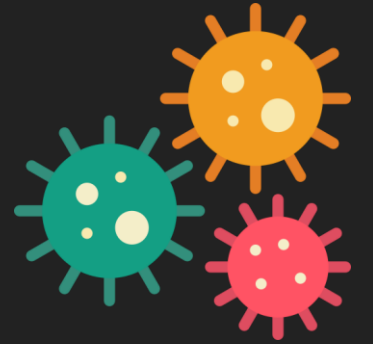


VIRUS ATTACK



INDEX

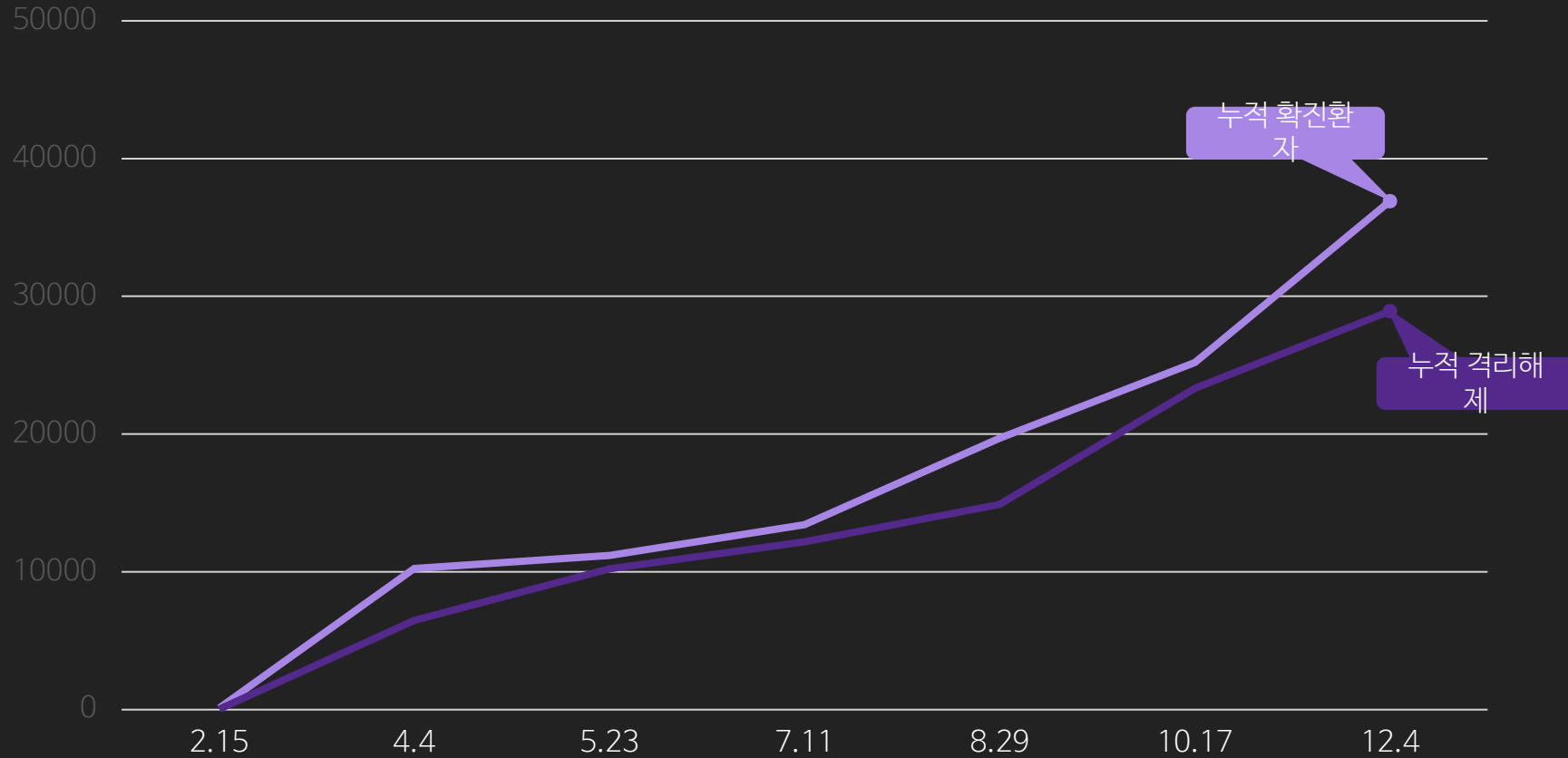
1. 프로젝트 개요
2. 배경 및 필요성
3. 기존 기술 사례 분석
4. 최종 개발 목표
5. 프로젝트 기획 및 구현 과정
6. 개발 기술 결과물
7. 결과물 구현 동영상
8. 향후 계획



