



푸양이와 함께하는 세계여행

7조 서현도 이우중 이준우 조예연

00

목차

01 스토리와 컨셉

02 주요 기능

03 게임 시연

01

스토리



세계일주를 하고 싶어하는 푸앙이!

푸앙이는 국내최고의 여행 유튜버가 되기 위해 여행을 떠납니다.

3개의 대륙 총 12가지의 나라를 모두 여행하여

최고의 여행 유튜버가 되는 것이 목표입니다.

모든 나라의 여행을 마치면,

푸앙이는 다이아 버튼을 얻을 수 있고 최고의 유튜버가 될 수 있습니다.

푸앙이의 여정을 도와주세요!

01

스토리 (스테이지 클리어 조건)



스테이지 클리어 조건

세개의 지역 총 4가지 국가로
12개의 stage 를 클리어

각 stage마다 각각의 색깔을 포함하여
10칸식 채우면 해당 스테이지 클리어!

(스테이지 업 할때마다
필요한 색깔의 종류가 늘어남)

02

주요 기능 (게임플레이 전)



시작 화면

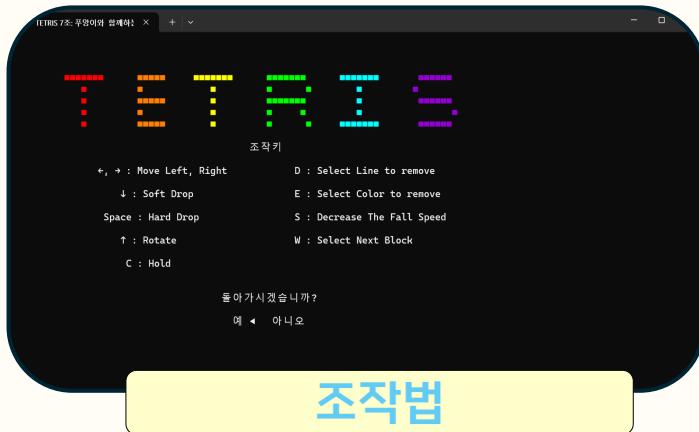
게임 시작, 조작법, 제작자, 게임 종
료
총 4가지 버튼으로 구성

3개의 함수로 구현

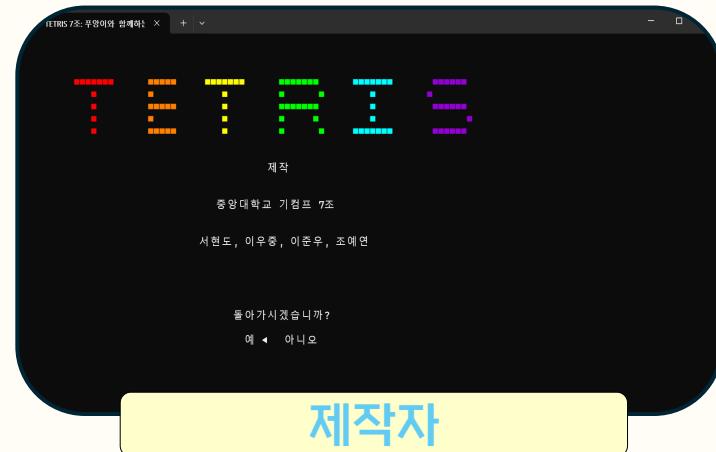
```
> void CursorView(char show){...}  
> void DesignMainMenu(){...}  
> void DesignTitle(){...}
```

02

주요 기능 (게임플레이 전)



MenuTwo();
게임의 조작키에 대한 소개



MenuThree(); 제작자 소개

```
> void MenuTwo() { ... }  
> void MenuThree() { ... }
```

02

주요 기능 (게임플레이 전)



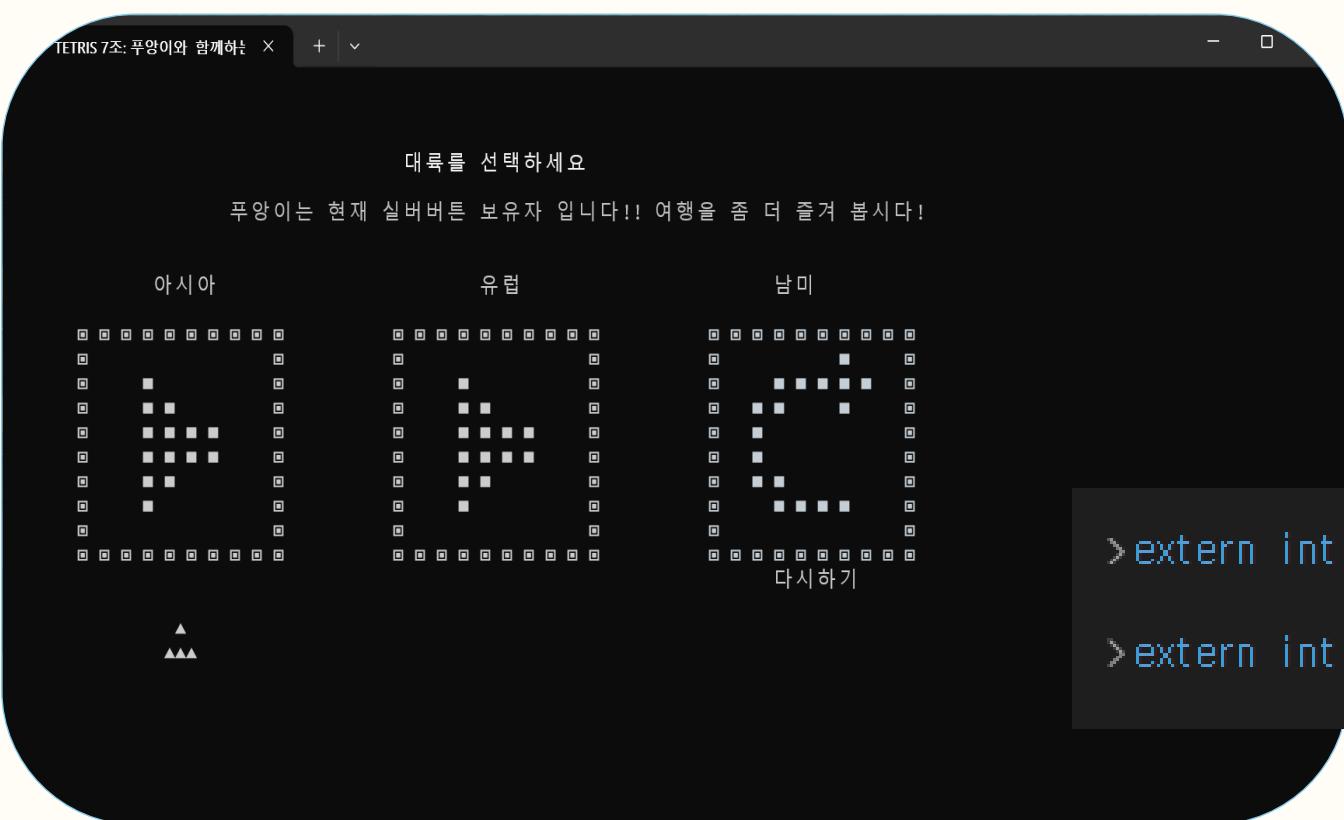
3가지 테마

3가지 테마로 구성해
사용자의 선택지를 넓힘

```
> void SelectTheme() { ... }
```

02

주요 기능 (게임플레이 전)



