



Presentation of my application

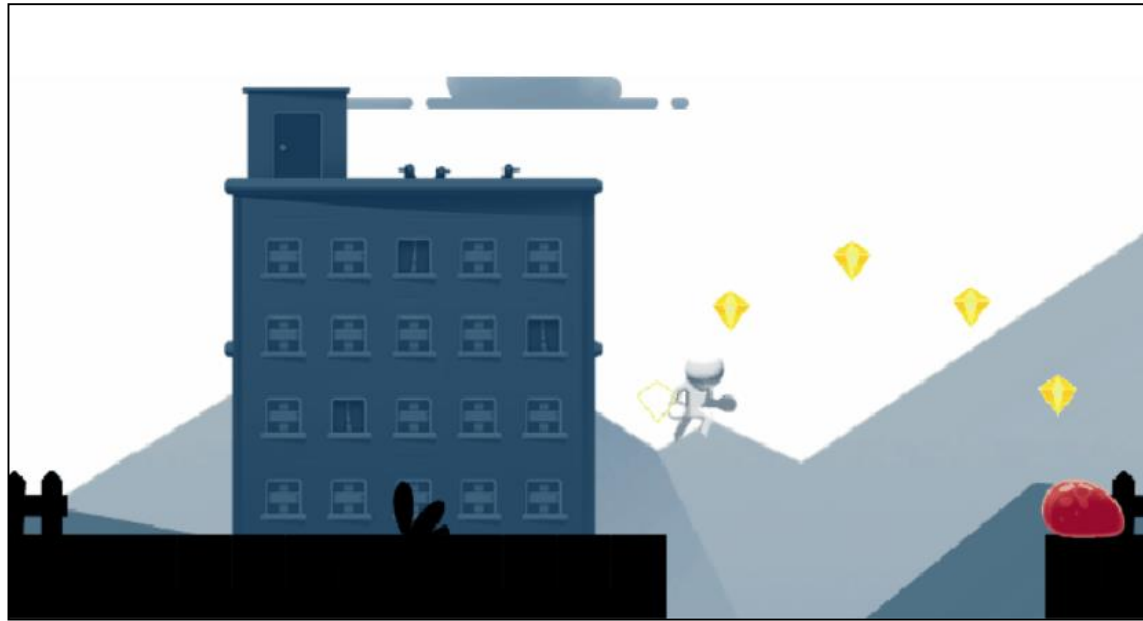


학번 : 20183346

이름 : 최예지

Introduction

- Let's go Home
 - 플레이어가 캐릭터 조종을 통해 몬스터를 피하고 보석을 획득하며 집에 도착하는 게임.
 - 가볍게 즐길 수 있는 플래시 게임을 모티브로 하여 수정/보완 작업을 진행.



Difference between Original and Final

- 처음 버전

- Unity Learn에서 제공하는 기본 플랫폼
머 게임.

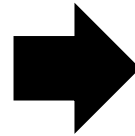
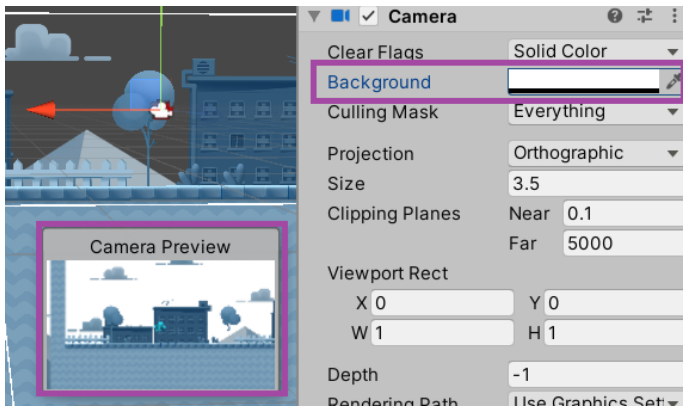