프로젝트 개요

프로젝트명	VIRUS ATTACK VR 게임	
팀명	예방레인저	
참여자	20183348 최주연 20183316 노희지 20183345 최산하 20175121 장채림	
구 분	총 연구기간	당해년도
프로젝트 기간	2020.9~2021.03 (7개월)	2020.9~2020.12 (4개월)

배경 및 필요성

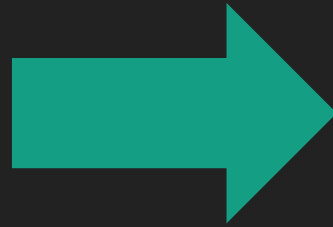


코로나 월별 증가 추이

배경 및 필요성



스트레스

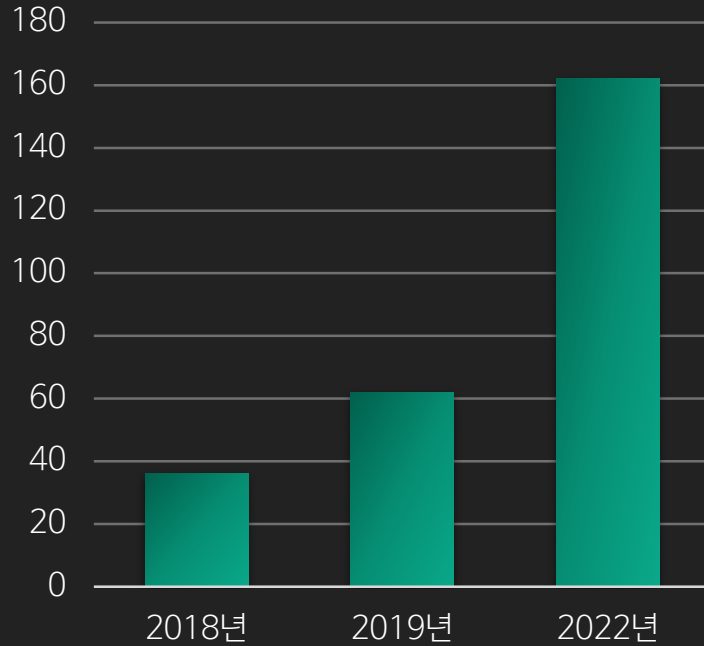


해소

배경 및 필요성

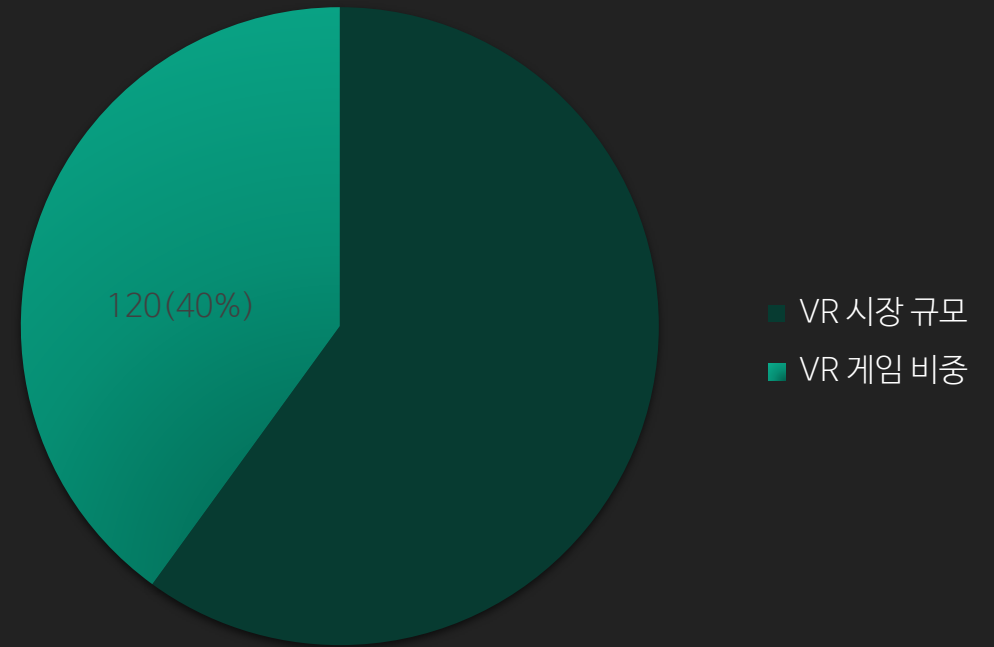
세계 VR 시장 규모

(단위:억달러, 출처:닐슨)



