

what?!

1788012 김정우

# 게임 소개

게임 제목 : what ?!

장르: 플랫폼머

개발도구: unity, c#

플랫폼: pc

# 기획목표

어릴 적 누구나 접근해본 플랫폼어 게임을 목표로 만들었습니다.

게임을 못하는 사람들도 간단하게 조작할 수 있도록 조작법도 간단하게 만들었습니다.

# 게임의 규칙

- 조작키는 방향키를 이용하며 점프키는 space키를 이용한다.
- 맵에 주어진 장애물이 배치되어있으며 목표 오브젝트를 클리어했을시 게임 클리어된다.
- 플레이어 사망 시 맵의 처음으로 돌아가며 다시 플레이 할 수 있다.
- 목표에 도달하기 위한 젤리 아이템을 먹으면 추가적인 버프가 부여된다.

# script(jump)

```
public class Jump : MonoBehaviour
{
    public float jumpPower = 45;
    bool inputJump = false;

    UnitMgr unitMgr;
    Rigidbody2D rigid2D;
    Animator animator;
    Collider2D col2D;

    void Start()
    {
        unitMgr = GetComponent<UnitMgr>();
        animator = unitMgr.animator;
        rigid2D = unitMgr.rigid2D;
        col2D = unitMgr.col2D;
    }

    void Update()
    {
        if (unitMgr.died) return;

        if (Input.GetKeyDown(KeyCode.Space) && !animator.GetBool("jumping"))
        {
            inputJump = true;
        }

        RaycastHit2D raycastHit = Physics2D.BoxCast(col2D.bounds.center, col2D.bounds.size, 0f, Vector2.down, 0.02f, LayerMask.GetMask("Ground")); // 0 -> Ground

        if (raycastHit.collider != null)
        {
            animator.SetBool("jumping", false);
        }
        else animator.SetBool("jumping", true);
    }

    private void FixedUpdate()
    {
        if (unitMgr.died) return;

        if (inputJump)
        {
            inputJump = false;
            rigid2D.AddForce(Vector2.up * jumpPower);
            //rigid2D.velocity = new Vector2(rigid2D.velocity.x, jumpPower);
        }

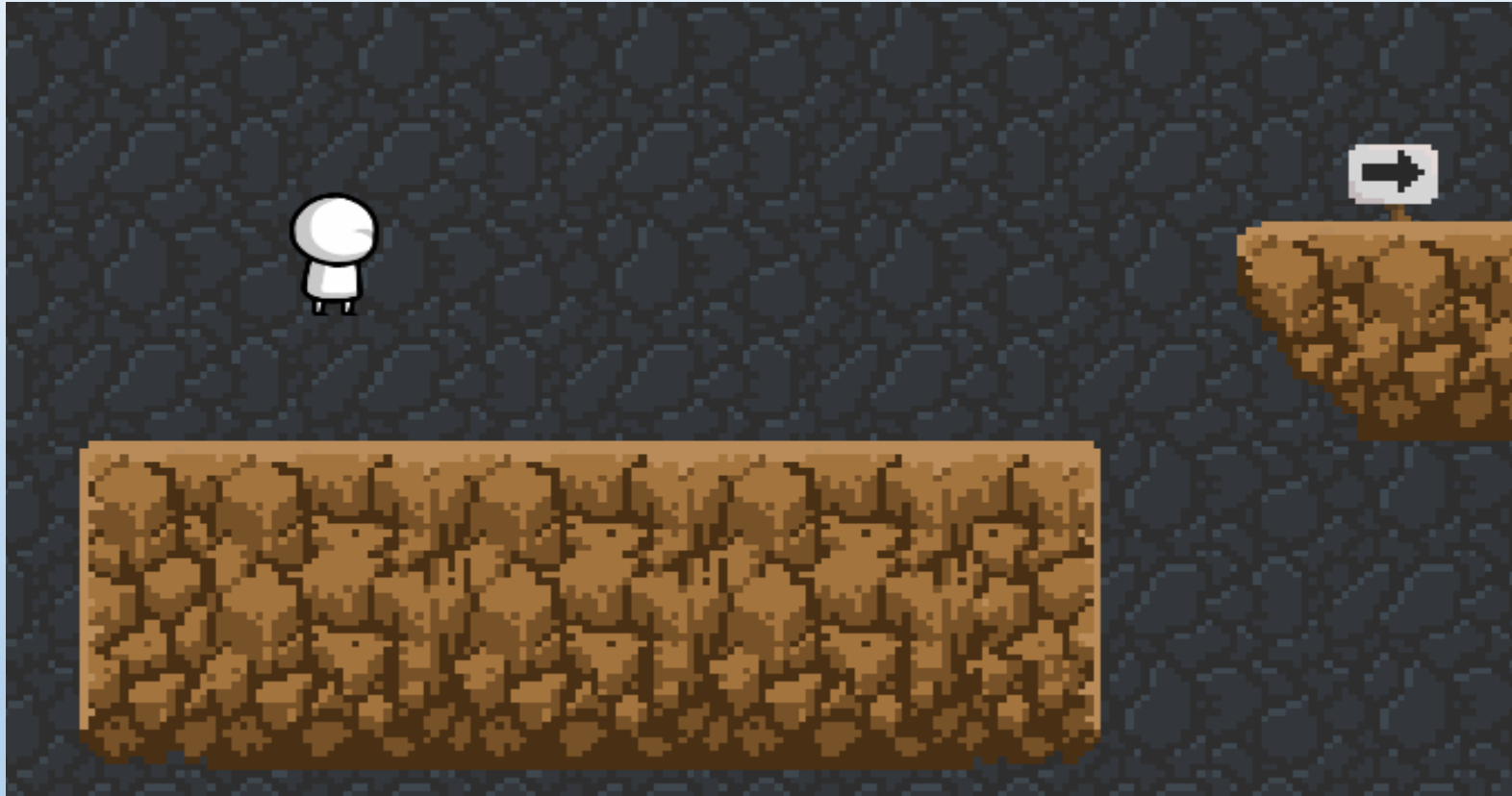
        if (rigid2D.velocity.y <= -15) rigid2D.velocity = new Vector2(rigid2D.velocity.x, -15);
    }
}
```

# script(move)

```
if (unitMgr.died) return;

if (Input.GetKey(KeyCode.RightArrow))
{
    inputRight = true;
    transform.localScale = new Vector3(-1, 1, 1);
    animator.SetBool("moving", true);
}
else if (Input.GetKey(KeyCode.LeftArrow))
{
    inputLeft = true;
    transform.localScale = new Vector3(1, 1, 1);
    animator.SetBool("moving", true);
}
else animator.SetBool("moving", false);
```

# 게임 내 이미지(player)

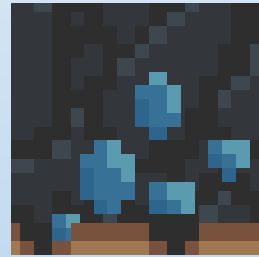
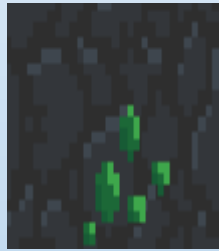


# 게임내 이미지(obstacle)





# 게임내 이미지(buff)



감사합니다.