

정보문화기술입문 과제 4 [A4. Simulator]

이름: 강민구

학과: 전기정보공학부

학번: 2017-19509

기획 동기: 모기, 파리 등의 벌레를 잡으려고 할 때 놓친 경험이 있습니다. 이러한 경험을 떠올리며 이러한 상황을 시뮬레이션 게임으로 제작하면 재미있을 것이라고 생각하여 기획하게 되었습니다.

유사 게임: 이미 나와있는 벌레 잡기 게임 및 파리 잡기 게임 등을 벤치마킹하여 게임을 개발하고자 하였습니다.

처음 기획한 시뮬레이션 게임의 구현이 어렵다고 생각되어 게임 기획을 변경하였습니다. 갑자기 나타난 벌레를 순발력을 이용하여 잡는 게임으로 제한 시간 내에 목표 벌레를 잡으면 성공하는 흐름으로 제한 시간 내 성공하지 못한 경우 실패로 생각할 수 있습니다. 벌레는 계속 사라졌다가 나타나는 형태로 랜덤 함수를 통해 구현할 수 있었습니다. 도움말을 통해 게임에 대해 이해할 수 있습니다. 벌레 잡는 것을 성공한 경우 벌레가 그 자리에 빨간색으로 변하여 남아있게 됩니다.

목표 벌레: 10 마리 // 제한 시간: 20 초



