

크레이지 아케이드(모작)

- 개요**
- ◆ 개발기간 : 2018. 5~ 2018.6(1개월)
 - ◆ 제작엔진 : VisualStudio C++/WinAPI
 - ◆ 게임설명 : 블록을 물풍선으로 파괴하고 아이템을 먹어가면서 상대방 보다 오래 살아 남으면 승리

스크린샷



구현한 것

- 로비화면
 - 해당 캐릭터 선택 시 배너변경, 캐릭터의 애니메이션 연출
 - 무조건 2개의 캐릭터가 모두 선택 되어 지만 게임을 실행할 수 있다.
- 메인 게임 화면
 - 파일입출력을 이용한 맵 불러오기 (길,블록,나무,집 등)
 - 아이템과 충돌 시 캐릭터 능력치 변경, 물 풍선은 vector에 보관
 - 물 풍선을 놓으면 상, 하,좌,우 4번의 반복문을 돌아 파괴할 수 있는 블록 인지, 못하는 블록 인지, 그냥 길인지를 판단.
 - 물 풍선과 물 풍선 충돌, 플레이어와 물 풍선의 충돌처리
 - 플레이어와 물 풍선에 갇힌 플레이어와의 충돌처리

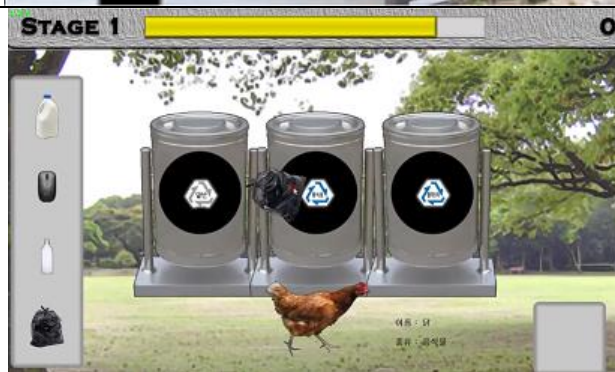
느 낌 점	<p>아무것도 모르는 상태에서 2달 정도 C++과 Win API를 배우고 나서 처음으로 만들어본 게임입니다. 처음 작품이라 구조도 별로 좋지 않고 억지로 끼워 맞춘듯한 느낌도 들었습니다. 막힌 부분도 많았고, 구현하려고 시도했지만 하지 못한 부분도 많습니다. 그렇지만 스스로 완성했다는 성취감은 이루 말할 수 없었습니다. 다음에 또 다시 만들게 된다면 더 탄탄한 구조, 쉬운 코드로 만들어 나갈 수 있을 것 같다는 자신감도 얻었습니다. 이 성취감과 자신감을 바탕으로 제 프로그래밍실력은 한층 더 상승했음을 느낄 수 있었습니다.</p> <p>.</p>
-------------	---

팀 포트폴리오- Sweeper(창작)

개
요

- ◆ 개발기간 : 2018. 8~ 2018.8(1주일)
- ◆ 제작엔진 : VisualStudio C++/DirectX9
- ◆ 게임설명 : 분류에 맞는 쓰레기를 쓰레기통에 던져서 넣으면 점수를 얻고, 목표점수를 채워 스테이지를 클리어하는 방식