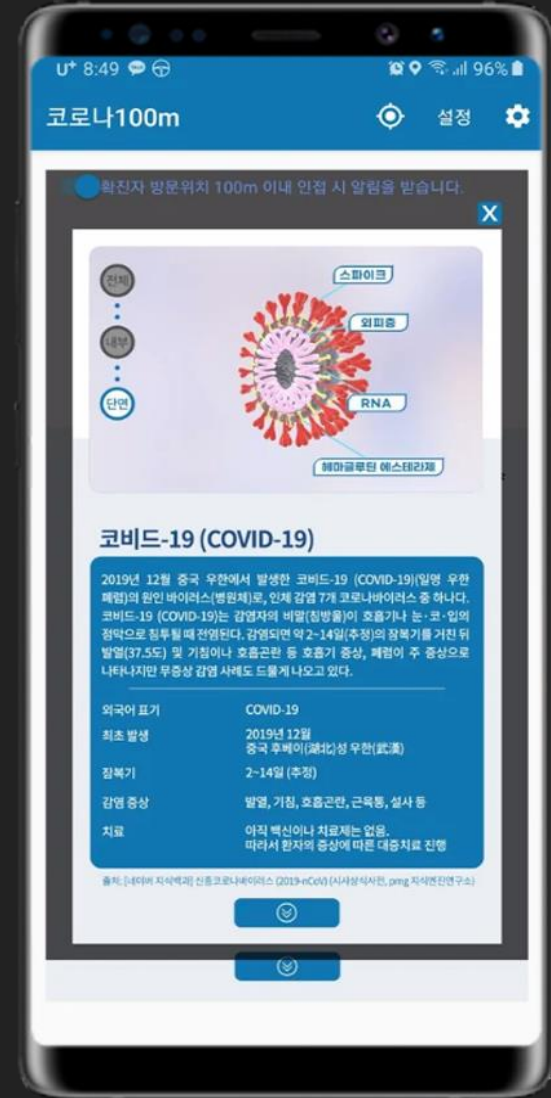
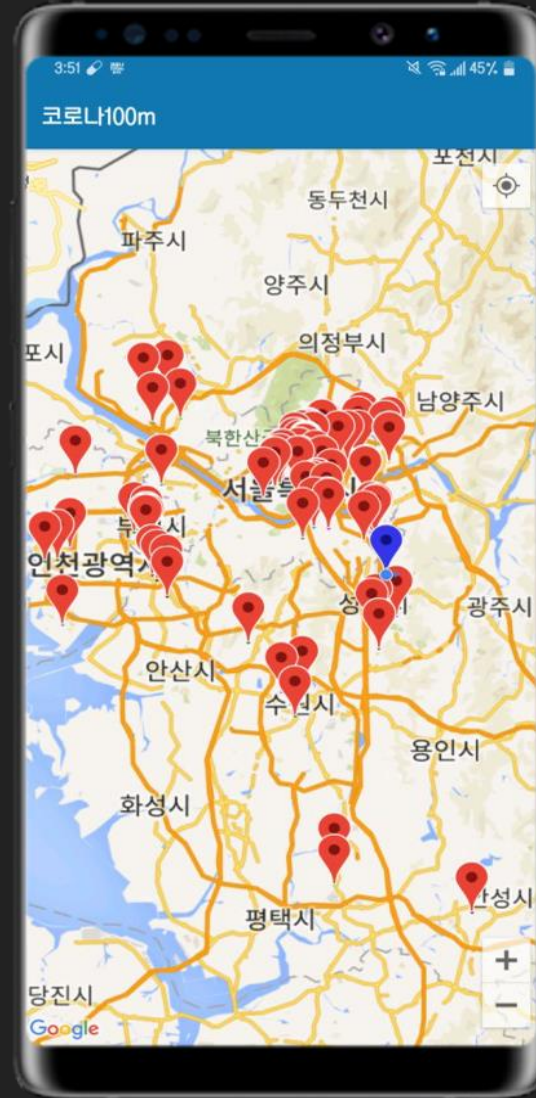
2020년 세계 VR 시장 규모