- 개선사항

- 게임의 전체적인 컬러 조절
- 게임의 메인 화면과 조작방법 안내 화면
UI추가 (+스토리 삽입)
- 캐릭터의 이동을 돕기 위한 스피드 패드
와 점프 패드 추가
- 점프 후 착지 시, 이펙트 효과 추가

How to and Will do

- 수정 보완 (1) - 게임의 전체적인 컬러 조절
 - 메인 카메라의 배경색을 조정하여 하늘의 색을 변경
 - 필드와 플레이어의 색상 변경



How to and Will do

- 수정 보완 (2) - 착지 이펙트 추가

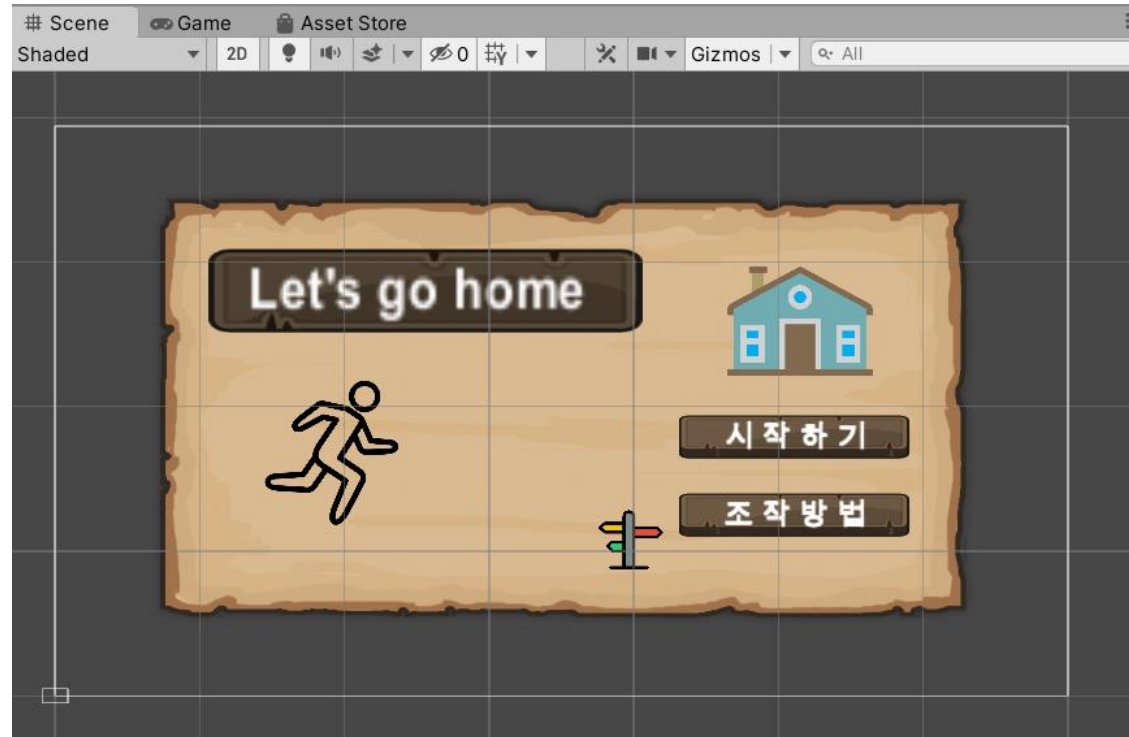
1. 파티클 시스템을 바운스 효과로 설정
2. 바운스 이펙트를 플레이어 오브젝트의 하위 계층으로 삽입한 후 인스펙터에서 디테일한 속성을 조절