3가지 테마

테마 완료 시
테마의 디자인 변경 및
'다시하기' 버튼 생성
(block.h에 생성)

> extern int Themespace[10][10] = [{ ... }]

> extern int Themespace2[10][10] = [{ ... }]

02

주요 기능 (게임플레이 전)



3가지 테마

3가지 테마를 모두 달성할 시
스토리의 엔딩과 연결해
다이아 색으로 색상 변경

Protocol ObservableObject
 @Published
 @ObservedObject

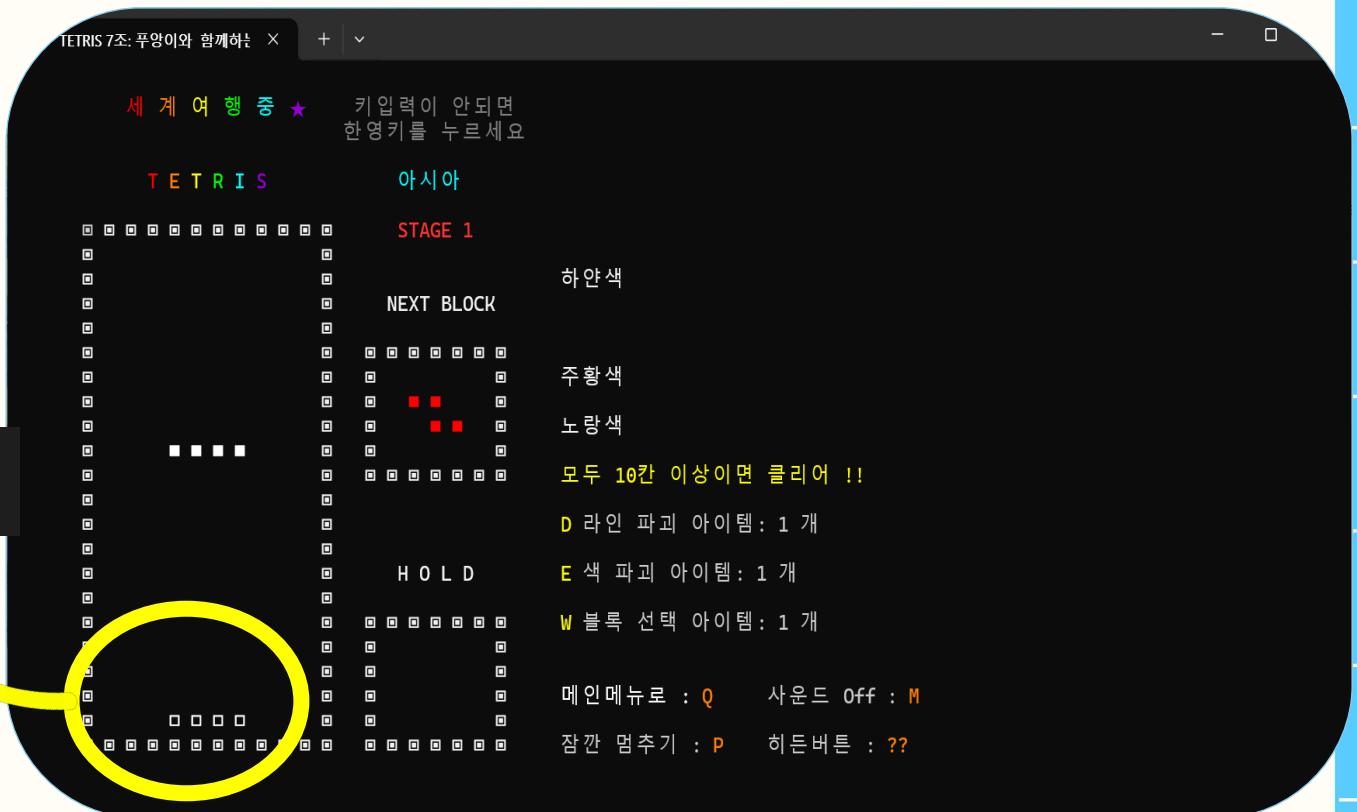
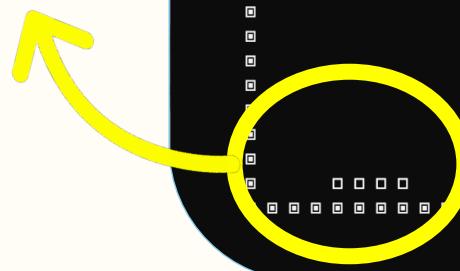
02