(단위:억달러, 출처:디지털캐피탈)



기존 기술 사례 분석

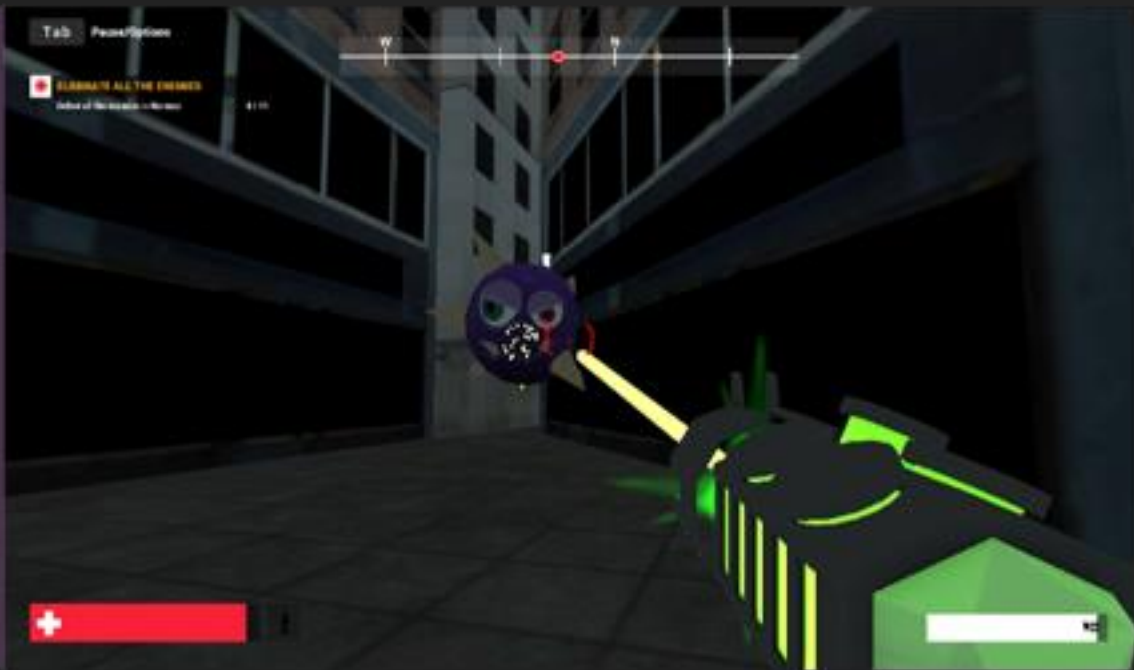
코로나
100m
알리미



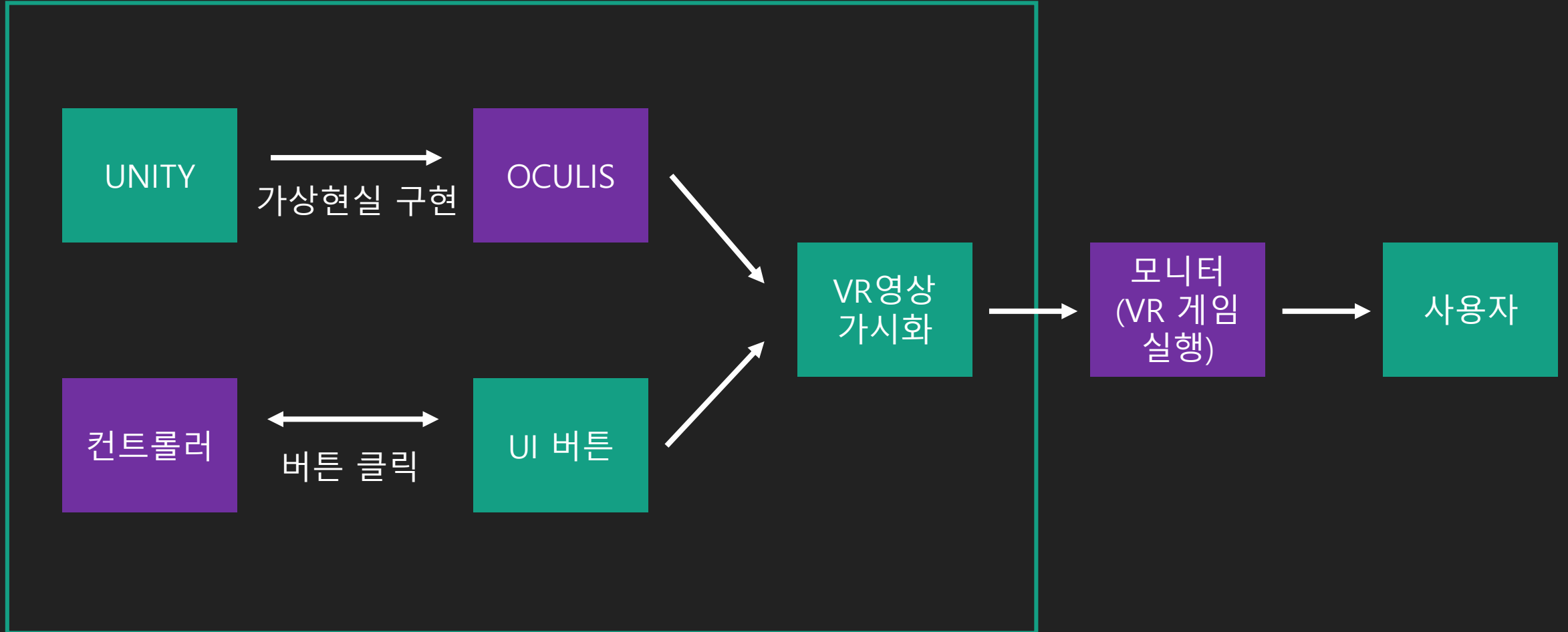
기존 기술 사례 분석



최종 개발 목표



프로젝트 기획 및 구현 과정



프로젝트 기획 및 구현 과정

Photoshop

VIRUS ATTACK

