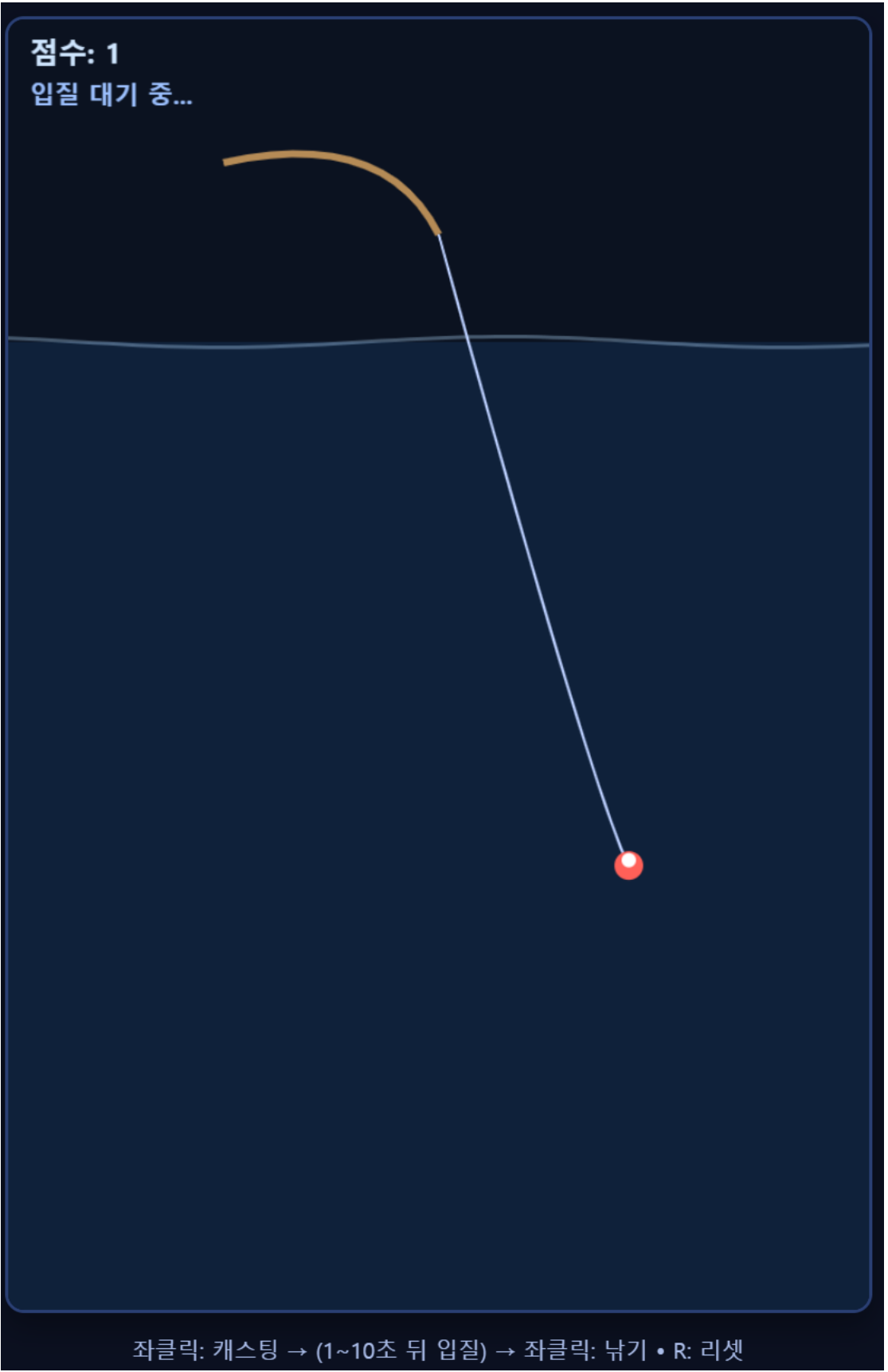
  this._resTimer = 0;
  this._waveT = 0;
```

기존 코드



← 기본화면

클릭 후 화면 →



중요 코드 바뀐점

- 코드에 미니게임을 2개추가
 1. 찌를 던질때 미니게임 추가(언더테일 참고)
 - 바 사이에 목표물이 왔다갔다거리고 스페이스바를 이용해 중앙을 맞추는 게임
 2. 물고기를 낚을때 미니게임 추가(스타듀밸리 참고)
 - 움직이는 물고기를 마우스 휠을 통해 계속 맞추어 게이지를 누적시켜 물고기를 낚음

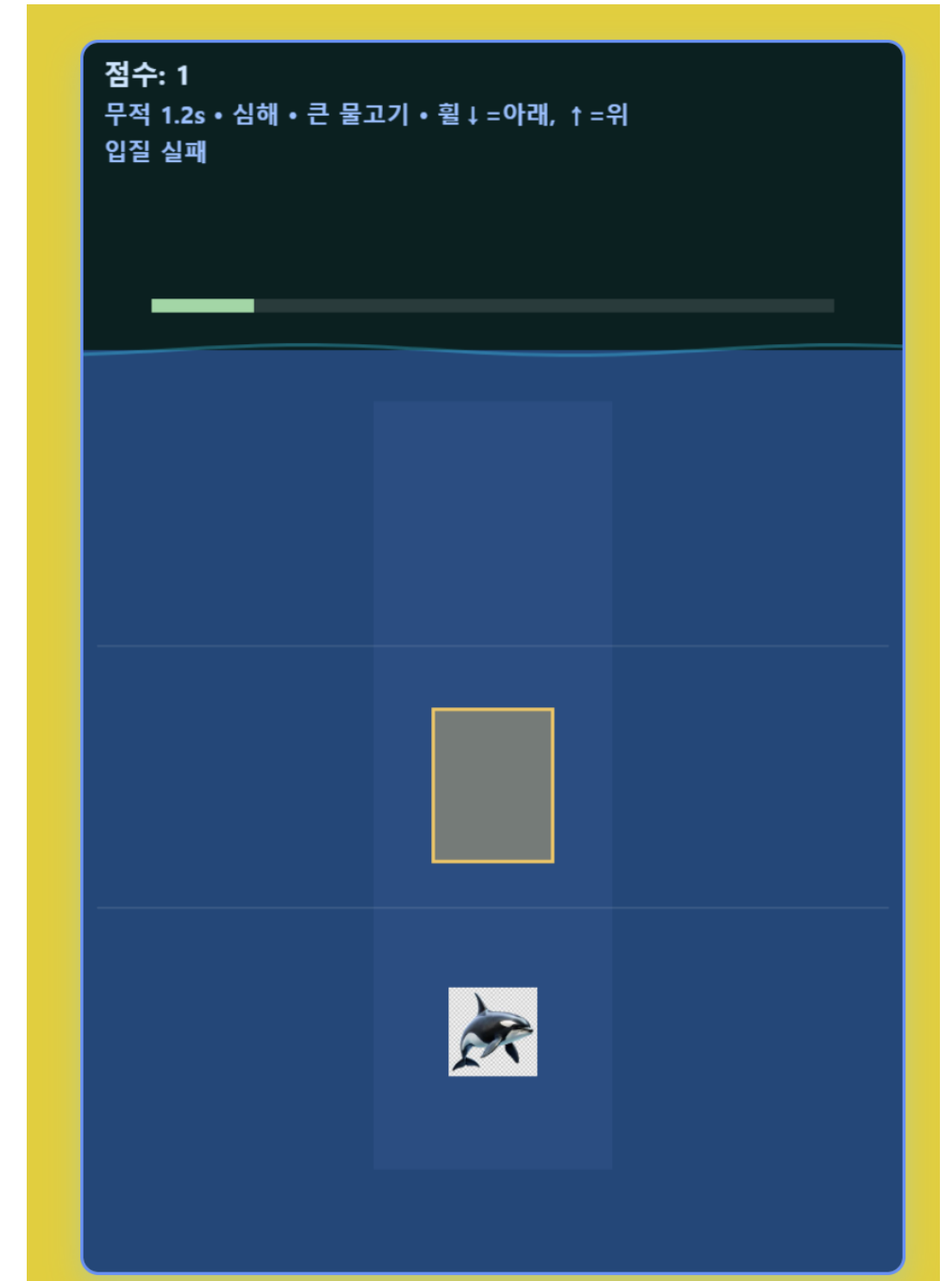
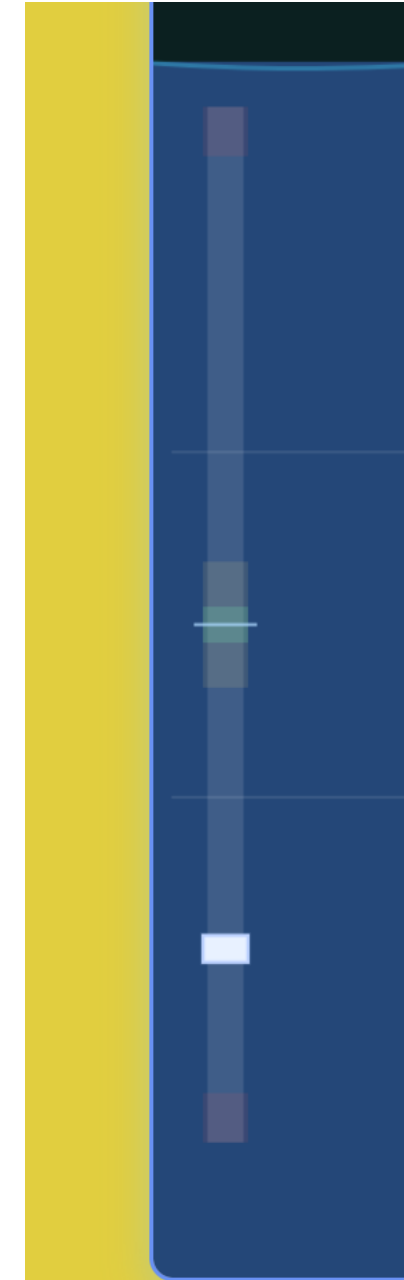


(언더테일의 미니게임)



(스타듀밸리의 미니게임)

1. 물고기의 상하 증폭 증가
 - 물고기의 크기별 '몸부림'의 강도가 심해짐(진폭, 주파수, 버스트 확률)
2. 물고기의 단계와 나오는 물고기의 위치 확률 변경
 - 수면/중앙/심해 구역, 캐스팅 정확도에 따라 구역 결정
3. 적절한 물고기 사진 적용
4. 게임 색상 적용 및 bgm, 소리 적용



캐스팅 '타이밍바' 미니게임

1. 시작 : `_startCastTiming()`
 - 수면 기준으로 타이밍 바의 위치(y)와 높이(h)를 계산
 - 바의 중앙선(centerY), 마커 초기 위치(markerY), 이동 방향(dir)을 세팅
 - 게임 상태를 `cast_timing`으로 바꿔 미니게임 진입
2. 루프 : `state === 'cast_timing'`
 - 매 프레임 `markerY += dir * speed * dt`로 마커를 위/아래로 이동
 - 위아래 경계(yMin, yMax)에 닿으면 방향 반전해서 왕복
 - 입력(스페이스/엔터/클릭) 발생 시 확정 함수 호출
3. 확정 : `_confirmCastFromTiming()`
 - 정확도 계산: `dist = |markerY - centerY|`
 - 깊이·구역 결정
 - `depth = 1 - clamp(dist/0.5)` 같은 방식으로 0~1 스케일을 만들고
 - `zone = surface / mid / deep`로 매핑
 - 물고기 크기/확률 설정: 정확도가 좋을수록 큰 물고기 비중이 높아짐