주요 기능

미리보기

현재 떨어지고 있는 블록의
그림자를 하단에 제시

```
> void ShowBlockArrivePosition() { ... }
```



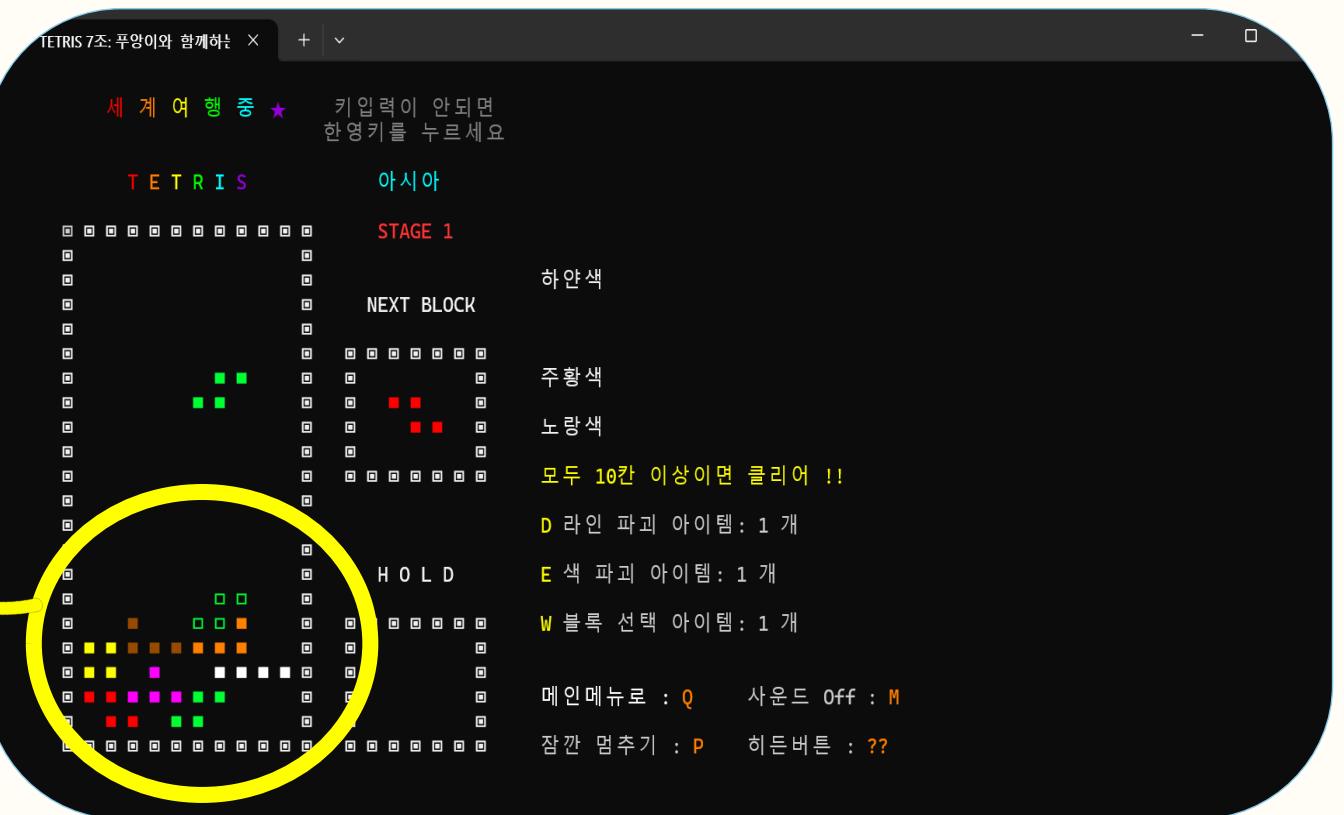
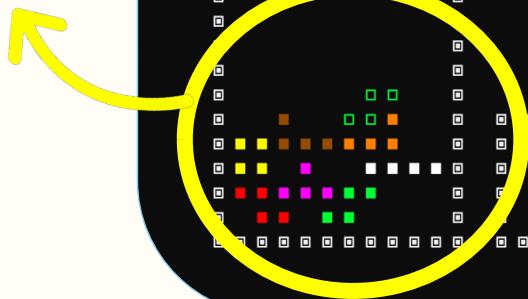
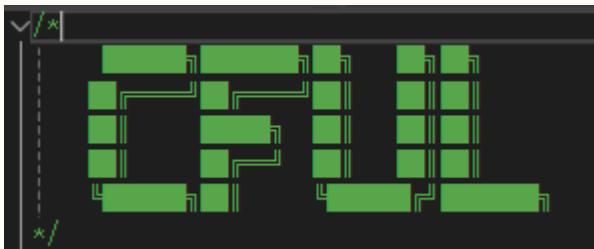
02