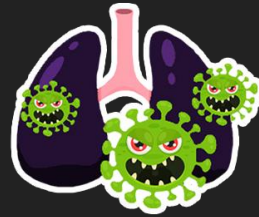


Game over



코로나 바이러스에 감염되어
당신의 **미각이 상실**되었습니다.

Game over



코로나 바이러스에 감염되어
당신의 **폐기능이 손상**되었습니다.

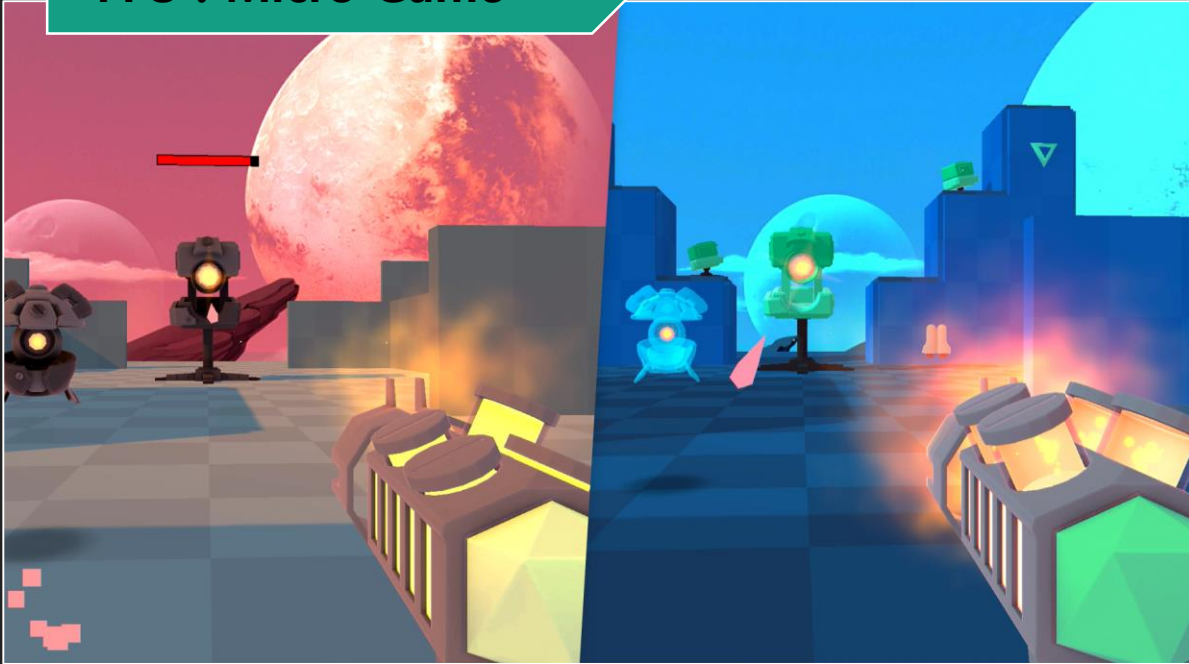
Game over



코로나 바이러스에 감염되어
당신의 **뇌기능이 저하**되었습니다.