```
// 타이밍 바
if(this.state==='cast_timing'){
  const t = this.timing;
  t.markerY += t.dir * t.speed * dt;
  const yMin = t.y + 8, yMax = t.y + t.h - 8;
  if(t.markerY <= yMin){ t.markerY = yMin; t.dir = +1; }
  if(t.markerY >= yMax){ t.markerY = yMax; t.dir = -1; }
  if(E.keys.has(' ') || E.keys.has('enter') || clicked){
    this._confirmCastFromTiming();
  }
  return;
}
```

```
// --- 타이밍 바 시작 ---
GameFishing.prototype._startCastTiming = function(){
  const y = this.waterTop+20;
  const h = E.height - this.waterTop - 80;
  Object.assign(this.timing, { y, h, centerY: y + h*0.5, markerY: y + 8, dir: 1 });
  this.state = 'cast_timing';
};

// --- 타이밍 확정 → zone/size/depth/찌 위치 결정 ---
GameFishing.prototype._confirmCastFromTiming = function(){
  const t = this.timing;
  const dist = Math.abs(t.markerY - t.centerY);
```

낚시 미니게임

1. 진입(상태전환)
 - cast_timing에서 _confirmCastFromTiming()으로 zone/depth/size와 난이도 cfg를 생성
 - 짧은 wait 후 this.state = 'minigame'
 - 초기화: this.fill=0~1, this.bar={y,v,h}, this.fish={y,t,profile}, this.timeSinceStart=0
2. 입력 & 바 물리(휠 조작)
 - 휠 아래=위로 / 휠 위=아래로(반전) 가속
 - 가속·속도제한·감속·경계처리
 - 바의 높이(판정폭) = this.bar.h
3. 물고기 AI
 - const F = this.fish.profile
 - 목표 궤적: 사인파 + 지터 + 버스트
 - 추종(부드럽게 따라감): this.fish.y += (target - this.fish.y) * (F.follow * dt)
 - 범위 고정: ln.top..ln.bottom
4. 겁침 판정 > 캐치 게이지
 - 바 중앙: barC = this.bar.y + this.bar.h/2
 - 겁침 여부: inside = |this.fish.y - barC| ≤ this.bar.h/2
 - 누적: this.fill = clamp(this.fill + delta*dt, 0, 1)
5. 성공/실패 판정&점수
 - this.fill ≥ 1 → this.state='caught'
 - this.fill ≤ 0 → this.state='miss'
 - 점수 가중: 물고기 크기별 small=1, mid=3, big=5 추가
 - 단축키: R로 즉시 리셋(테스트용)

```
// 미니게임
if(this.state==='minigame'){
  const ln=this.lane;

  // 바 이동(휠 내림=아래, 올림=위)
  if(Math.abs(wheel)>0){
    const notch = (wheel>0)? +1 : -1;
    this.bar.v += notch * this.cfg.wheelStep;
    this.bar.v = clamp(this.bar.v, -this.cfg.barVMax, this.cfg.barVMax);
  }else{
    this.bar.v *= Math.exp(-this.cfg.friction*dt);
    if(Math.abs(this.bar.v)<5) this.bar.v = 0;
  }
  this.bar.y += this.bar.v*dt;
  if(this.bar.y < ln.top){ this.bar.y = ln.top; this.bar.v = 0; }
  if(this.bar.y > ln.bottom - this.bar.h){ this.bar.y = ln.bottom - this.bar.h;
    this.bar.v = 0; }
}
```

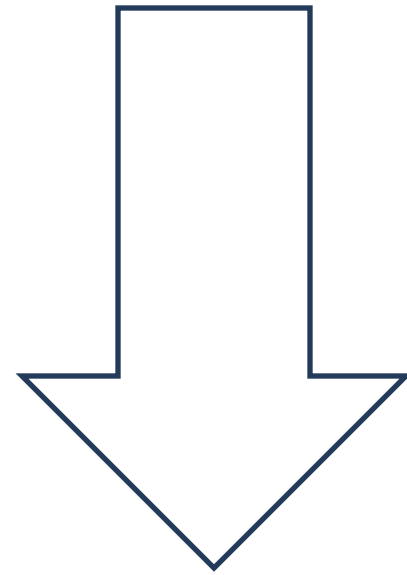
```
// 상태별
if(this.state==='ready'){
  E.drawText('스페이스/엔터/클릭 → 캐스팅 타이밍!', 12, 36, '■#9dc1ff', 14);
  this.drawCastGaugeFrame();
}else if(this.state==='cast_timing'){
  E.drawText('왼쪽 세로바: 중앙에 맞춰 눌러라! (중앙 가까울수록 심해 확률↑)', 12, 36, '■#9d', 14);
  this.drawCastTimingBar();
}else if(this.state==='wait'){
  E.drawText('입질 대기 중...', 12, 36, '■#9dc1ff', 14);
  this.drawBobber(this.castX, this.castY);
  this.drawCastGaugeFrame();
}else if(this.state==='minigame'){
  this.drawFishingMini();
}else if(this.state==='caught' || this.state==='miss'){
  E.drawText(this.state==='caught'? '잡았다!': '놓쳤다...', 12, 36, '■#9dc1ff', 14);
  this.drawBobber(this.castX, this.castY);
  this.drawCastGaugeFrame();
}
```

Runner Game

Runner

러너 - 소스코드

미니게임에 들어갈 쿠키런 스타일의 러너 게임을 만들고 싶은데,
그 기반이 될 기초 소스코드를 작성해 주세요.



1. 플레이어 기본 설정
2. 물리 엔진 요소
3. 게임 상태 변수
4. 입력처리