주요 기능

7가지 색상의 블록

7가지 색상을 이용해
시각적 효과 및
색상을 이용한 아이템 제작

정확한 RGB를 위해
cful.h 사용



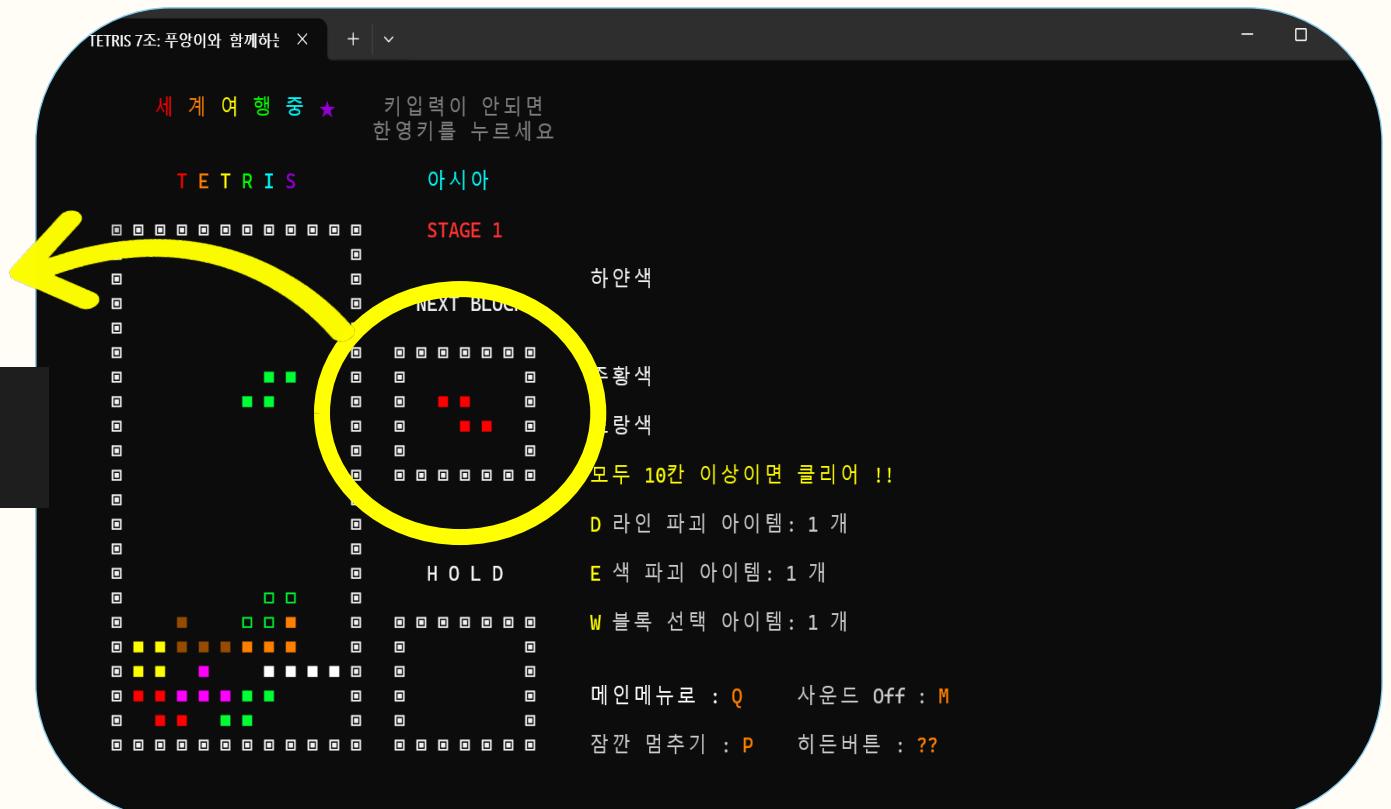
02

주요 기능

NEXT BLOCK

다음 블록의 모양 및 색상을
미리 보여줌

```
> void ShowNextBlock() { ... }
```

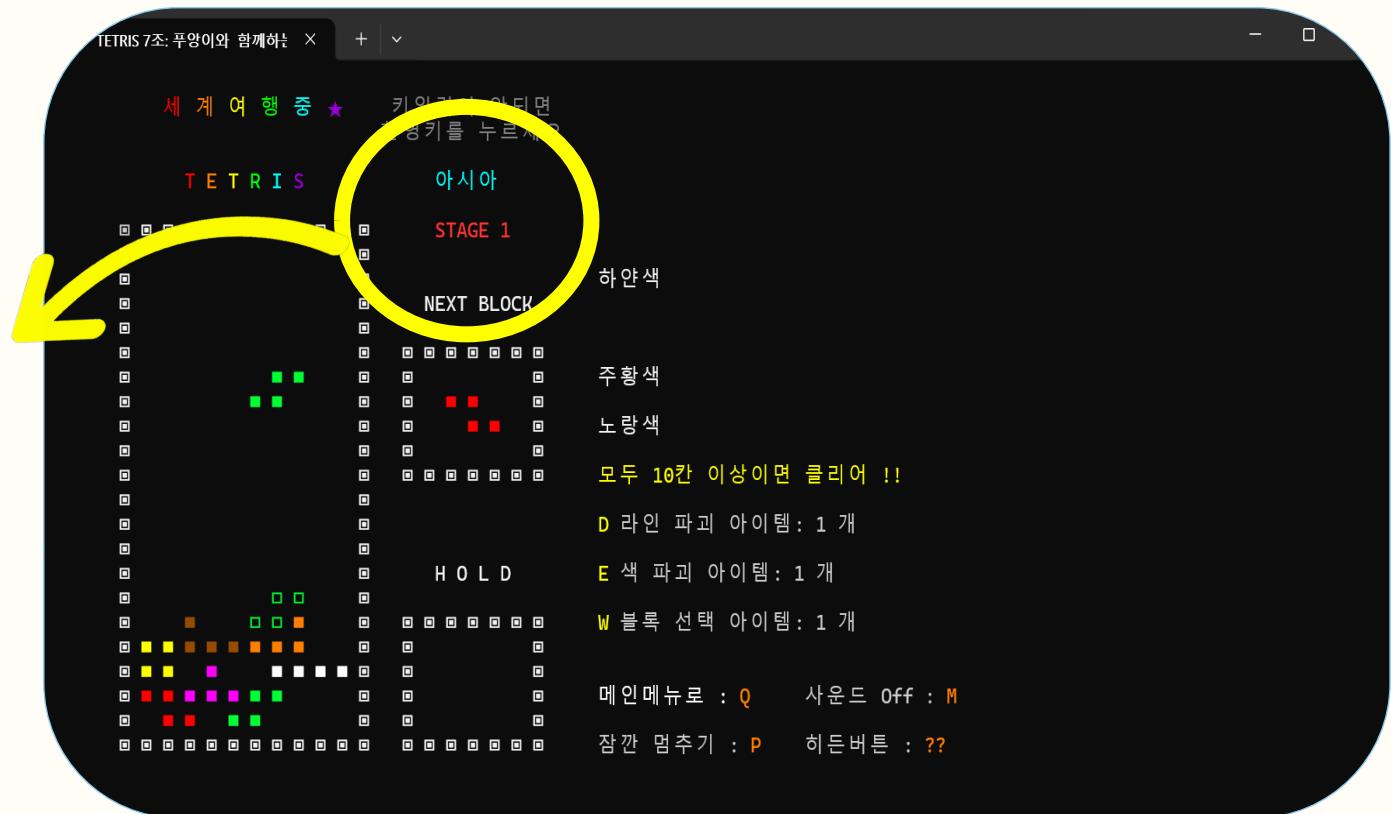


