

Learn Python

5강 - 간단한 게임만들기 2

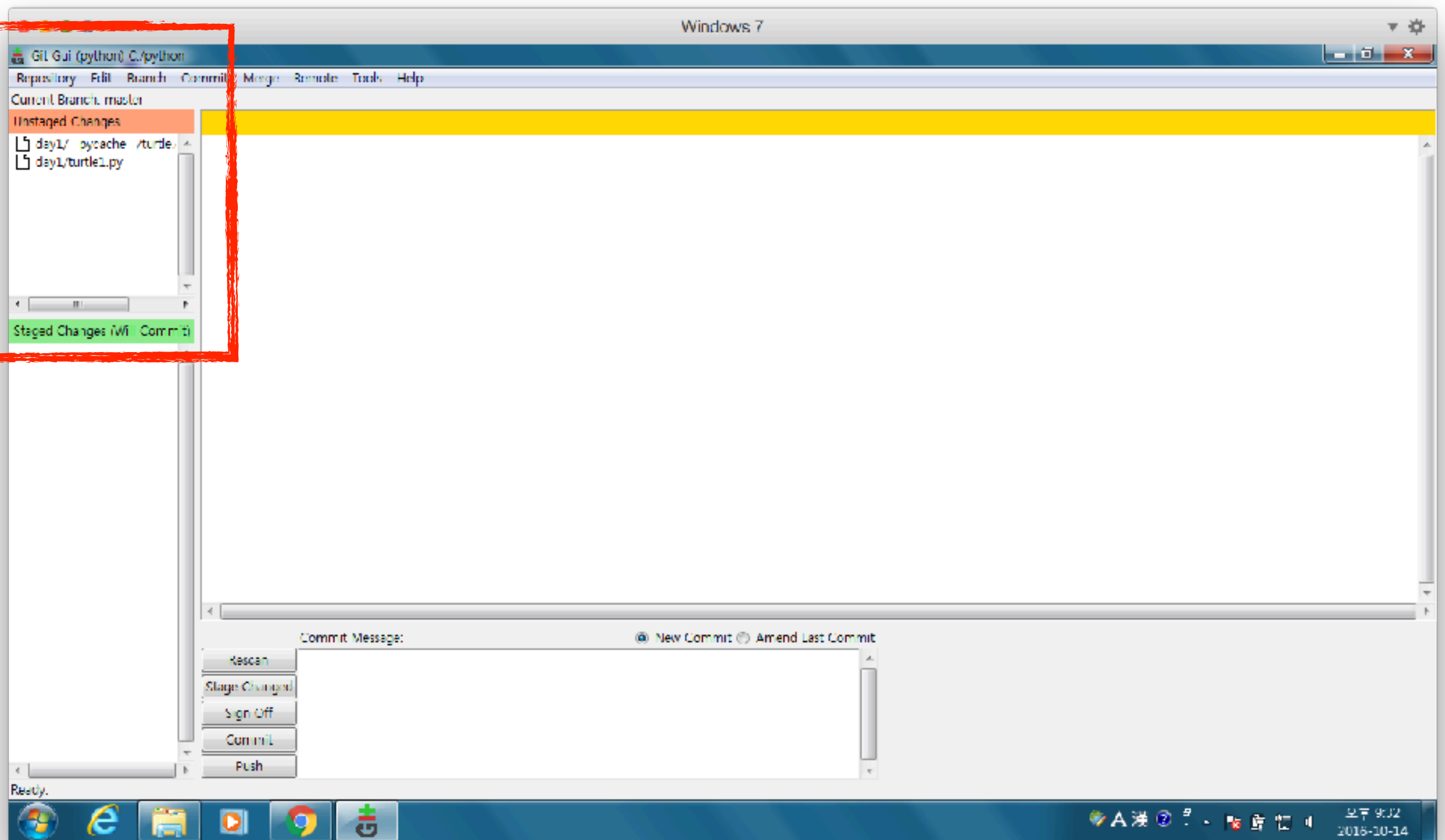
1. Git 간단 설명(1)

