

QT 네를 이용한 게임 만들기 "그지 키우기"

발표시작 >



목

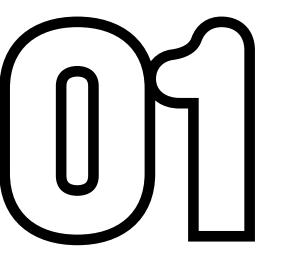


선정동기 및 게임소개

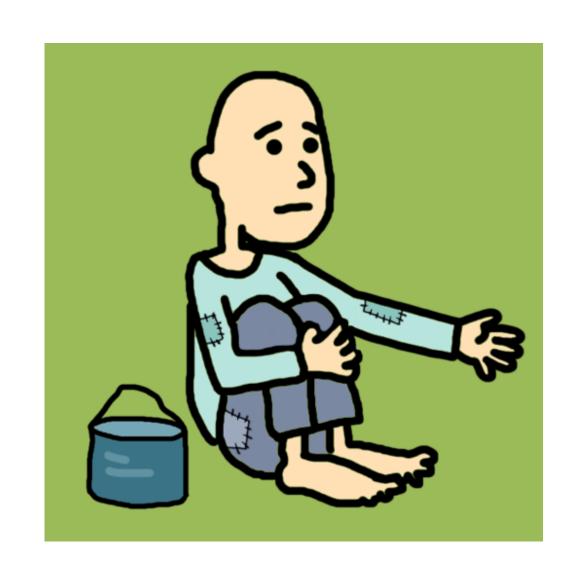
02 구현기능

"

선정동기 및 게임소개



게임소개



- 어릴때 재밌게 했던 '거지키우기' 게임을 모티 브로 제작함

- 흔히 말하는 '키우기 류'의 게임으로 업그레이 드 등 여러 기능을 통해 사용자가 하나씩 과제 를 해결하며, 성취감을 느끼는 것을 목표로 함

선정동기

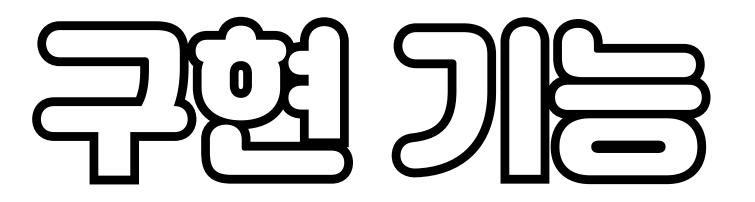


- qt ui를 재미있게 녹여낼 수 있는 장르
- 틀이 박혀있지 않은 구조

초기계획

```
<sup>1</sup> <거지키우기 게임>
 <sup>3</sup> <무조건 구현>
 <sup>4</sup> 1. 클릭당 돈증가
 <sup>5</sup> 2. 자동으로 돈증가
 <sup>6</sup> 3. 돈증가 비율조정
<sup>7</sup> 4. 디자인 - b급감성
9 <추가 구현(시간 있으면 하자)>
<sup>10</sup> 1. 도박 시스템 (창 따로)(포인터)
<sup>11</sup> 2. 아이템 사용
<sup>12</sup> - 클릭당 돈증가 엄청 증가
<sup>13</sup> - 시간 가속
<sup>14</sup> 3. 도전과제
<sup>15</sup> 4. 피버타임 -> 피버타임시 색 변경
<sup>16</sup> 5. 클릭 애니이션 구현
<sup>17</sup> 6. 동료 시스템
```

"



구현기능

- 버튼 클릭시 돈증가
- 동료시스템 -> 자동으로 돈 증가
- 클릭 당/ 초당 돈 증가 비율 업그레이드
- 피버타임(피버타임 5초간 클릭당 돈 증가값 5배)
- 도박 시스템(홀/짝 게임)
- 도전과제(총자산 1억 달성, 총자산 100억 달성, 모든 동료 잠금해제) -> 클리어시 아이템 획득



발표 끝!