

맛있는 밥이 얼어 붙었습니다! 도와주세요 냥냥!

CATCH BALL

×

×

목차

01

프로젝트 개요

- 팀원 소개 및 역할 분담
- 제작 방향&구현 목표

02

주요 기능 소개

- 3단계 카테고리
기능 구현 소개

03

게임 프로세스 설명

- 벽돌깨기 게임의 UI, 벽돌, 공로
나는 게임 진행과정

04

시연 영상 및 구현 내용

- 완성된 게임의 시연영상

05

트러블슈팅

- 팀프로젝트 진행시
느낀점

01 프로젝트 개요

팀원 소개 및 역할 분담

3조 승급하조



조병웅

- 조장
- 벽돌 초기 구현
- 애니메이션 추가
- 아이템 기능 구현
- 발표 영상 제작



김건호

- 조원
- 볼 초기 구현
- 패들 초기 구현
- StartScene 구현
- 스킨 변경 추가



안석환

- 조원
- 볼 초기 구현
- End Scene 구현
- 무한 모드 구현
- UI 기능 구현



임덕한

- 조원
- 패들 초기 구현
- 사운드 리소스 추가
- 스킨 변경시 사운드 리소스 변경 구현



최정운

- 조원
- 벽돌 초기 구현
- 벽돌 위치 변경 추가
- 게임 매니저 구현
- UI 리소스 추가

01 프로젝트 개요

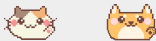
게임 이름과 제작 방향, 구현 목표

CATCH BALL

맛있는 밥이 얼어 붙었습니다!
공을 던져 얼음을 깨고 안에 갇힌 음식을 구해
맛있는 식사를 완성하세요. 냥냥!

01 프로젝트 개요

게임 이름과 제작 방향, 구현 목표



프로젝트 디자인

- 벽돌 = 얼음
- 패들 = 고양이 (강아지)
- 아이템 = 밥 (츄르, 캔, 생선 등)
- 도트풍 (도트가 잘 돋보이는 아트)
- 모바일 환경을 상정, 세로로 긴 화면 구성

01 프로젝트 개요

게임 이름과 제작 방향, 구현 목표

제작 방향

단순한 벽돌깨기 게임이 아닌
스토리가 있고
아이템이 추가된 게임

게임 이름

CAT ch BALL

고양이 테마와 공의 연결점을
찾다가 캐치볼(catchball) 단어
에서 영감을 받음

구현 목표

2가지 게임 스킨 선택

벽돌을 깨서 아이템을 먹고
점수를 얻어 게임 엔딩을 보는 것

01 프로젝트 개요

게임 이름과 제작 방향, 구현 목표

제작 방향

단순한 벽돌깨기 게임이 아닌
스토리가 있고
아이템이 추가된 게임

게임 이름

CAT ch BALL

고양이 테마와 공의 연결점을
찾다가 캐치볼(catchball) 단어
에서 영감을 받음

구현 목표

2가지 게임 스킨 선택

벽돌을 깨서 아이템을 먹고
점수를 얻어 게임 엔딩을 보는 것

02 주요 기능 소개

게임의 핵심 기능에 대해 소개합니다.

UI

Scene 분리

- 게임 시작 화면
- 스킨 선택 화면
- 게임 진행 화면
- 게임 엔딩 화면
- 게임 배경 화면

벽돌

벽돌

- 벽돌안에 랜덤으로 먹이가 생성
- 벽돌을 깨면 먹이가 떨어짐
- 시간이 지나면서 벽돌 하강

FX

FX

- 벽, 벽돌, 패들과 부딪힐때 각도 계산을 하여 반사

03 게임 프로세스 설명



게임 시작

- 기본 모드 ::
기본으로 생성된 벽들 깨기
- 무한 모드 ::
벽들이 무한으로 한줄씩 생성되어 하강
- 스킨 선택 ::
고양이 & 강아지 중 선택



게임 진행

- 공이 3번 떨어지거나
블록과 패들(고양이, 강아지)이 닿을 때
게임 종료
- 아이템과 패들이 닿는 것으로 점수 측정



게임 종료

- 쌓은 점수에 따라 엔딩 이미지 변경
- 30점 이상 노멀 엔딩, 30점 이하 새드엔딩

04 시연 영상 및 구현 내용



[Youtube Link](#)

05 트러블 슈팅

문제해결과 느낀점

무한 모드 버그

- 무한모드에서 벽돌생성과 함께 공이 부딪힐 경우 공이 소멸

공의 영역 침범

- 공이 상단 UI 영역까지 침범
collision 영역 확장 필요

게임 버그 및 문제점

패들의 화면 이탈

- 공 발사 전, 마우스를 과격하게 움직일 시 패들 화면 이탈

객체지향 미숙

05 트러블 슈팅

문제해결과 느낀점



아이템 가짓수 추가

- 볼 갯수 추가, 점수 2배 등
플레이 가능 항상 아이템 추가



레벨 디자인

- 레벨에 따라 패들 사이즈 줄어듦
- 레벨에 따라 공 속도 증가



단단한 벽돌(얼음) 추가

- n회 이상 볼과 충돌 시, 제거되는
벽돌(얼음) 추가

05 트러블 슈팅

문제해결과 느낀점

진행하며 겪은 어려움

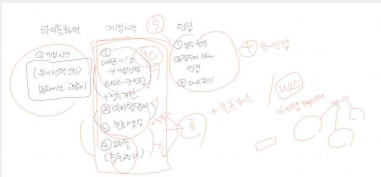
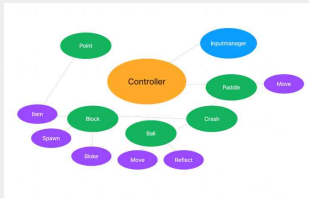
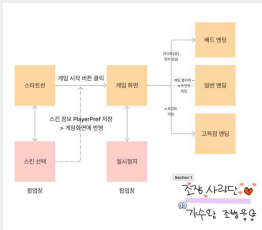
- 커밋하면서 파일이 섞여 오류 발생
 - 브랜치 관리를 더 섬세하게
 - 시간선 표시와 진행상황 명확하게
- 이유를 모를 버그
 - 내 유니티에서는 안되었는데 다른 사람 유니티에서는 작동
 - 코드 차이 및 알고리즘 차이는 전혀 없음

느낀점

Unity와 코드 작성을 하면서 어려움을 겪을 때 버스터콜을 통하여 화면 공유를 이용해 팀원들과 이야기하며 문제를 해결했습니다.

이번 팀프로젝트도 마찬가지로 소통과 협력의 중요성을 다시 깨달을 수 있는 좋은 계기가 되었습니다.

06 기타



END OF DOCUMENT



THANK YOU