```
(function(){
  const E = window.Engine;

  function RunnerGame(){
    this.player = { x: 80, y: 600, w: 32, h: 42, vy: 0, onGround: true };
    this.groundY = 640;
    this.gravity = 1600;
    this.jumpV = -420;
    this.speed = 240;
    this.time = 0;
    this.over = false;
  }

  RunnerGame.prototype.init = function(){
    this.time = 0;
    this.over = false;
    this.player.y = this.groundY - this.player.h;
    this.player.vy = 0;
    this.player.onGround = true;
  };

  RunnerGame.prototype.control = function(){
    const jumpHeld = E.keys.has(' ') || E.keys.has('arrowup');
    if (jumpHeld && this.player.onGround){
      this.player.vy = this.jumpV;
      this.player.onGround = false;
    }
  };

  RunnerGame.prototype.update = function(dt){
    if(this.over) return;
    this.time += dt;
    this.control();
    this.player.vy += this.gravity * dt;
    this.player.y += this.player.vy * dt;
    if(this.player.y + this.player.h >= this.groundY){
      this.player.y = this.groundY - this.player.h;
      this.player.vy = 0;
      this.player.onGround = true;
    }
  };

  RunnerGame.prototype.draw = function(){
    const c = E.ctx;
    E.clear();
    c.fillStyle = '#f3d96d';
    c.fillRect(0, this.groundY, E.width, E.height - this.groundY);
    E.drawRoundRect(this.player.x, this.player.y, this.player.w, this.player.h, 8, '
  };

