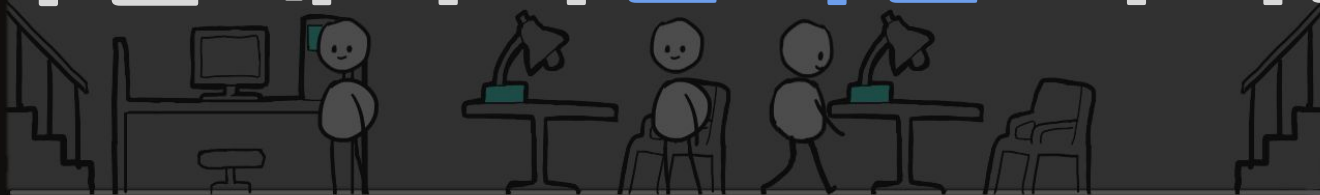


특별에너지관리관 이태륜

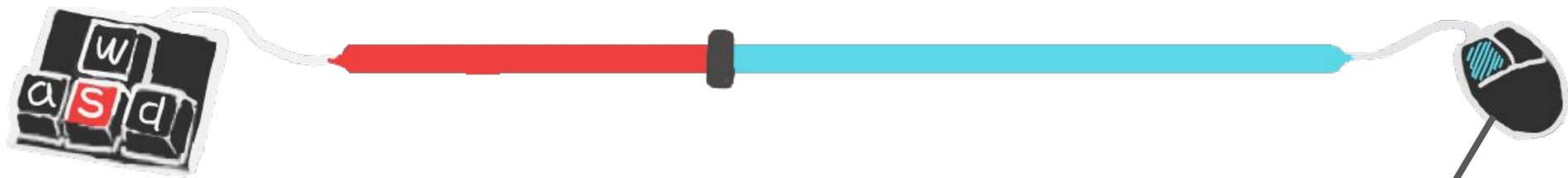


2016180024 송영조



게임컨셉

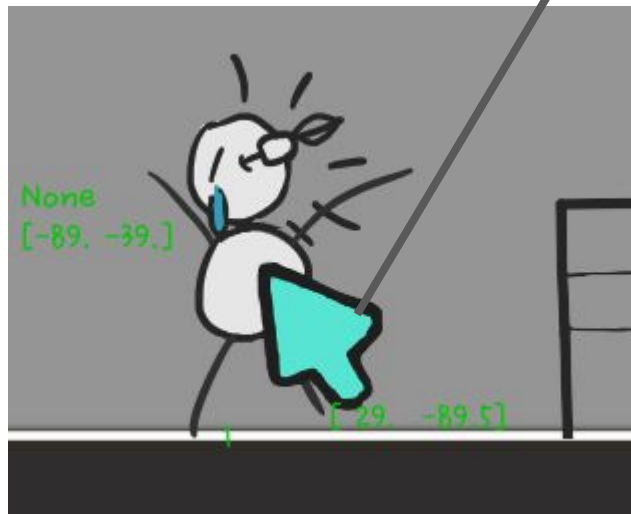
친구와 즐기세요!



친구를 괴롭히세요



자신을 괴롭히는 유저를 잡으면 승리!



개발범위

키보드 조작 : 이동, 계단이동, 물체와 상호작용, AI 공격가능 및 추가특점

마우스 조작 : 화면이동, 상호작용, 키보드유저 공격

AI : 랜덤하게 좌우로 돌아다니고 멈추기도 함, 계단에도 들어감, 공격당할수있음

게임기능 : 물체 에너지 소모, 승리게이지, 메인메뉴, 승리시 맵전체 보여주기, 3번
번갈아 가면서 플레이

애니메이션 : 사람, 프린터, 컴퓨터, 에어컨, 정수기, 냉장고, 스탠드

사운드 : 걸기, 계단, 각물체별 누른소리 및 추가 작동소리, 음악

개발상황 진도 66%

- ~~1 : 애니메이션 제작, 맵에 그림 배치 및 오브젝트 충돌범위 설정~~
- ~~2 : 창일드 윈도우 및 마우스 화면이동~~
- ~~3 : 상호작용 상위클래스 제작, 클릭으로 상호작용, 키보드 유저에게 마우스 위치 표시~~
- 4 : ~~키보드 이동, 계단이동, 물체와 상호작용~~, 키보드 유저와 **ai 상호작용 미구현**
80%
- 5 : ~~(증간고사) UI에 소모 되는 게이지 표시~~
- 6 : ~~물체들의 상태에 따라 에너지 소모량 증가~~, **승리 표시 40%**
- 7 : **A**
- 8 : 메인메뉴 및 승리 조건시 승리 표시 화면
- 9 : 사운드
- 10 : 재점검 버그 수정, 패키징

Github 커밋 통계