02

주요 기능

현재 스테이지

플레이하고 있는 대륙의 이름 및
스테이지 정보 제시

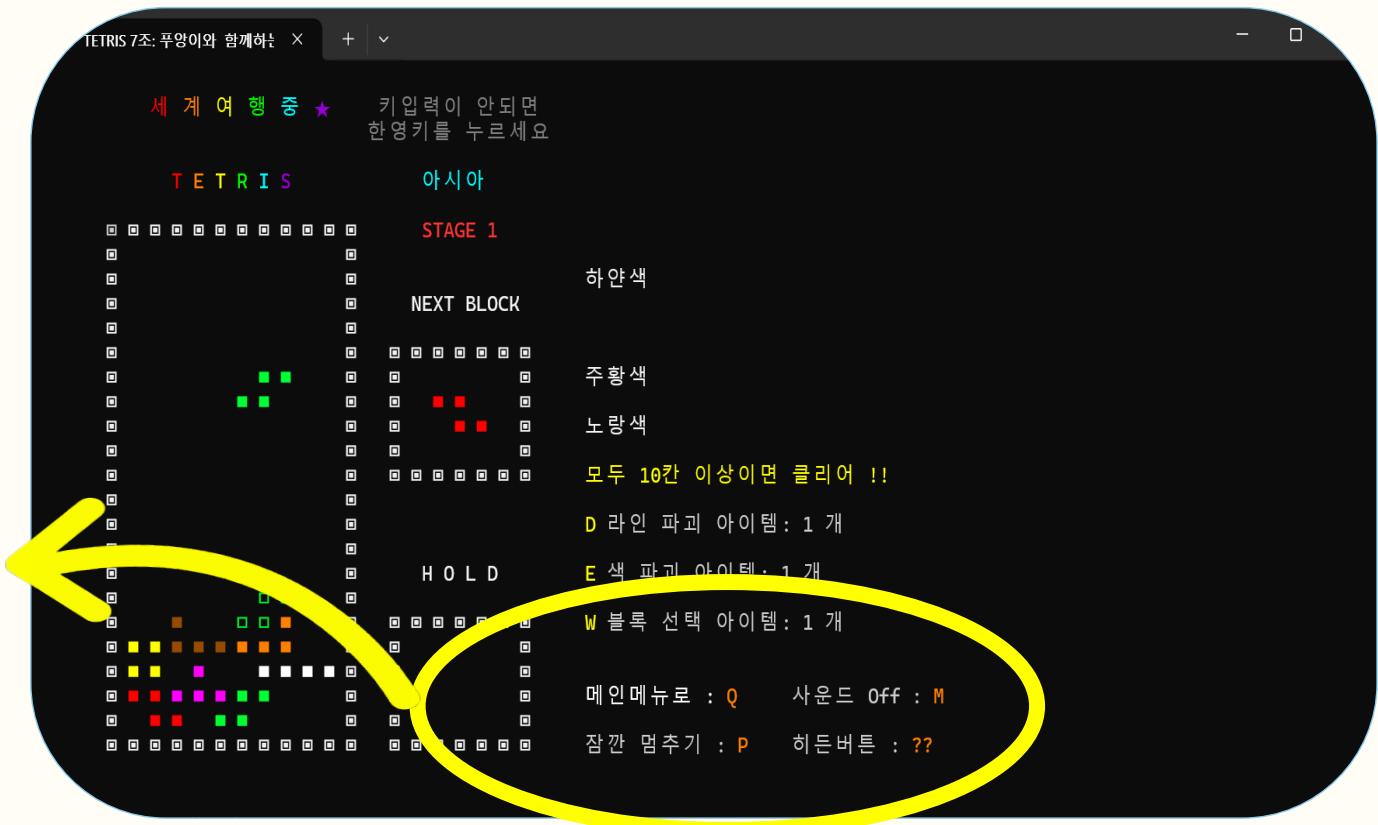


02

주요 기능

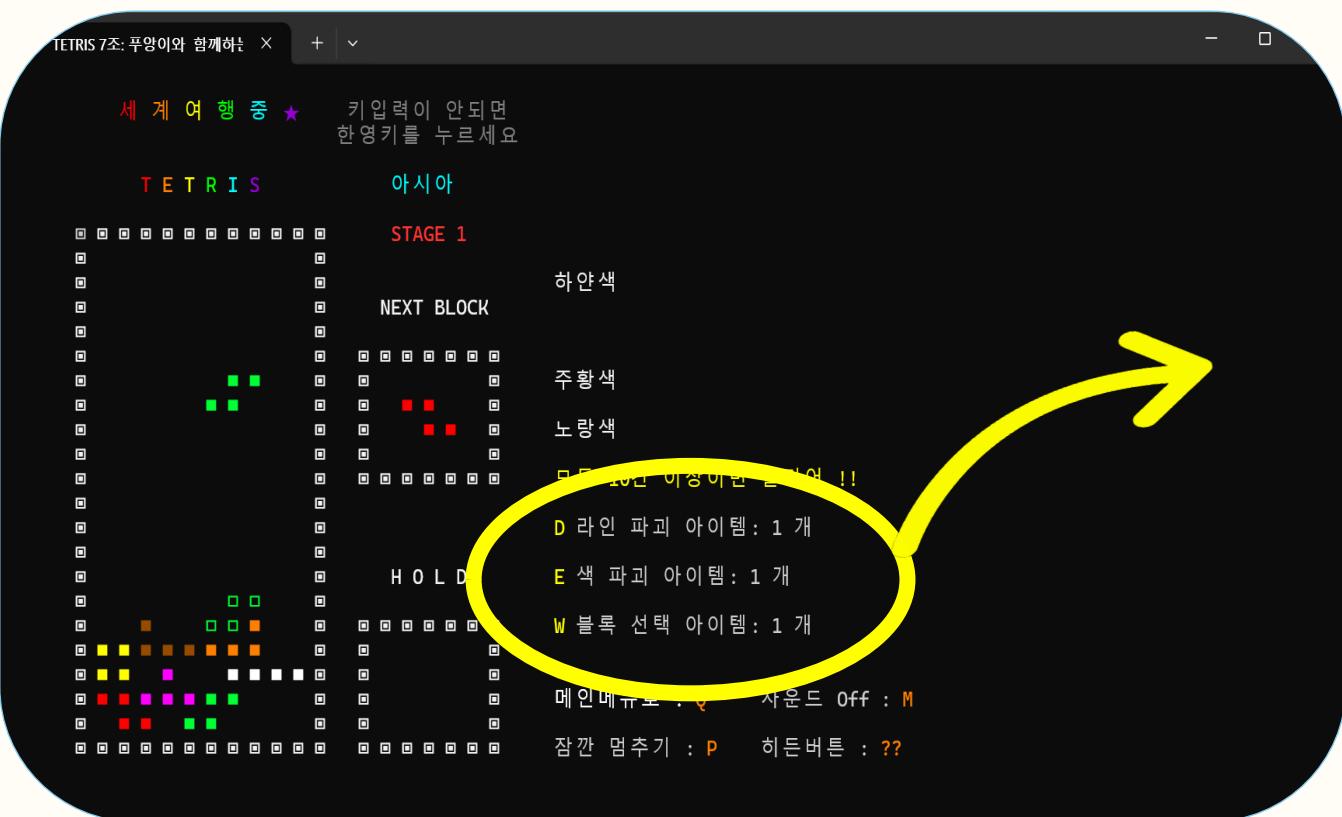
4가지 조작키

메인 메뉴 키(Q)
Pause 키(P)
현재 BGM 표시
사운드 음량 표시



02

주요 기능



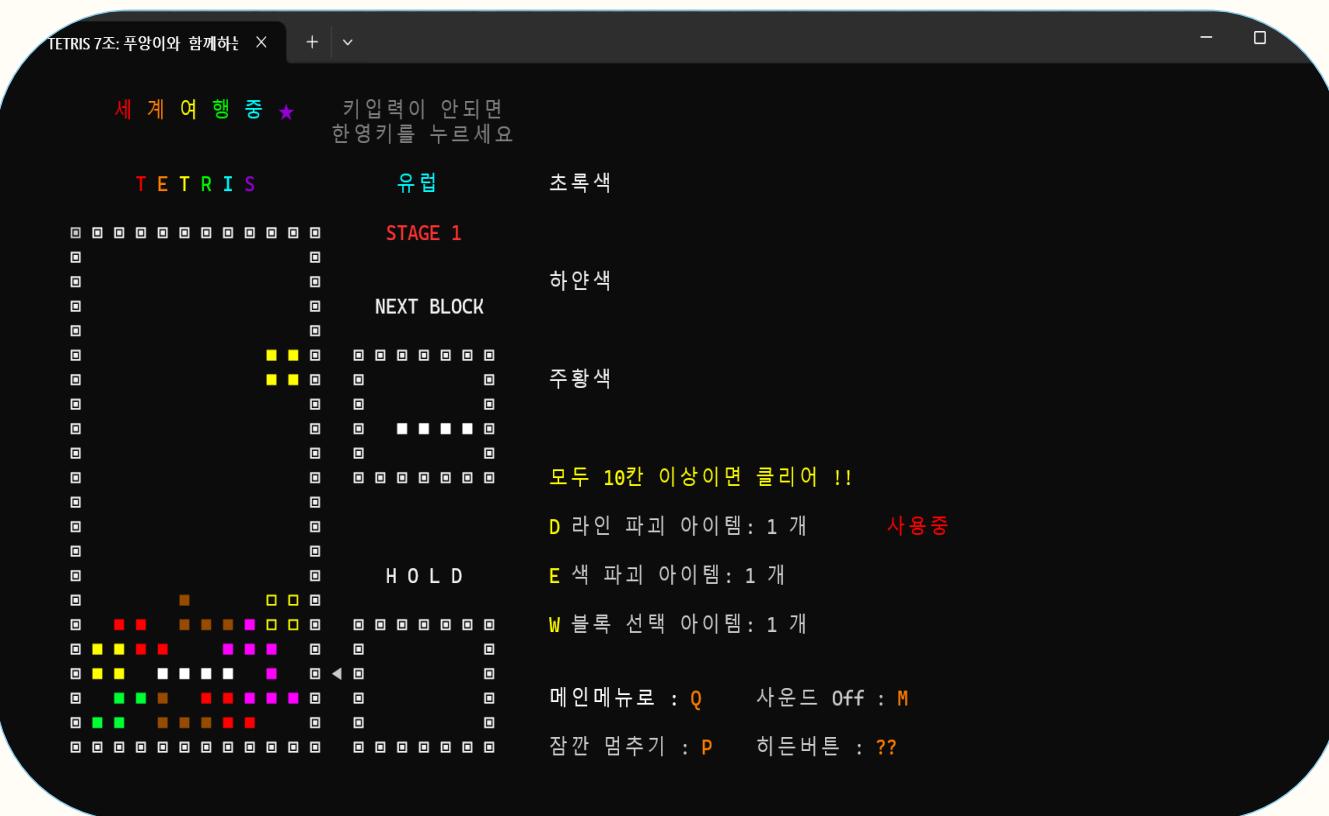