  window.RunnerGame = RunnerGame;
})();
```

Runner

러너 - 기획

초반

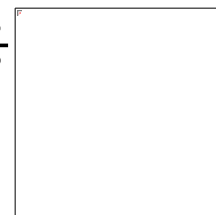
- ✓ 진행 중에 부딪힐 장애물 필요
- ✓ 점프 뿐만 아니라 슬라이딩, 급강하 구현
- ✓ 주인공/장애물/배경 이미지, 배경음악, 효과음 필요

중반

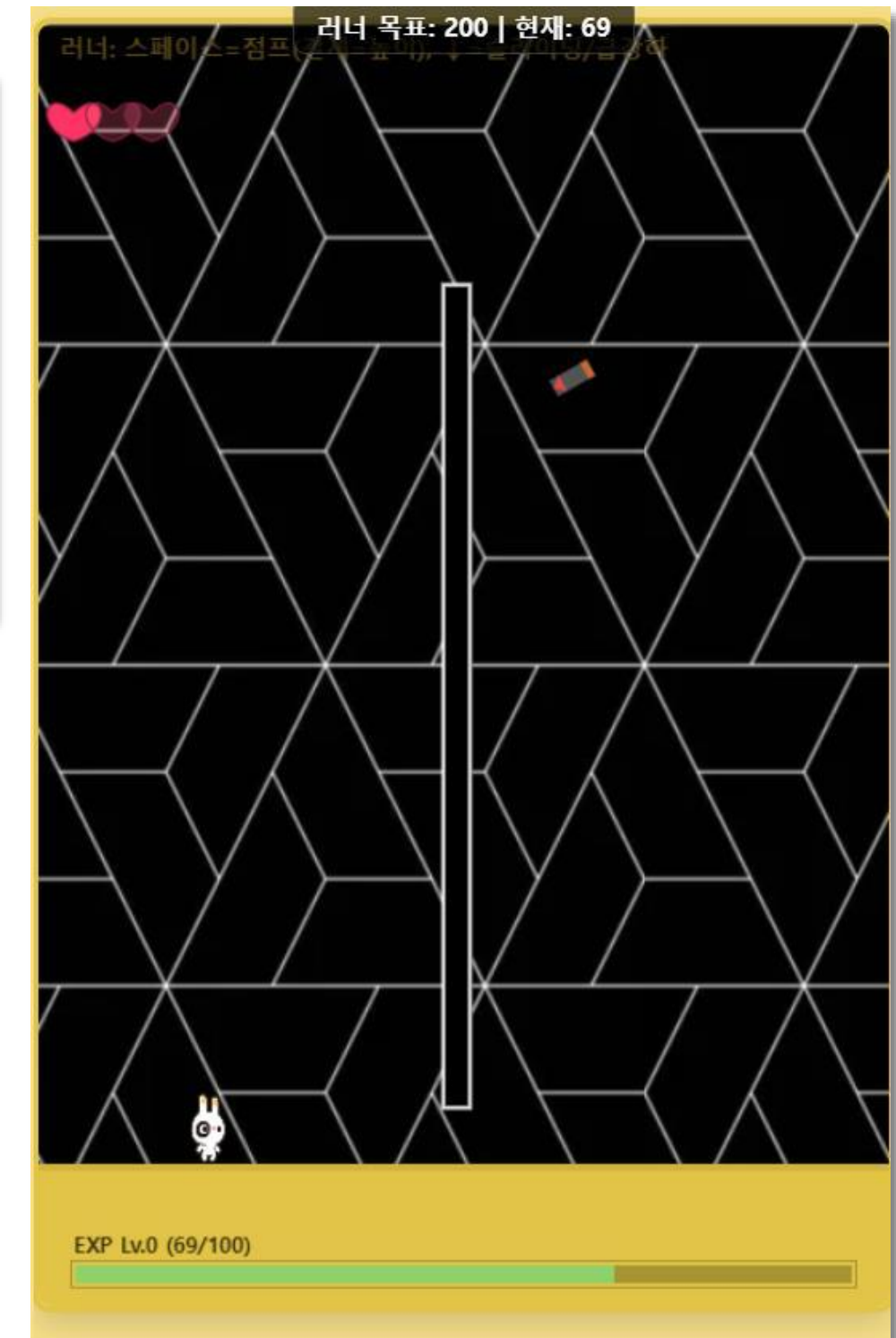
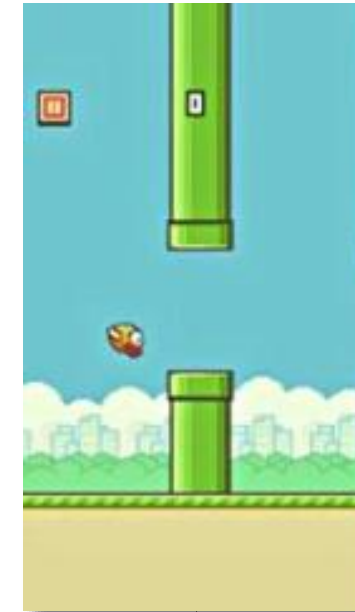
