[ 게임 플랫폼 응용프로그래밍 ]

**모바일 기기에서 작동 가능한 게임프로그램 제작**

인하대학교 미래인재개발원 문화콘텐츠프로그래밍

김예슬

**모바일 기기에서 작동 가능한 게임 프로그램 제작**

1) 게임 개발 문서

- 플레이어 충돌 및 무적 시간

플레이어가 장애물에 부딪혔을 경우, 충돌 발생

충돌이 발생하면 n초의 무적시간이 존재하며 자동 세이브 구간으로 돌아감

- 자동 세이브

플레이어가 게임 스테이지를 시작할 때, 세이브 위치가 정해져야 함

일정 구간을 지날 때 마다 체크포인트가 갱신 되어야 함

2) 프로그램 소스

public static bool isNoHit = false;

public static bool isHiting = false;

private void OnTriggerEnter(Collider other)

{

if ( other.transform.tag == "Obstacle" && !isNoHit )

{

isNoHit = true;

isHiting = true;

StartCoroutine("NoHitTime");

playerHitCount++;

GetComponent<PlayerPos>().PlayerCheckPoint();

}

} // OnTriggerEnter(Collider other)

IEnumerator NoHitTime()

{

Player.rockChangePos = false;

Player.playerPos = true;

Player.spriteRenderer.flipY = false;

Physics.gravity = Vector3.down \* Player.\_gravityForce;

GameObject.FindGameObjectWithTag("Player").transform.Translate(Vector3.up \* Player.\_setPos);

int countTime = 0;

while(countTime<10)

{

if (countTime%2==0)

{

spriteRenderer.color = new Color32(255, 255, 255, 90);

}

else

{

spriteRenderer.color = new Color32(255, 255, 255, 180);

}

// 무적인 동안 깜빡임 효과

yield return new WaitForSeconds(0.15f);

countTime++;

}

spriteRenderer.color = new Color32(255, 255, 255, 255);

isNoHit = false;

yield return null;

} // IEnumerator NoHitting()

// ===================================================================================

using System.Collections;

using System.Collections.Generic;

using UnityEngine;

using UnityEngine.SceneManagement;

using UnityEngine.UI;

public class PlayerPos : MonoBehaviour

{

private Game game;

private void Start()

{

game = GameObject.FindGameObjectWithTag("Game").GetComponent<Game>();

SetCheckPoint();

} // Start()

void SetCheckPoint() // 체크포인트 설정

{

transform.position = game.lastCheckPointPos;

Camera.main.transform.position = game.lastCheckCamera;

if (null != Audio.slider)

{

Audio.slider.value = game.lastCheckAudio;

}

} // SetCheckPoint()

public void PlayerCheckPoint() // 체크포인트 정보 저장

{

SetCheckPoint();

} // PlayerCheckPoint()

} // PlyaerPos Class