How to and Will do

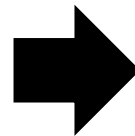
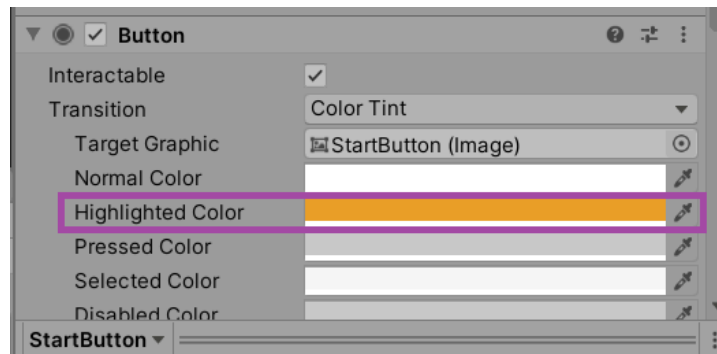
- 수정 보완 (3) - 메인화면, 조작방법, 스토리 추가

1. 씬 생성 후, 아래와 같이 메인 화면을 제작한다.
 - Asset store에서 제공하는 free UI 에셋을 활용함



How to and Will do

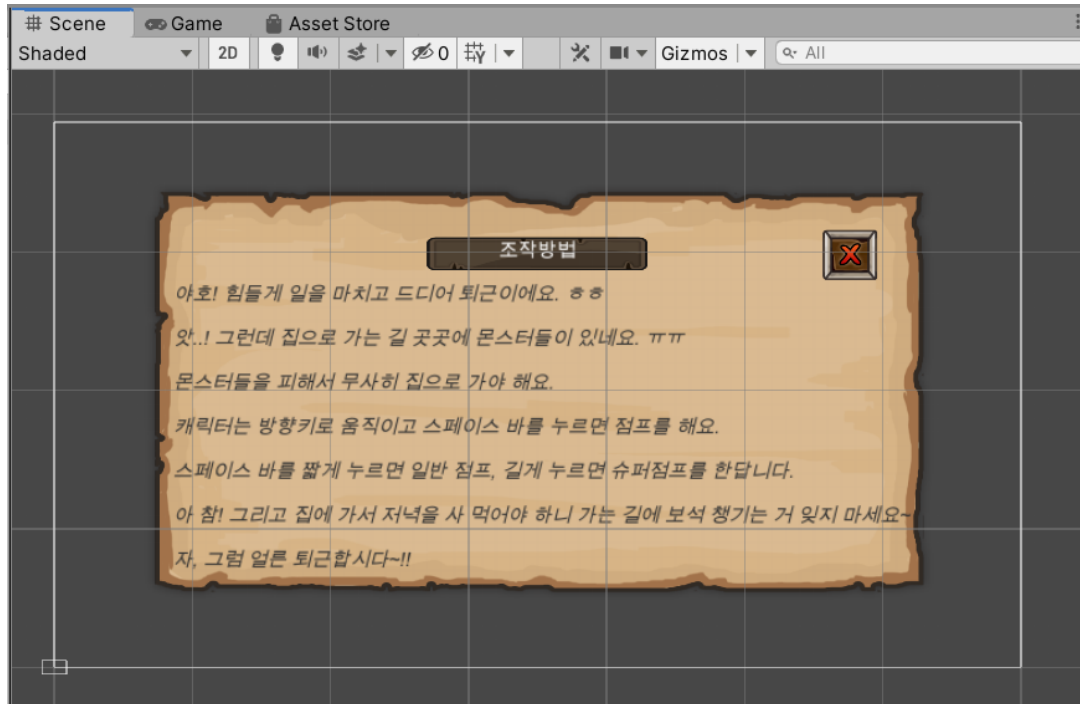
- 수정 보완 (3) - 메인화면, 조작방법, 스토리 추가
 2. UI버튼을 추가하여 시작하기와 조작방법 버튼을 제작
 3. 버튼에 마우스를 올리면 버튼 색이 변경되도록 컬러를 설정