- ✓ 점수 대신 레벨업 시스템 구현
- ✓ 추가 장애물 미사일과 러너 속도 점진적 증가
- ✓ 배경 이미지가 움직이지 않는걸 방지하기 위해 반복되는 이미지로 교체
- ✓ 목숨 3개 구현

후반

- ✓ 카드를 고른 후 카운트 다운 적용
- ✓ 버그픽스



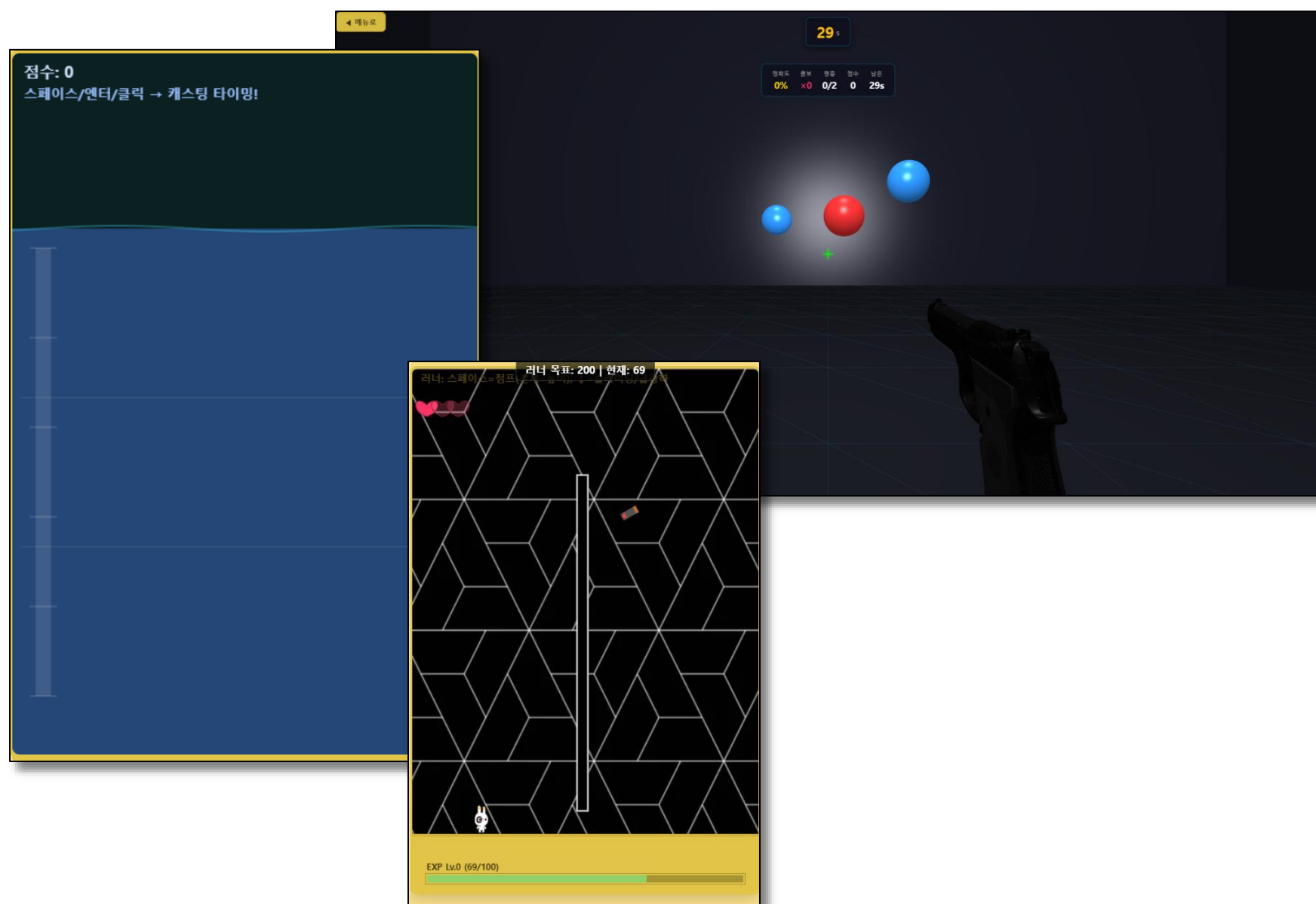
FlappyBird에서
영감을 받음



Challenge

챌린지

3개의 게임을 병합한 메인 게임



