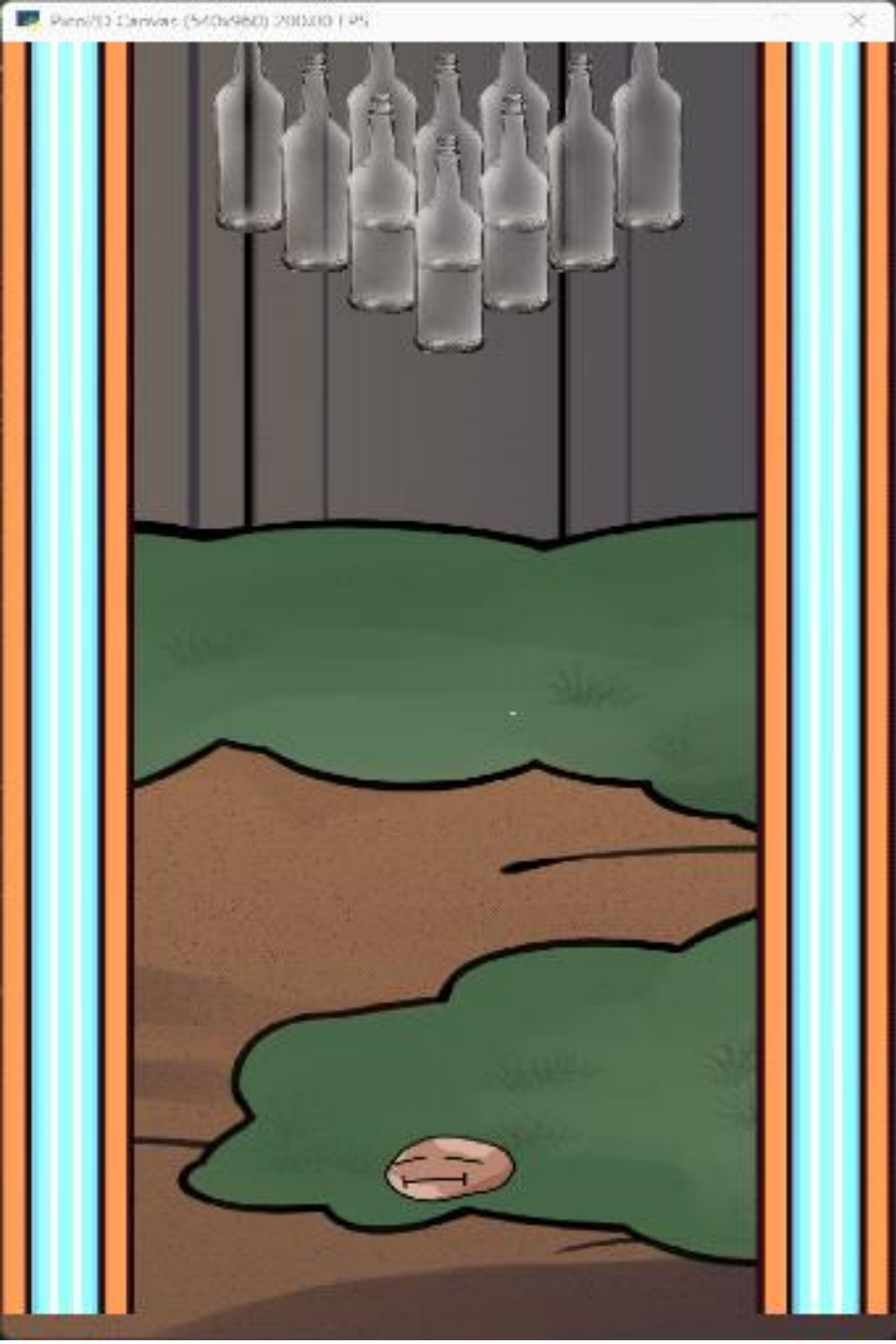


# POTATO SHOOT



**PRESS  
SPACE TO  
START**

2020180016  
민경원



## ※ 개발 일정에 따른 개발 현황

- ▶ 배경, 감자, 음료수 병, 물(거터) 적절한 위치에 배치
- ▶ 타이틀 화면 구현
- ▶ 감자의 StateMachine 구현
- ▶ 음료수 병의 StateMachine 구현
- ▶ 감자의 속성 힘, 각도, 방향에 따라 다르게 굴러가도록 구현
- ▶ 감자와 음료수 병의 충돌 구현
- ▶ 감자의 경우의 수 구현(추후 설명)

