원도우 프로그래밍 기말 최종과제 보고서

2019180004 구윤성

2021184029 이종현

프로젝트 개요

1. 게임 제목 : 쿠키 마리오
2. 게임 장르 : 횡스크롤 러닝 액션 게임
3. 제작 기간 : 5월 29일 ~ 6월 17일 (약 3주)
4. 구성원 역할 :

이종현 : 프레임워크 제작 및 충돌 이벤트 제작 / 오브젝트 제작

구윤성 : 비트맵 소스 수집 및 가공 / 레벨 디자인 / 오브젝트 제작

게임 설명(구현 목표 설정)

1. 조작 및 플레이어 목표

횡으로 끝임없이 이동하는 주인공을 조작하는 게임

주인공은 체력을 가지고 있으며 체력을 유지한 채로 맵을 횡단하면 승리한다.

주인공은 점프를 통한 조작으로 맵의 Y축으로 이동할 수 있다.

상태는 타이틀/게임/종료 3가지 상태를 가진다.

게임 중 일시정지 기능을 제공한다.

1. 오브젝트

맵에는 주인공과 상호작용할 수 있는 오브젝트들이 존재한다.

적 : 일정한 속도로 좌우로 이동한다. 주인공과 2가지 상호작용을 한다.

횡 충돌 시 : 주인공의 체력을 일정 부분 깎는다

종 충돌 시 : 애니메이션 재생 후 삭제된다.

코인 : 주인공과 충돌 시 삭제된다. 게임이 종료되면 삭제된 코인은 점수로 환산된다.

메가 코인 : 주인공과 충돌 시 주인공의 크기를 키운다.

바나나 : 주인공과 충돌 시 주인공의 이동속도를 늦춘다.

깃발 : 주인공과 충돌 시 게임 화면 상태에서 탈출한다.

1. 게임 진행

게임을 시작하면 타이틀 화면으로 진입한다.

타이틀 화면에서 마우스 좌클릭을 통해 다음 상태로 진입할 수 있다.

타이틀 화면에는 다음과 같은 선택이 주어진다.

1. 게임시작 : 게임 화면으로 진입한다.
2. 게임설명 : 조작과 게임에 대한 설명을 제공한다.
3. 게임종료 : 게임을 종료한다.

게임 화면에 진입하면 맵과 오브젝트 주인공이 생성된다.

주인공은 일정한 속도로 땅 위를 달리고 있으며 땅 위에는 위에 서술한 오브젝트 들이 정해진 위치에 배치되어 있다.

주인공이 체력이 남은 상태로 깃발 오브젝트와 충돌하면 게임이 종료된다.

종료 화면에서는 주인공이 먹은 코인수와 남은 체력에 비례하게 환산된 점수가 화면에 표시된다.

시연 영상 : (유튜브 링크)