```
(function(){
  // 챌린지 모드 설정
  const config = {
    rounds: 5,
    timeLimitFishing: 30,
    timeLimitClicker: 30,
    thresholds: {
      // 러너 스코어 목표
      runner: [200, 500, 800, 1100, 1500],
      // 낚시 스코어 목표
      fishing: [ 2, 4, 6, 8, 10],
      // 에임트레이너 클릭 수 목표
      clicker: [300, 450, 600, 800, 1000]
    }
  };

  function shuffle(arr){ const a = arr.slice(); for(let i=a.length-1;i>0;i--){const j=(Math.random()* (i+1))|0; [a[i],a[j]]=a[j],a[i];} return a; }

  window.Challenge = {
    config,
    shuffle,
    getTargets(roundIndex){
      return {
        runner: config.thresholds.runner[roundIndex],
        fishing: config.thresholds.fishing[roundIndex],
        clicker: config.thresholds.clicker[roundIndex],
        timeFishing: config.timeLimitFishing,
        timeClicker: config.timeLimitClicker
      };
    }
  };
})();
```

레퍼런스

clupartkorea.com

Sellbutmusic.com

<https://chatgpt.com/>

<https://copilot.microsoft.com/>

점수 : 7

사유 : 업그레이드가 중점인 과제인 만큼 기초 소스에서
업그레이드를 충실히 이행했고 처음에 만들고자 한 의도에서
벗어나지 않고 제대로 만들었기 때문에 7점을 생각합니다.
