

1학년 기말 발표

게임 이름 : 벽돌 부수기!

장르 : 슈팅게임

플랫폼 : PC

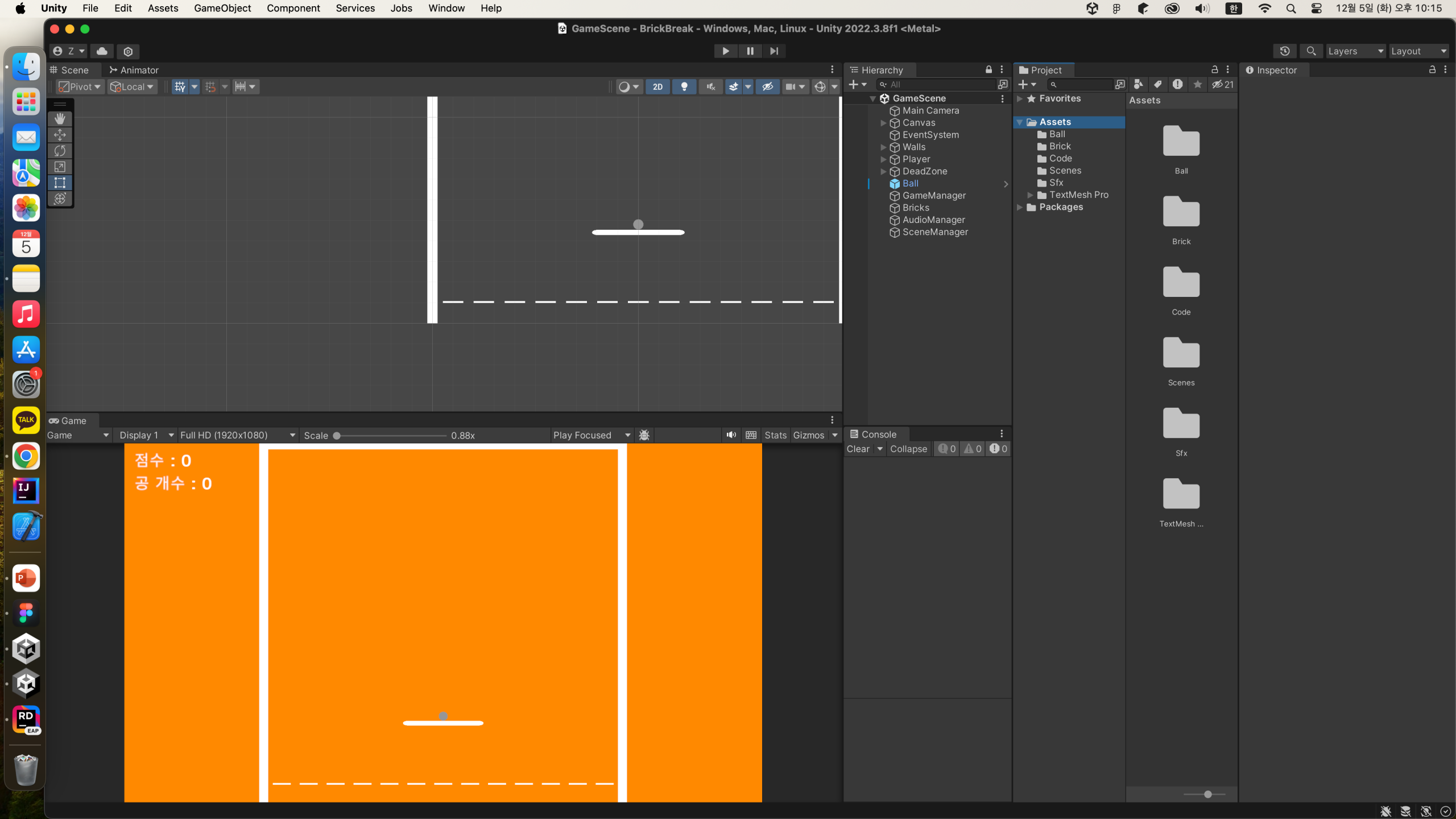
개발 환경 : 유니티 2023.3.8 , Rider

플레이 방법 :

플레이어가 필드에 있는 벽

돌과 충돌 하여 벽돌을

제거해 점수를 얻는 게임



점수 : 0
공 개수 : 0



AudioMan...



Ball



GameMan...



Scene

유니티 엔진에 기능만 사용

이슈 : 아이템을 추가 했으나 아이템 중에 공이
증가 하는 아이템이 있는데 공과 공이 충돌 할 때 튕기는 현상 발생하고
아이템을 먹을 때도 튕기는 현상이 발생하여 **아이템 빼버림**

```

if (isStart)
{
    timer += Time.deltaTime;
}

// 타이머가 10초가 지나면 속도가 50씩 증가 한다 단 최대속도는 350이다.
// 400 넘어가면 맵 밖으로 나가는 버그가 있어서 350으로 제한 했다.
if (timer >= 10 && !speedUp && speed < 350)
{
    GetspeedUp();
}

// 스피드가 200을 넘어가면 바의 크기가 줄어든다.
if (speed >= 200)
{
    Player.transform.localScale = new Vector3(x: 1, y: 1, z: 1);
}

if (speedUp && timer >= 10)
{
    speedUp = false;
}
}

```

그 대신에 10초마다 공 스피드가 증가 하는 것으로 통침
근데 공 스피드가 400을 돌파하면 공이 증발 해버림
그래서 최대 스피드 350 으로 제한