3가지의 아이템

라인 파괴 아이템 (D)
색 파괴 아이템 (E)
블록 선택 아이템 (W)

```
>void RemoveLine(){...}  
>void RemoveSelectedLine(){...}  
>void RemoveSelectedColor(){...}
```

02

주요 기능

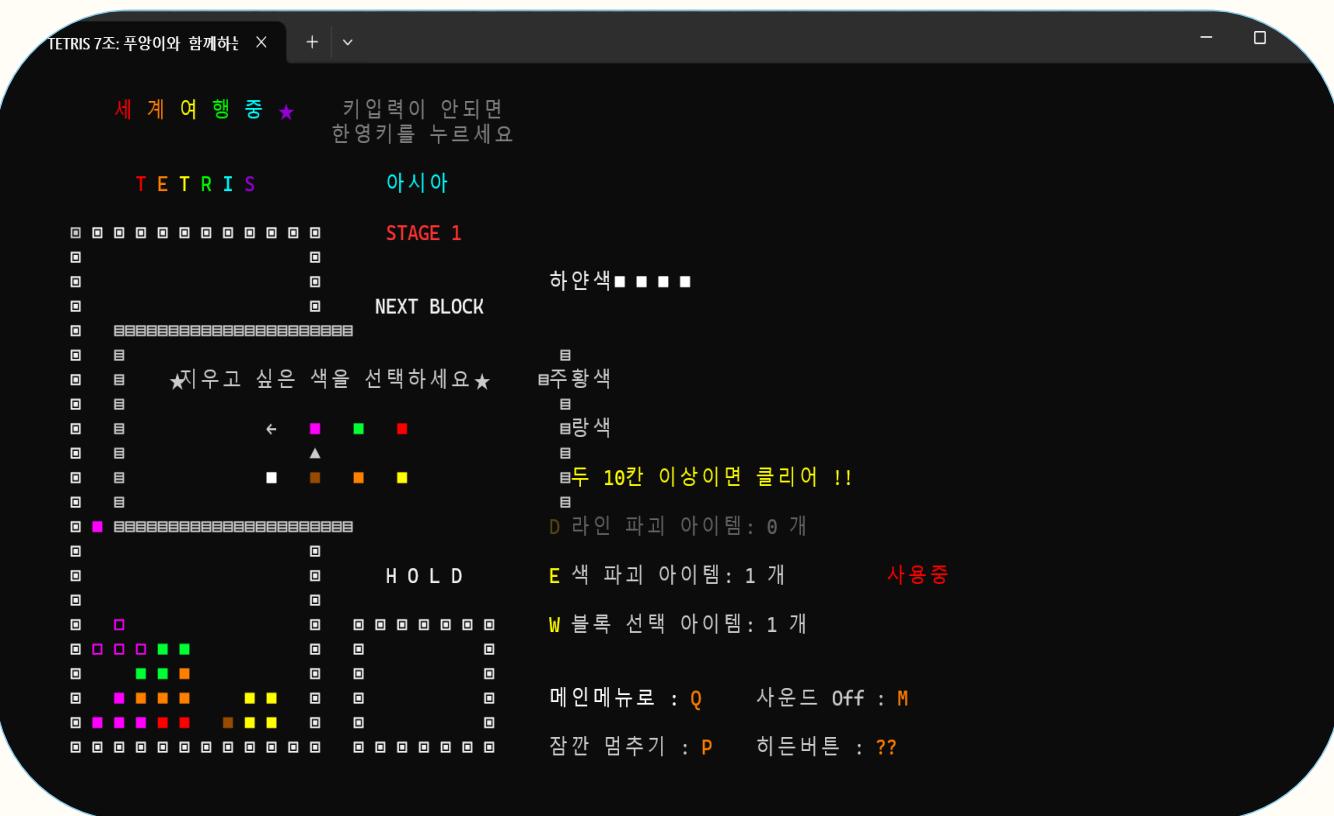


라인 파괴 아이템 (D)