How to and Will do

- 수정 보완 (3) - 메인화면, 조작방법, 스토리 추가

4. 조작방법 화면을 제작하기 위해 씬을 추가한 후 아래와 같이 제작
5. 스토리 생성과 함께 조작방법을 설명하는 Text UI 추가



How to and Will do

- 수정 보완 (3) - 메인화면, 조작방법, 스토리 추가

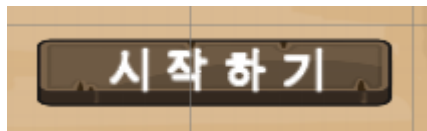
6. 만들어진 씬을 Build Settings에 추가하여 Scenes Index 확인



How to and Will do

- 수정 보완 (3) - 메인화면, 조작방법, 스토리 추가

7. Main Scenes에 아래와 같은 스크립트를 추가하고 시작 버튼에 Click 이벤트 삽입



```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
using UnityEngine.SceneManagement;

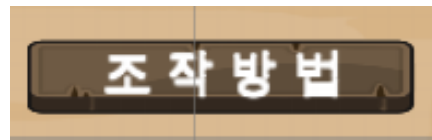
public class Main : MonoBehaviour
{
    public void Click()
    {
        SceneManager.LoadScene(1);
    }
}
```

버튼 클릭 시, 게임 씬으로 넘어가는 코드

How to and Will do

- 수정 보완 (3) - 메인화면, 조작방법, 스토리 추가

8. Option Scenes(조작방법)에 아래와 같은 스크립트를 추가하고 버튼에 Click 이벤트 삽입



```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
using UnityEngine.SceneManagement;

public class jojakclick : MonoBehaviour
{
    public void Click()
    {
        SceneManager.LoadScene(2);
    }
}
```

버튼 클릭 시, 조작방법 씬으로 넘어가는 코드

How to and Will do

- 수정 보완 (3) - 메인화면, 조작방법, 스토리 추가

9. 조작방법 씬에서 게임시작을 위해 다시 메인화면으로 가기 위한 Back버튼 생성
10. Option Scenes에 아래와 같은 스크립트를 추가하고 버튼에 Click 이벤트 삽입



```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
using UnityEngine.SceneManagement;

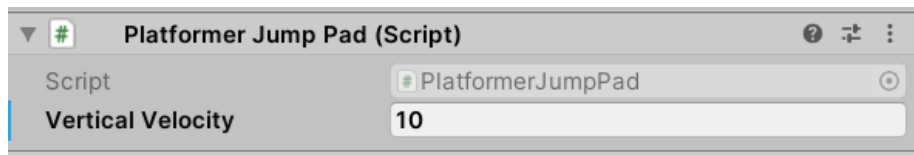
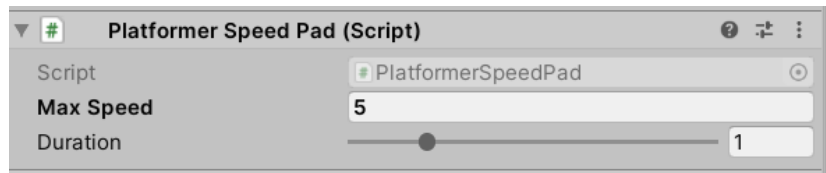
public class backmain : MonoBehaviour
{
    public void Click()
    {
        SceneManager.LoadScene(0);
    }
}
```

버튼 클릭 시, 메인화면 씬으로 넘어가는 코드

How to and Will do

- 수정 보완 (4) - 스피드 패드/점프패드 삽입

- 점프패드와 스피드패드를 오리지널 게임을 플레이 하면서 느꼈던 맵의 부족한 부분에 삽입
- 스피드패드에 Max Speed에서 ,패드를 설치한 부분마다 알맞은 스피드 값을 입력
- 점프패드 Vertical Velocity에서, 패드를 설치한 부분마다 알맞은 수직 값을 입력



How to and Will do

- Future works

- 플레이 완료 시 성공 화면이 뜰 수 있도록 씬 제작
- 보석을 획득하면 점수가 표시되도록 UI제작
- 캐릭터 이동 시 발자국 사운드가 나도록 수정
- 레벨 시스템을 도입하여 게임의 여러 단계를 플레이 할 수 있도록 맵 제작, 수정