



GrowMawang(전남대 캡스톤)

☰ Framework	
☰ category	2D 게임
📅 develop period	@2019년 9월 15일 → 2019년 12월 31일
🔗 link	https://github.com/jsuk10/nugsa
☰ roll	팀장 프로그래밍 프로젝트 매니저
▾ size	Large
☰ 언어	C#



구글 Drive(apk) : [Click](#)

리소스 출처 : 농사 대마왕

- 농사대마왕 다운로드 : [Click](#)

Setting & tutorial 0:00 ~ 0:20

inGame 0:20~1:40

https://s3-us-west-2.amazonaws.com/secure.notion-static.com/fde82ca4-046d-48ba-b735-7a3682f12ba7/KakaoTalk_20200824_162547004.mp4

- 전남대학교에서 주관하는 수업으로 주도적 개발
- 지인을 통해 리소스를 허락받고 대여하였음 (비상업적)
- 주 개발자로 3인 1조로 참여
 - (팀원 중 한 명이 군대를 가게되어 3인에서 2인으로 변경)
- 게임의 전반적인 프로그래밍 담당
 - 캐릭터
 - 플레이어값을 초기화(위치 등)해준 뒤에 움직임 구현
 - 움직임은 타일을 할당하고 클릭당 그 타일로 움직이게 설정
 - 매니저
 - 버튼에 관련된 모든 기능을 구현함
 - 메뉴 버튼, 이동, 수확 등
 - 이동
 - 왼쪽/오른쪽에 목표(몬스터)가 있을 경우 그 칸으로 이동
 - 만일 몬스터 옆 칸에서 이동하면 사망 작동
 - 수확
 - 플레이어 타일과 몬스터 타일의 차가 1일 경우 작동
 - 성공 시 새로운 몹 스폰 점수++
 - 수확에 성공할 경우 최대 시간을 감소

- 아닐 경우 사망 작동
- 게임 오버 구현
 - 죽는 애니메이션 구동 후 음악 관련 조정(죽는 사운드 재생, 백그라운드 off)
 - 얻은 점수가 최댓값보다 높은 경우 최댓값 재할당
 - 로컬 스토리지(플레이어 프리팹)를 이용하여 앱을 끈 뒤에도 기록이 저장됨
- 몬스터
 - 스폰
 - 오른쪽/왼쪽에 몹을 스폰 할 수 있게 구현
 - 매니저에 배치된 좌/우 몹에서 맞는 타일을 불러와 몬스터 스폰
 - 몹1, 2의 애니메이션 및 불값 조절
 - 이를 통해 애니메이션을 실행시키고 불값 조절을 통해 몹1, 2 스폰 결정
- 세팅
 - UI에 대한 전반적인 컨트롤 구성
 - 버튼을 통해 UI를 켜다 키는걸 사용하여 플레이어에게 보이게, 안 보이게 구성
- 사운드 컨트롤

메뉴 UI에 있는 슬라이더 바를 가지고 와서 사운드 값을 맞게 조절 및 설정
- 타일
 - 타일의 인덱스를 기록해 몬스터 및 스폰이 참조할 수 있게 구성
- 튜토리얼
 - 배열을 이용해 이미지를 받고 그것을 순차적으로 재생
 - 텍스트를 넣어주어 안내 텍스트를 표출하게 하였음

2020.08.28회고

당시 새로 알게된점

1. 플레이어 프리팹의 존재를 알게 되었음(유니티를 통하여 로컬 스토리지 사용)
2. 코루틴의 전반적인 사용을 알게됨

아쉬운점

1. 꽤 잘 만든 게임이라고 생각되나 리소스를 비상업용으로 합의하에 대여하였기 때문에 플레이스토어 및 출시가 불가능하다는 점이 매우 아쉬웠다.