원하는 라인을 선택할 시
해당 라인의 블록이 모두 삭제됨

02

주요 기능

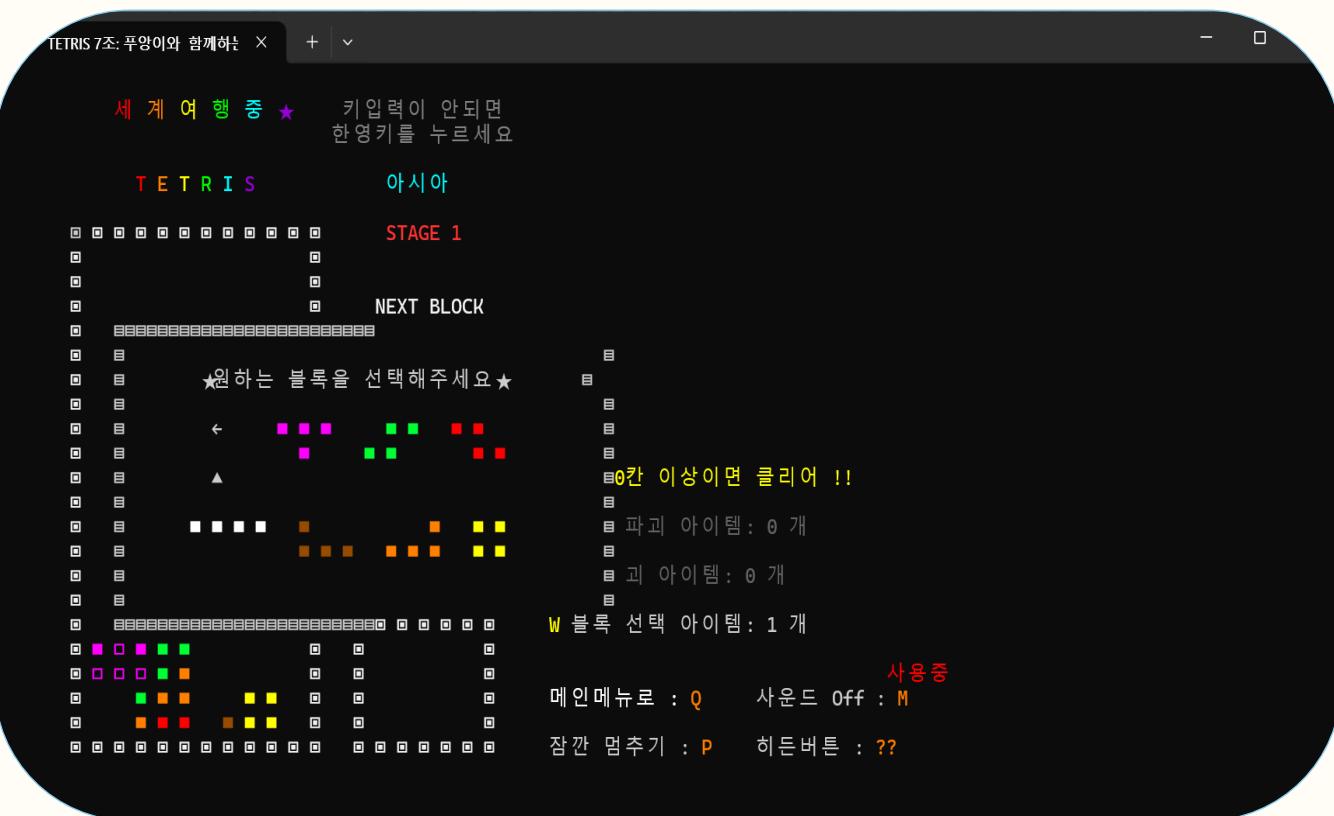


색 파괴 아이템 (E)

화면에 제시된 색 중
지우고 싶은 색을 누르면
해당 색의 블록이 없어짐

02

주요 기능

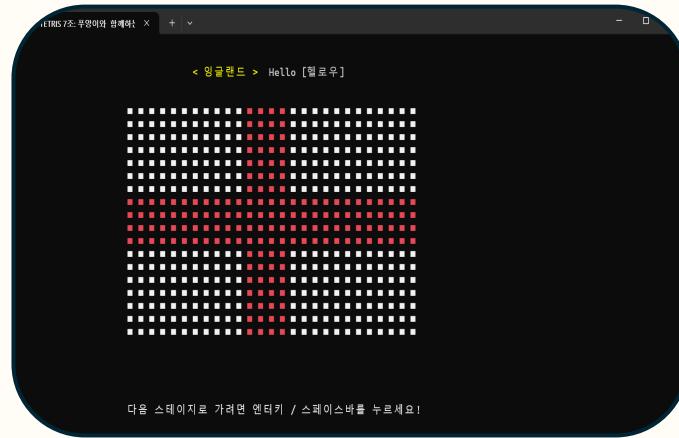
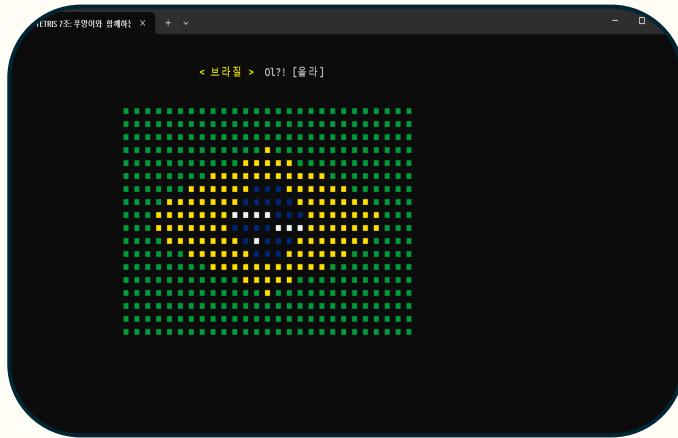
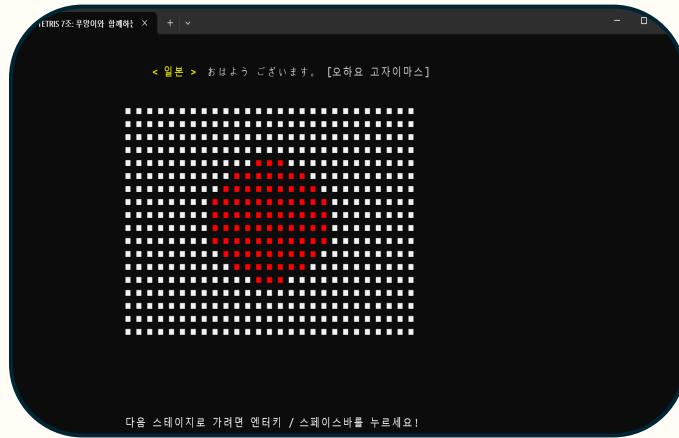