## ※ 미구현 현황

- ▶ 감자 능력
- ▶ 점수 계산식
- ▶ 효과음, 타격음
- ▶ 스토리 화면

## ※ 변경 사항

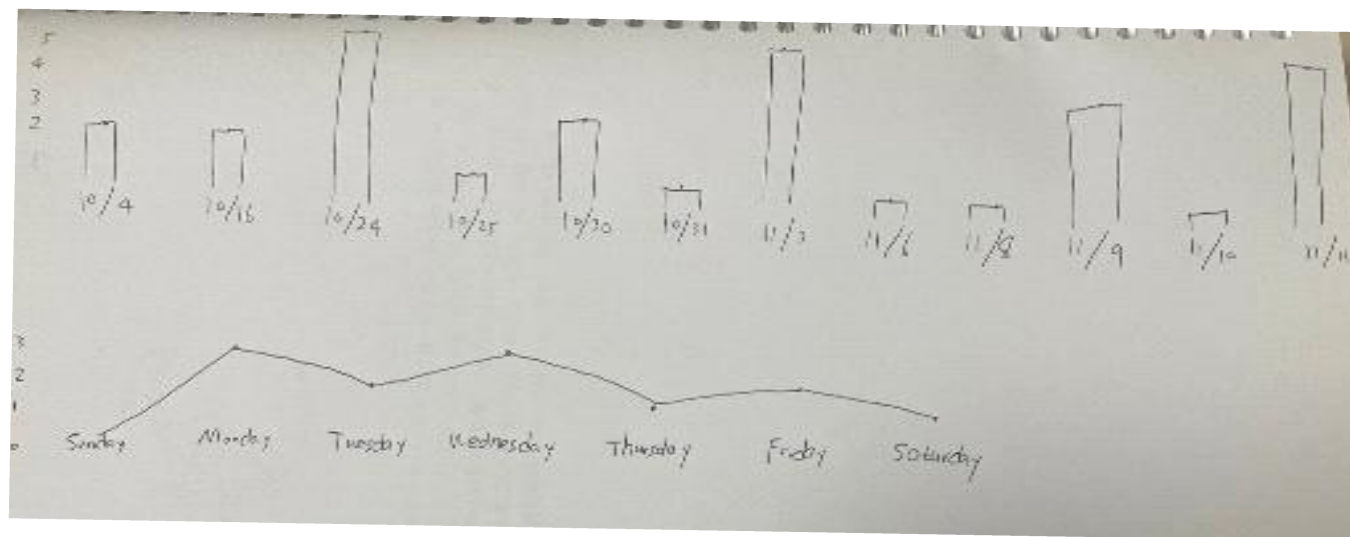
- ▶ 원래 계획은 마우스 이벤트로 감자를 굴리려고 계획
- ▶ 의도하지 않은 게임 플레이(뒤로 보내기 등), 원활한 게임 플레이를 위해 오직 키보드 조작만으로 게임을 진행하도록 수정
- ▶ 많은 양의 감자 능력을 개발 시간상의 문제로 1~2개로 축소 예정

## ※ 감자의 경우의 수

- ▶ 2D 볼링게임에서 완벽한 볼링 게임의 구현이 어렵다고 판단
- ▶ 공과 핀의 충돌 후, 핀과 핀 충돌 구현 X = 스트라이크가 나올 수 없음
- ▶ 공과 핀의 충돌 후, 핀과 핀 충돌 구현 O = 무조건 뒤의 핀과 충돌하여 스트라이크
- ▶ 9가지의 볼링핀이 쓰러지는 경우를 구현한 후
- ▶ 공(감자)의 속성인 xPos, angle, power를 적절한 방정식을 세워 1부터 9 사이의 경우의 수 계산
- ▶ 계산식
$$\text{potato.case\_num} = (0.03076923076923077 * \text{potato.x} + -3.2076923076923084) + (-6 * \text{potato.angle} + 5) - 5$$

## ※ Github commits 통계 페이지 스크린샷(을 넣었어야 했지만...)

- ▶ Dirll과 프로젝트를 같은 저장소를 사용해버리는 실수를..... (죄송합니다...)
- ▶ 직접 계산하여 그림을 그림
- ▶ 2차 발표 후, 저장소 분리 예정



## ※ 프로젝트 개발 진행 상황

주차			진행률
1주차	계획	배경 이미지, 리소스 구하기(감자, 음료수 병, 일자로 흐르는 물 등)	100%
	결과	모든 리소스 적절한 위치에 배치	
2주차	계획	배경 이미지를 캔버스에 그리기, 각각의 리소스를 올바른 위치에서 그 감자의 능력을 기획, 시작 스토리와 승리/패배 스토리를 기획 후 게임 시작 전 그리기리기	80%
	결과	스토리 화면 제작 중	
3주차	계획	감자(공)이 드래그를 한 힘, 각도에 따라 다르게 굴러가도록 로직 구현	100%
	결과	굴리는 방식은 변경이 있었으나, 구현 완료한 상태	
4주차	계획	감자와 음료수 병의 충돌 로직 구현(5주차와 계획 변경)	100%
	결과	충돌 + 경우의 수 구현 완료	
5주차	계획	감자 능력 로직 구현	
6주차	계획	점수 계산식 구현	
7주차	계획	효과음, 타격이미지 추가	
8주차	계획	지인에게 테스트 후, 보완/버그 수정	



감자합니다

