



# Presentation of my application



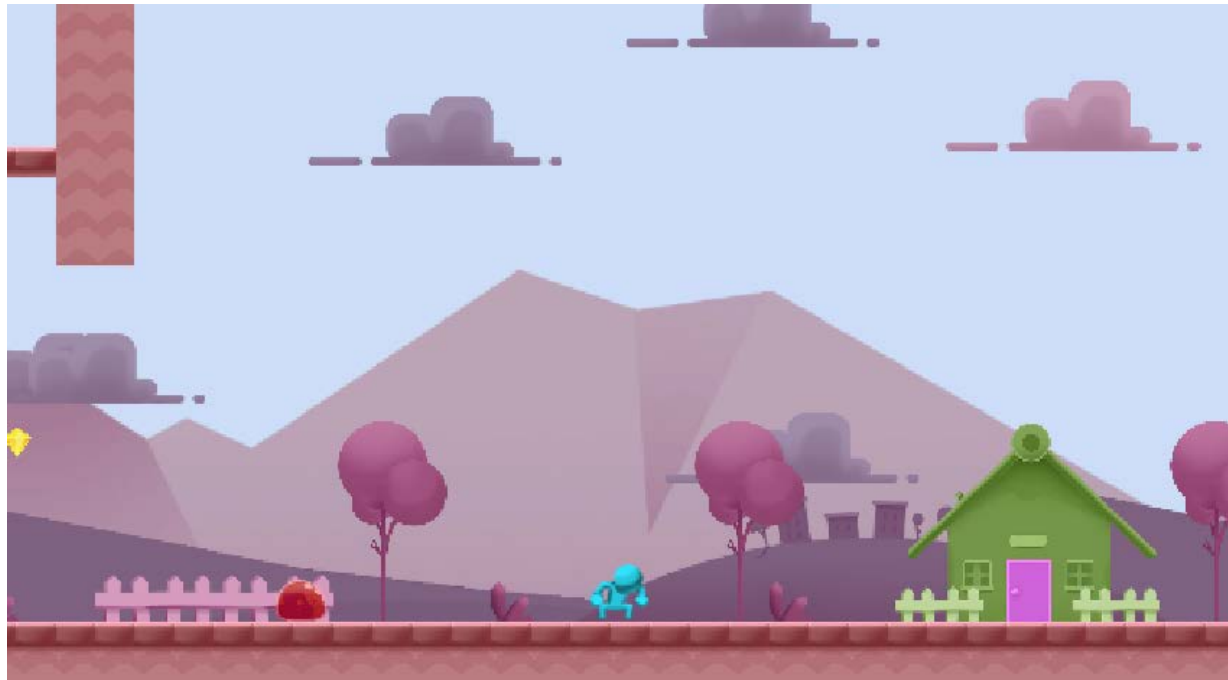
학번 : 20183348

이름 : 최주연

# Introduction

- Here We Go!

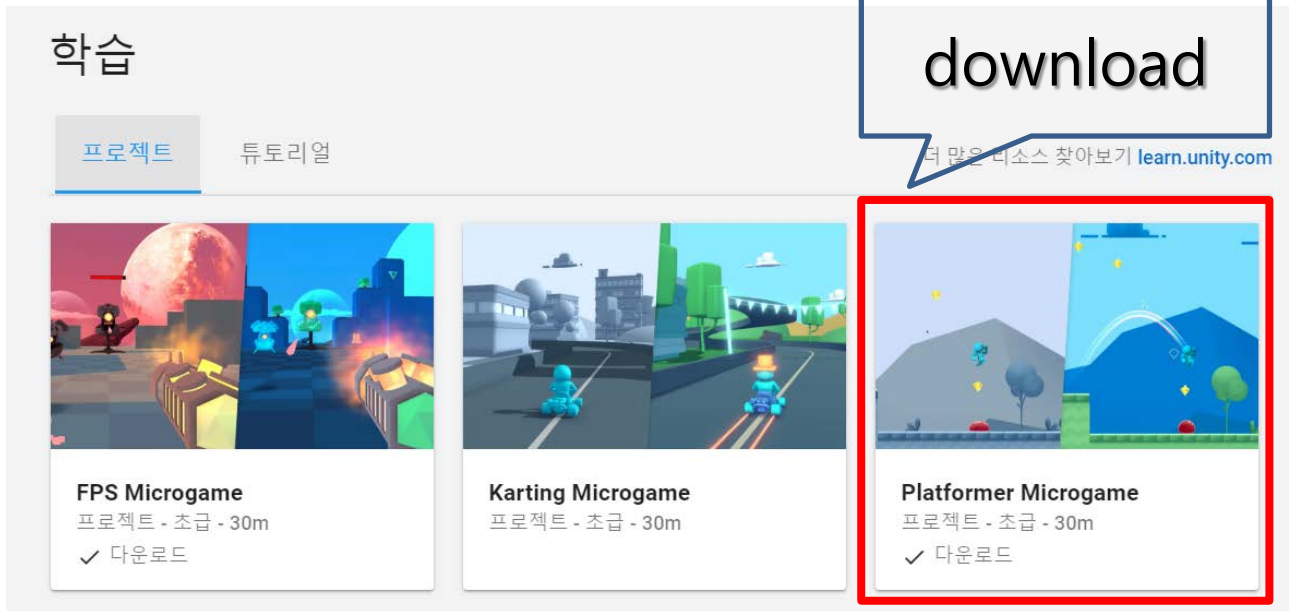
- 플레이어가 적들을 피하거나 밟아서 없애고, 보석을 먹으면서 집까지 가는 게임이다.
- 1. 모바일 게임인 쿠키런이나 윈드러너와 같은 게임들을 생각하며 만들었다.
- 2. 그 게임을 할 때 무엇이 더 필요했는지 생각하며 수정 보완 하였다.



