

DESCAR

# NEON DASH

1588007\_김대경

졸업작품

# NEON DASH - 목차-

DESCAR

- 개발 동기-
- 게임 소개-
- 게임UI 및 조작 방법-
- 스크립트 코드-
- 실행 화면-
- 소감 및 향후 계획-

# NEON DASH - 개발 동기-

플레이 스토어에 비교적 간단한 로직의 게임이 상위랭크에 다수 포진 되어 있는 것을 보고, 이 정도면 나도 할 수 있을 것 같아서 만들게 되었습니다. 그 중 러너 형식의 게임이 제일 재밌어 보여서 무한 러너 게임을 만들게 되었습니다.



# NEON DASH - 게임 소개-

원터치 방식의 횡스크롤 무한 러너 게임입니다.(안드로이드 기반) 터치를 통하여 캐릭터를 점프 시킬 수있으며, 장애물을 넘어야합니다. 점수는 살아남은 시간에 비례해 책정됩니다.



# NEON DASH - 게임UI 및 조작 방법-

시작 화면엔 가운데 긴 벨트 모양의 스타트 버튼 이 있습니다. 누르면 시작하며 중하단엔 탑스코어, 중상단엔 현재 스코어가 표기됩니다. 조작 방법은 원터치 입니다. 터치만 하면 점프가 됩니다. 다른 조작키는 없습니다.



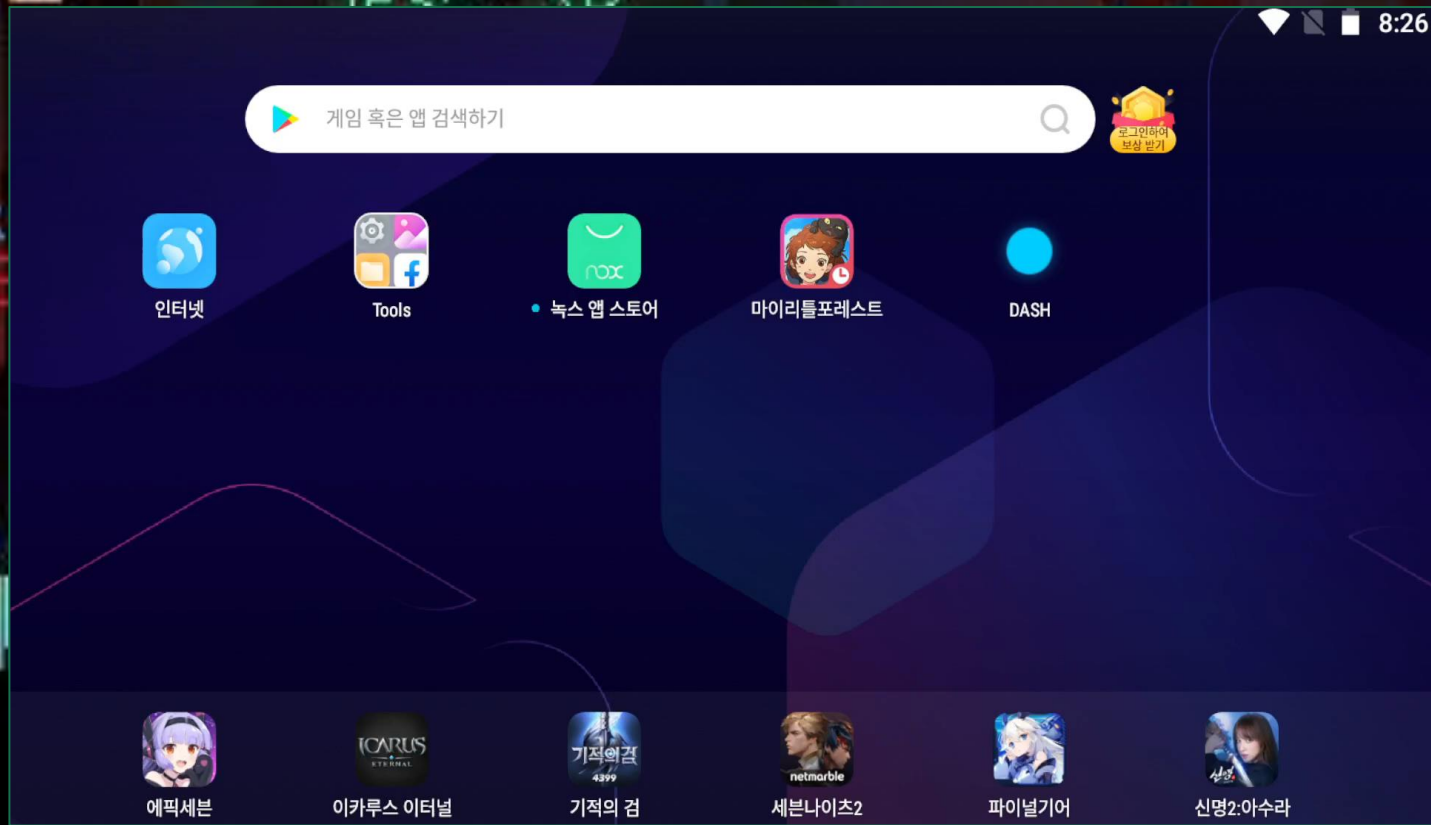
# NEON DASH - 스크립트 코드-

DESCR

스크립트 코드는 총 6개를 사용하였습니다. 전체적인 게임 컨트롤러인 GameManager와 적 오브젝트를 무브를 담당하는 Obstacle, 일정시간이 지나면 적 오브젝트를 없애주는 ObsBase, 적 오브젝트를 생성관리 해주는 RespawnManager, 바닥을 끊임없이 생성해주는 MapMaker, 마지막으로 플레이어 무브를 관리하는 PlayerController가 있습니다.

GameManager.cs × Obstacle.cs ObsBase.cs RespawnManger.cs MapMaker.cs PlayerController.cs

# NEON DASH - 실행 화면-



# NEON DASH - 소감 및 향후 계획-

DESCAR  
좀 더 기간을 두고 했으면 더 많은 기능들을 추가 하고 싶었는데 아쉽습니다. 앞으로 더욱더 공부하여 새로운 기능을 계속 꾸준히 추가할 예정입니다.

-감사합니다-