1.1 git clone

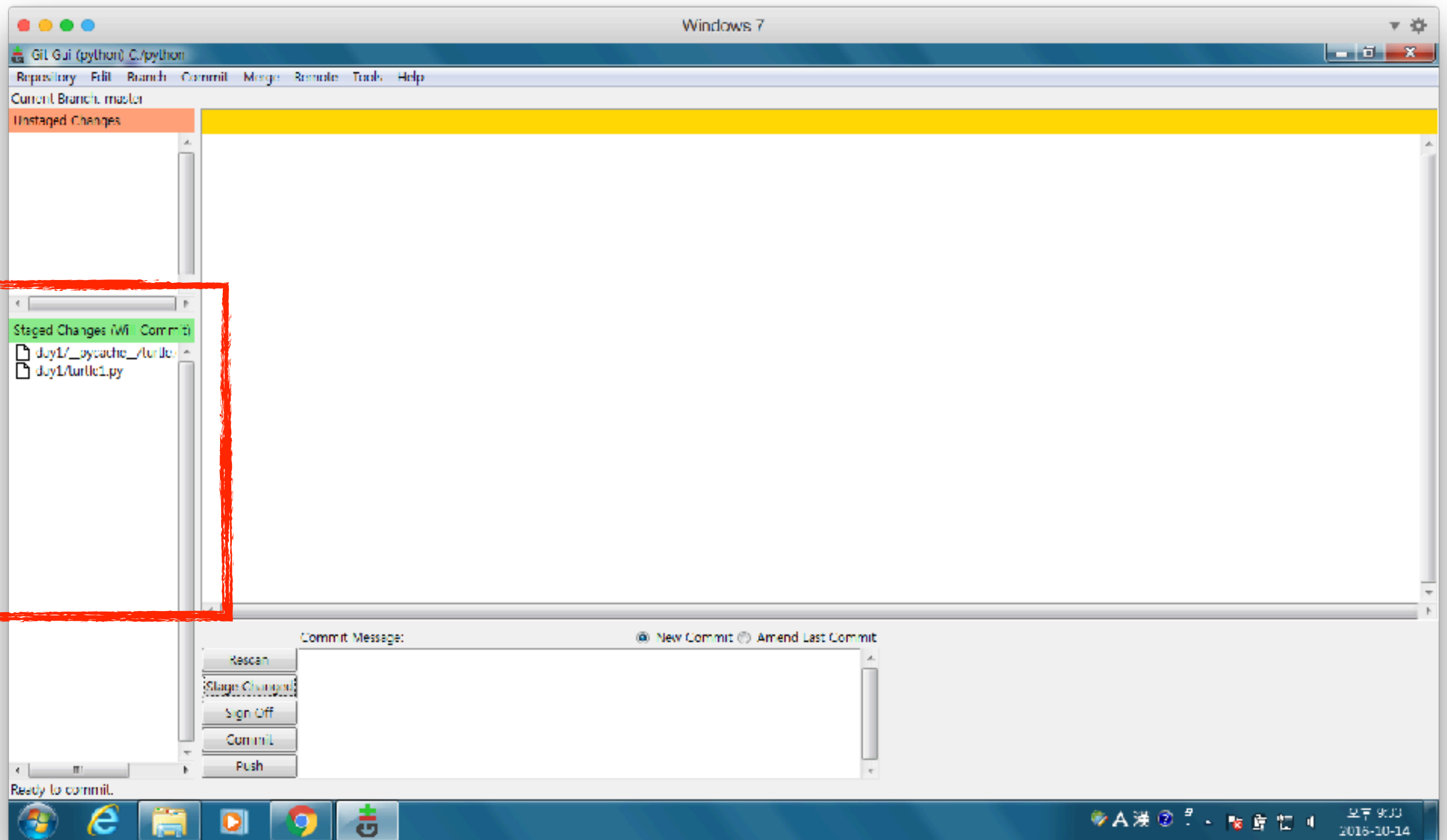
- 원격 저장소의 복제합니다.
- `git clone /로컬/저장소/경로`
- `git clone 사용자명@호스트:/원격/저장소/경로`

1.2 git 작업의 흐름

- 작업 디렉토리 - 인덱스 - HEAD
- 작업 디렉토리의 변경 내용은 unstaging area
- add를 해주면 인덱스 영역으로 staging area
- commit을 해주면 HEAD 영역
- 즉, 코드의 변경이 생기면 add를 한 뒤에 commit 한다.