# Difference between Original and Final

- 처음 버전

- 유니티 허브 프로젝트에서  
Platformer Microgame 다운로드

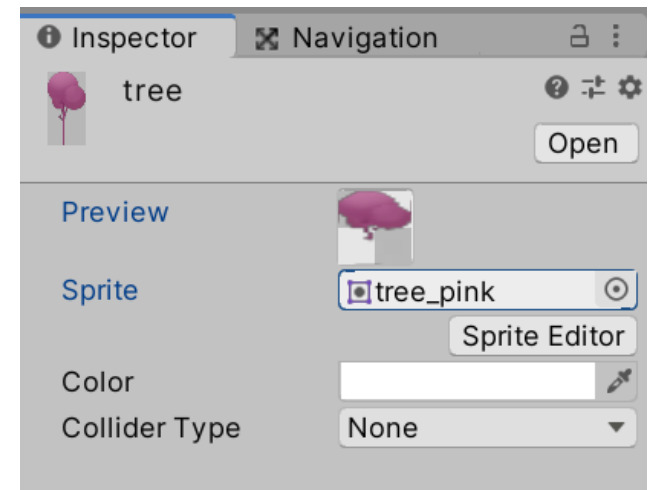
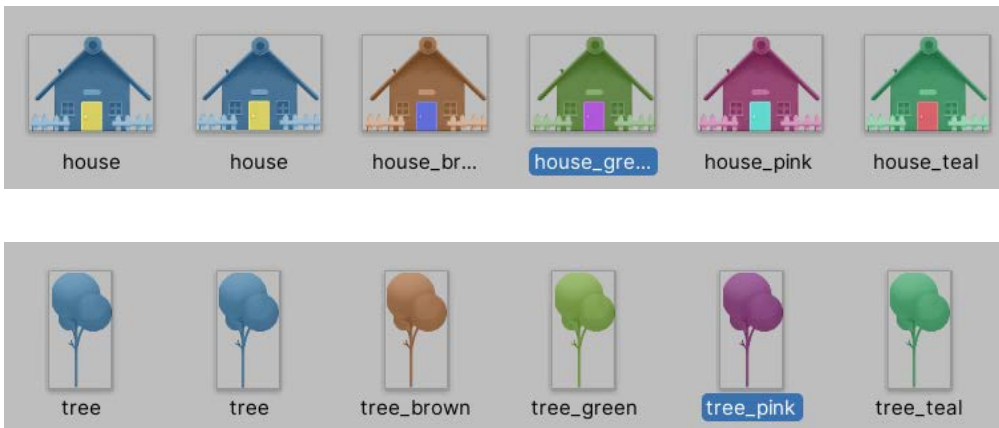


- 개선사항 및 수정

- 전체적인 색감 수정
- 바운스 패드 추가
- 스피드 패드 추가
- 파티클 추가

# How to and Will do

- 수정 보완 방법
  - ❖ 전체적인 색 수정
  - ✓ Project 창 → Tiles → Sprite 색깔 변경
  - ✓ 색 변경을 원하는 오브젝트 선택 및 변경



