자바 프로젝트 | 게임 이름 : 엽떡의 여행

조장 : 방미리

조원 : 김경민, 황승민, 이윤호, 서종현, 이수진

◆ 완성도 설명

게임 시작화면에서 도움말, 배경음악, 게임시작, 순위확인 버튼을 구현하였다.

도움말 버튼을 클릭하면 게임 방법을 확인 할 수 있고, 배경음악을 클릭하면 배경음악을 껐다 킬 수 있다.

게임 배경음악, 상황마다 다른 각종 효과음 (시작화면 나올 때,게임 시작,아이템 획득, 생명아이템 획득,플레이어가 적과 충돌, 보스 죽을 때, 보스 맞았을 때, 적 죽을 때, 플레이어 죽었을 때, 스테이지 클리어, 게임 클리어) 을 제작하고 구현하였다.

게임에서 플레이어는 적과 충돌 시에 충돌 이미지를 깜빡이는 애니메이션 효과를 주고, 플레이어는 목숨마다 이미지가 변경된다.

3개의 스테이지와 보스 스테이지, 총 4개의 스테이지로 구성되어 있으며, 스테이지 단계가 올라갈수록 출현하는 적의 종류가 늘어난다.

적은 종류별로 스피드, 목숨, 아이템을 다르게 설정 하였고, 아이템은 총 7개로 아이템 별 기능이 다르며, 적을 처치 했을 때 설정한 확률로 나타난다.

게임이 끝나면 결과 화면에서 게임 결과를 이름과 함께 순위에 등록할 수 있고, 시작화면의 순위확인 버튼에서 10위까지 순위를 확인 할 수 있다.

게임결과 화면에서 MAIN, RETRY 버튼을 구현하였고, MAIN 버튼을 클릭하면 시작화면으로 이동하고, RETRY 버튼을 클릭하면 게임을 재시작 할 수 있다.

◆ 각 조별 팀원 활동 내역

* 게임 실행화면 조

방미리 : 총알, 아이템 이미지 제작 ,bullet package 구현 , items 클래스 구현

서종현 : 플레이어 이미지 제작, player package ,operater class 구현, 전체적인 관리

이수진 : 적 이미지 제작, enemy package , item.Type class구현

* 시작화면 및 결과 화면 조

김경민 : 초기 컨셉 구상 , 이미지 레이블 구현

이윤호 : 3개 패널 구성과 각 패널 이미지 제작, 버튼 이벤트 구현

메인화면 – 게임시작, 도움말, 음소거 구현

결과화면 – 결과 스코어를 받아 랭킹 등록, 게임 재시작 구현

순위화면 – 결과 출력

* 사운드 담당

황승민 : BGM (시작화면,게임화면) 작곡, 각종 효과음 제작, 시작화면에서 배경음악 실행과 게임 실행 시 효과음과 배경음악 실행