스
크
린
샷



맡은
역할

1. Scene작업
2. 이미지배치 와 UI배치
3. 스테이지 잠김,폴림 구현
4. 타임바 구현
5. 점수판 및 점수애니메이션 구현

구현한 것	<ul style="list-style-type: none"> ● 스타트 화면 <ul style="list-style-type: none"> - 버튼에 마우스오버정보를 받아서 현재 무슨 버튼을 클릭하려 하는지를 보여주는 애니메이션구현 - StatePattern에 따른 Scene전환 구현 ● 모드선택 화면 <ul style="list-style-type: none"> - 마찬가지로 마우스오버정보를 받아서 버튼의 모드에 따른 설명창을 보여주는 애니메이션구현 ● 스테이지 선택화면 <ul style="list-style-type: none"> - 1스테이지를 제외한 다른 스테이지들은 잠김 표시로 구현, 클리어시 잠김이 하나씩 풀리게끔 구현 ● 메인 게임 화면 <ul style="list-style-type: none"> - 타임바 구현(피봇을 맨 왼쪽에 적용 시킨뒤, 시간당 비율을 계산해서 스케일을 줄여나가는 방식) - 클리어 실패 또는 성공시 점수판 애니메이션 구현 - 점수판 안에 각각 일정한 시간에 맞추어 점수가 나타나는 애니메이션 구현(마지막 RESULT는 스케일을 크게 설정해 놓은뒤, 차례가 되면 1이 될 때까지 스케일을 줄여나가는 방식으로 점수판에 내려 꽂히는 애니메이션 구현)
느낀 점	<p>처음 해본 팀 프로젝트여서 Git사용법을 몰라 많이 허둥지둥 했지만, 모두가 맡은 역할을 충실히 해내고, 서로 합심하여 같이 작업한 결과 이 게임이 나오게 되었습니다. 모작이 아닌 창작이어서 서툴고 방향을 잘 잡질 못했지만, 남들과 비슷한 게임이 아닌, 우리가 기획하고 우리가 직접 구현하는 게임을 만드는 것이라 더 재미가 있었고, 성취감 또한 더 컸습니다. 팀 프로젝트에서는 개개인의 실력도 중요하지만, 서로 의논하고 협력하는 의사소통이 매우 중요한 것을 깨닫게 되었습니다. 따라서 다음에 팀이 꾸려진다면 서로 원활한 의사소통을 할 수 있게 부단히 노력해야 할 것임을 생각하게 되었습니다.</p>

드래곤 플라이트(모작)

개
요

- ◆ 개발기간 : 2018.9~ 2018.9(1주일)
- ◆ 제작엔진 : Unity C#
- ◆ 게임설명 : 종 스크롤 게임으로 좌우로 움직이면서 내려오는 적들을 없애고 코인을 먹으면서 좋은 무기를 사서 보스를 깨는 게임

스
크
린
샷



구현한 것	<ul style="list-style-type: none"> ● 스타트 화면 <ul style="list-style-type: none"> - 무한으로 내려가는 배경 구현 - 제목이 위아래로 왔다 갔다하는 애니메이션 구현 - 버튼에 마우스오버상태에 따라서 버튼의 RGB값을 변경 ● 상점 화면 <ul style="list-style-type: none"> - DataManager에 총 .Coin 개수를 보여주는 UI 구현 - 구매시 Coin차감, Coin이 모자랄 시 구매불가 ● 플레이 화면 <ul style="list-style-type: none"> - 몬스터와 플레이어의 총알이 충돌되면 몬스터의 Alpha값 감소, Alpha값이 0이되면 죽은 것으로 판정, 코인 드랍 - 코인을 먹을시 오른쪽 상단의 UI 코인갯수를 증가 - 플레이어 피격 시 맵을 좌우로 흔들어 지진 효과 구현, 왼쪽상단의 UI 하트갯수 차감(생명력) - 보스 등장시 지진효과를 주어 긴장감 유발 - Random.Range() 함수를 이용한 보스패턴 구현 - 탄막알고리즘과 Rigidbody를 이용한 보스의 탄막 구현
느낀 점	<p>처음부터 끝까지 모든걸 구현해야 했던 C++과는 달리 유니티 라는 엔진을 이용해서 게임을 만들어 보니, 정말 편리하다는 것을 깨달았습니다. C#을 처음 접해보아 서툴렀지만, C++과 API를 통해 다져온 기초가 튼튼하기 때문에 빠르게 이해하고 다룰수 있게 되었습니다. 배운지 이틀도 안되서 만들기 시작한 포트폴리오라 많은 기능이 들어가있지는 않고, 완성도 또한 낮지만, 만들면 만들수록 Unity실력이 늘게 되었고, 다음에 만들게 된다면 정말 게임다운 게임, 완성도가 높은 게임을 만들 수 있을 거라고 생각합니다. 더욱더 정진하여 누구나 보면 감탄할 수 있는 게임을 만들 수 있는 프로그래머가 되고 싶습니다.</p>