# How to and Will do



- 수정 보완 방법
  - ❖ 바운스 패드 추가
    - ✓ Project 창 → Powerup Prefabs 선택
    - ✓ 바운스 패드를 Scene에 옮김
    - ✓ 바운스 패드에 Jump Pad 스크립트 연결

# How to and Will do

- 바운스 패드 스크립트 코드

```
PlatformerJumpPad.cs PlatformerSpeedPad.cs
기타 파일 PlatformerJumpPad
1 using UnityEngine;
2 using Platformer.Mechanics;
3
4 public class PlatformerJumpPad : MonoBehaviour
5 {
6     public float verticalVelocity;
7
8     void OnTriggerEnter2D(Collider2D other)
9     {
10         var rb = other.attachedRigidbody;
11         if (rb == null) return;
12         var player = rb.GetComponent<PlayerController>();
13         if (player == null) return;
14         AddVelocity(player);
15     }
16
17     void AddVelocity(PlayerController player)
18     {
19         player.velocity.y = verticalVelocity;
20     }
21 }
```

# How to and Will do



- 수정 보완 방법
  - ❖ 스피드 패드 추가
  - ✓ Project 창 → Powerup Prefabs 선택
  - ✓ 스피드 패드를 Scene에 옮김
  - ✓ 스피드 패드에 스크립트 연결

# How to and Will do

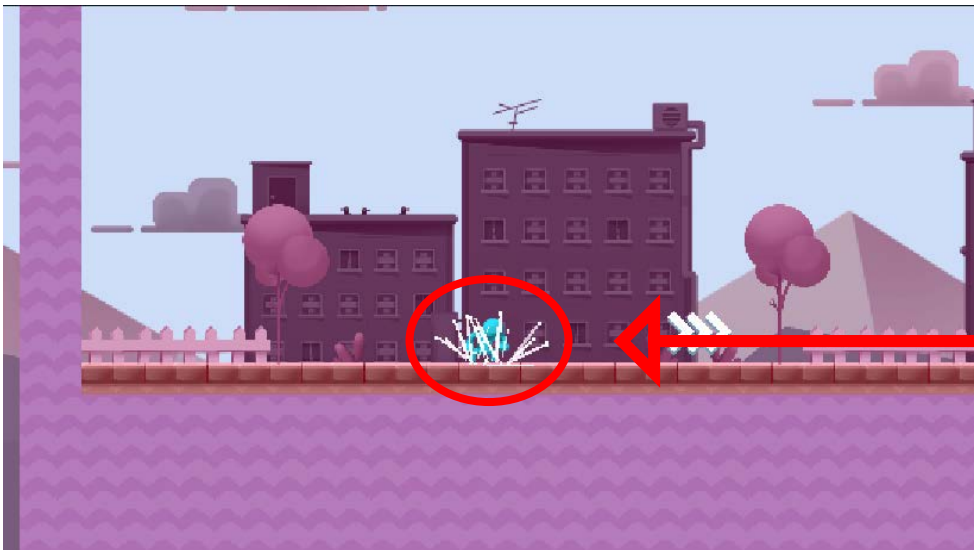
- 스피드 패드 스크립트 코드

```
PlatformerSpeedPad.cs
기타 파일 PlatformerSpeedPad
1 using System.Collections;
2 using UnityEngine;
3 using Platformer.Mechanics;
4
5 public class PlatformerSpeedPad : MonoBehaviour
6 {
7     public float maxSpeed;
8
9     [Range (0, 5)]
10    public float duration = 1f;
11
12    void OnTriggerEnter2D(Collider2D other){
13        var rb = other.attachedRigidbody;
14        if (rb == null) return;
15        var player = rb.GetComponent<PlayerController>();
16        if (player == null) return;
17        player.StartCoroutine(PlayerModifier(player, duration));
18    }
19
20    IEnumerator PlayerModifier(PlayerController player, float lifetime){
21        var initialSpeed = player.maxSpeed;
22        player.maxSpeed = maxSpeed;
23        yield return new WaitForSeconds(lifetime);
24        player.maxSpeed = initialSpeed;
25    }
26
```



# How to and Will do

- 수정 보완 방법
  - ❖ 파티클 추가
    - ✓ 점프하고 착지할 때 파티클 발생
    - ✓ Project 창 → Bounce Effect Prefabs → Player의 하위계층



파티클 발생

# How to and Will do

- Future works

- 코인을 먹었을 때 몇 개의 코인을 먹었는지 점수 기능 추가
- 적을 밟았을 때 점수 획득 기능 추가
- 아이폰 및 안드로이드 플랫폼 지원
- 구글스토어에 앱 등록