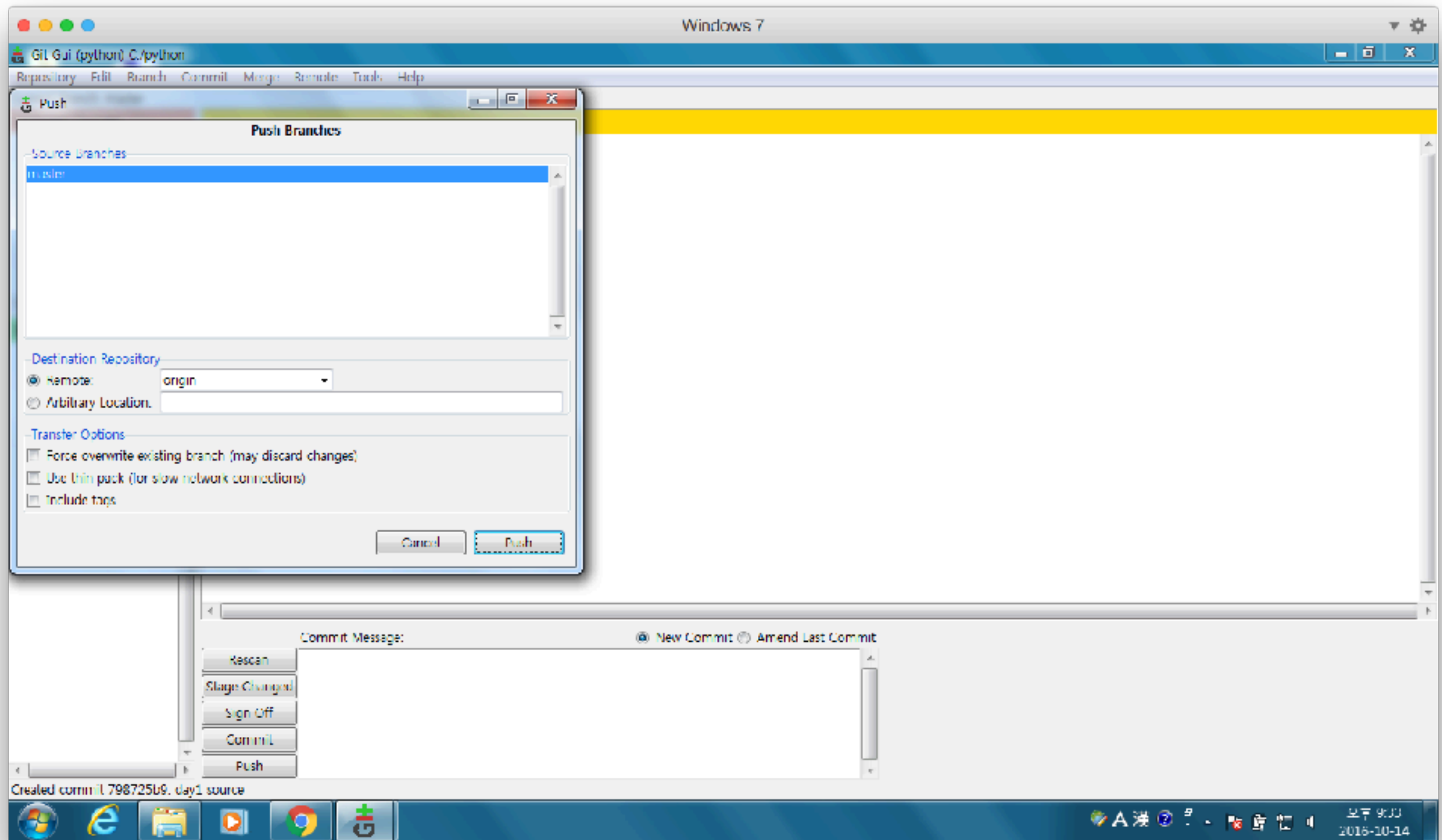
unstaged



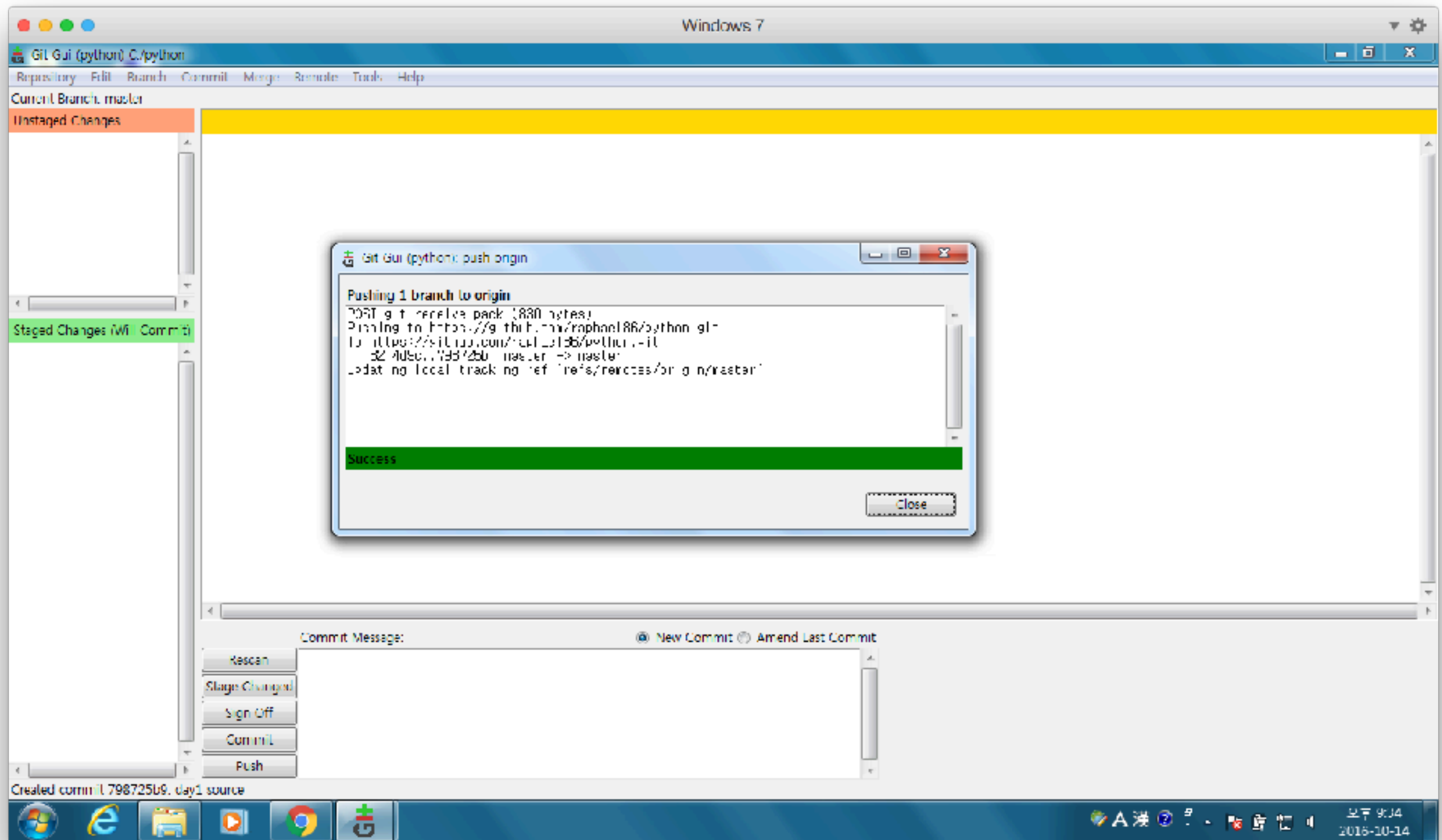
staged

1.3 git push

- commit한 내용을 원격 저장소로 올리는 작업
- git push (원격저장소) (브랜치)
- git push origin(깃헙저장소) master(기본 브랜치명)



origin master로 push 합니다.



push 성공

1.4 command line 실습

- README.md 파일을 수정하면서 진행하기
- git clone
- git status
- git commit
- git push

2. 간단한 게임만들기

2.1 플레이어와 먹이 만들기

- 생각해보기
 - turtle 객체를 이용해서 가장자리를 그리기
 - turtle 객체를 이용해서 플레이어와 먹이 만들기
 - turtle 객체들이 가장자리를 이탈하지 않게 하기
 - turtle 플레이어 객체가 키보드에 반응하도록 만들기
 - turtleV1.py 로 생성하기

2.1 플레이어와 먹이 만들기

- 필요한 Turtle 클래스 함수
 - xcor(), ycor()
 - listen()
 - onkey()
 - penup(), pendown(), pensize()
 - hideturtle()

2.2 플레이어와 먹이 충돌 로직 만들기

- 생각해보기
 - 플레이어와 먹이의 관계를 생각해보기
 - 근접하는 순간 먹이를 사라지게 만들기
 - 사라진 먹이를 다른 공간에서 다시 생성하기

2.2 플레이어와 먹이 만들기

- 필요한 random 클래스 함수
 - randint()
- math 함수
 - sqrt()
 - listen()
 - onkey()
 - penup(), pendown(), pensize()
 - hideturtle()

2.3 여러 개의 먹이와 점수판 만들기

- 생각해보기
 - 플레이어와 먹이의 관계를 생각해보기
 - 근접하는 순간 먹이를 사라지게 만들기
 - 사라진 먹이를 다른 공간에서 다시 생성하기

2.3 플레이어와 먹이 만들기

- 필요한 제어문
 - for 문