블록 선택 아이템 (W)

다음으로 떨어질 블록을
선택할 수 있음

02

주요 기능



스테이지 클리어

각 스테이지를 클리어할 때마다 해당하는 나라의 국기가 등장

02

주요 기능

```
// < 1. 아시아 >  
  
>void Japan(int a, int b){ ... }  
  
>void China(int a, int b){ ... }  
  
>void Catarrh(int a, int b){ ... }  
  
>void Uzbek(int a, int b){ ... }
```

```
// < 2. 유럽 >  
  
>void England(int a, int b){ ... }  
  
>void France(int a, int b){ ... }  
  
>void Germany(int a, int b){ ... }  
  
>void Spain(int a, int b){ ... }
```

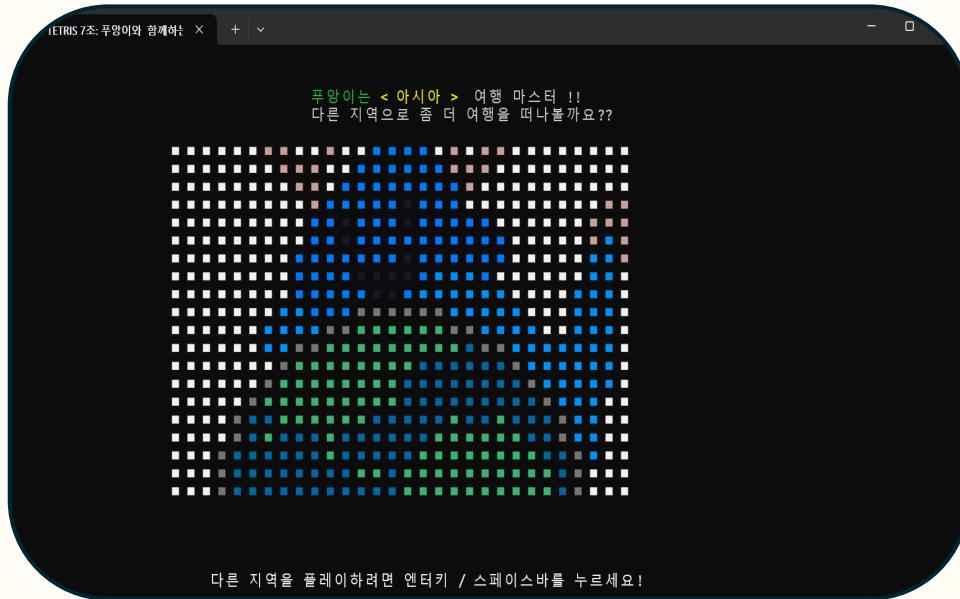
```
// < 3. 남미 >  
  
>void Brazil(int a, int b){ ... }  
  
>void Argentina(int a, int b){ ... }  
  
>void Chile(int a, int b){ ... }  
  
>void Uruguay(int a, int b){ ... }
```

스테이지 클리어

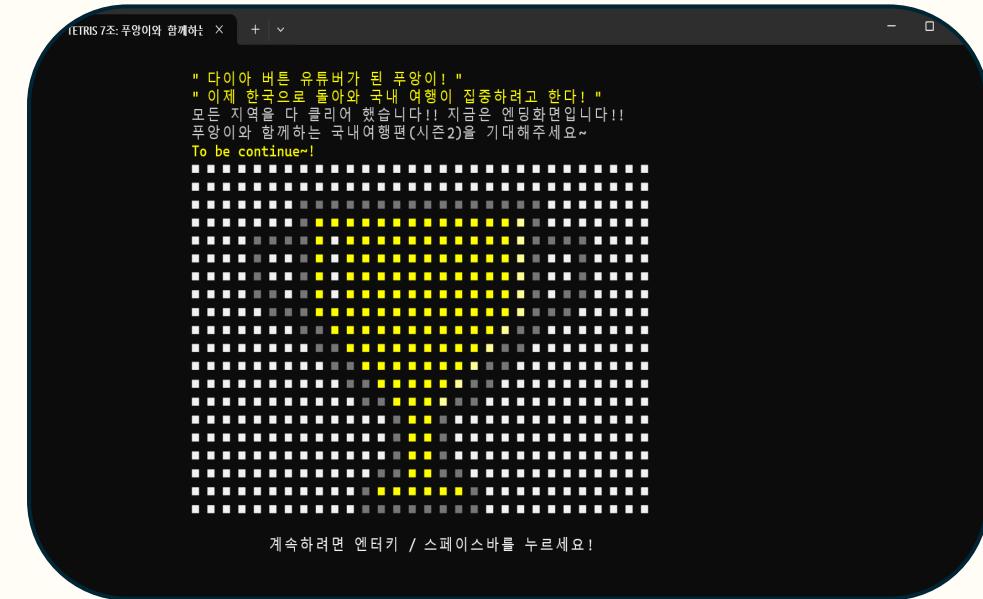
총 12개의 국가, nation.h 파일에 생성

02

주요 기능



대륙 및 전체 스테이지 클리어



한 대륙의 모든 스테이지를 클리어 했을 때,
전체 스테이지를 모두 클리어 했을 때의 결과창

02

주요 기능

```
// 챕터 클리어서 나오는 그림 (푸앙이 그림)
```

```
> void Puang(int a, int b) { ... }
```

```
> void Trophy(int a, int b) { ... }
```

nation.h

tetris.c

```
> void ShowStory() { ... }
```

```
> void ShowEnding() { ... }
```

대륙 및 전체 스테이지 클리어

nation.h 와 teris.c에 있는 함수로
클리어 화면 구성

03

코드와 함께 게임 시연



들어 주셔서
감사합니다:>