프로젝트 기획 및 구현 과정

FPS : Micro Game

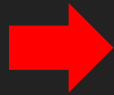


FPS : CREATOR KIT



프로젝트 기획 및 구현 과정

Unity



```
Health (Script)
Script: Health
Max Health: 100
Critical Health Ratio: 0.3

public class Health : MonoBehaviour
{
    [Tooltip("Maximum amount of health")]
    public float maxHealth = 10f;
    [Tooltip("Health ratio at which the critical health vignette starts appearing")]
    public float criticalHealthRatio = 0.3f;

    public UnityAction<float, GameObject> onDamaged;
    public UnityAction<float> onHealed;
    public UnityAction onDie;

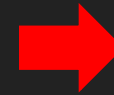
    public float currentHealth { get; set; }
    public bool invincible { get; set; }
    public bool canPickup() => currentHealth < maxHealth;

    public float getRatio() => currentHealth / maxHealth;
    public bool isCritical() => getRatio() <= criticalHealthRatio;

    bool m_IsDead;

    public void Heal(float healAmount)
    {
        float healthBefore = currentHealth;
        currentHealth += healAmount;
        currentHealth = Mathf.Clamp(currentHealth, 0f, maxHealth);

        // call OnHeal action
        float trueHealAmount = currentHealth - healthBefore;
        if (trueHealAmount > 0f && onHealed != null)
        {
            onHealed.Invoke(trueHealAmount);
        }
    }
}
```



프로젝트 기획 및 구현 과정

Unity



Build Settings

Scenes In Build

<input checked="" type="checkbox"/>	FPS/Scenes/IntroMenu	0
<input checked="" type="checkbox"/>	FPS/Scenes/WinScene	1
<input checked="" type="checkbox"/>	FPS/Scenes/MainScene	2
<input checked="" type="checkbox"/>	FPS/Scenes/NY_demo	3
<input checked="" type="checkbox"/>	FPS/Scenes/LoseScene 1	4
<input checked="" type="checkbox"/>	FPS/Scenes/LoseScene 2	5
<input checked="" type="checkbox"/>	FPS/Scenes/LoseScene	6

```
[Header("Lose")]  
[Tooltip("This string has to be the name of the scene you want to load when losing")]  
public int index;
```

```
else  
{  
    index = Random.Range(4, 7);  
  
    m_TimeLoadEndGameScene = Time.time + endSceneLoadDelay;  
}
```


개발 기술 결과물

몬스터 위치



게임 다시하기



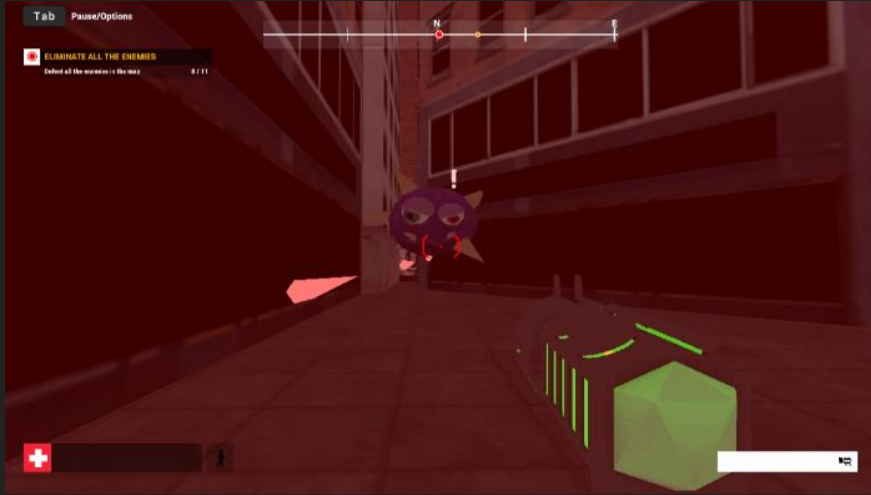
남은 몬스터 수



남은 체력

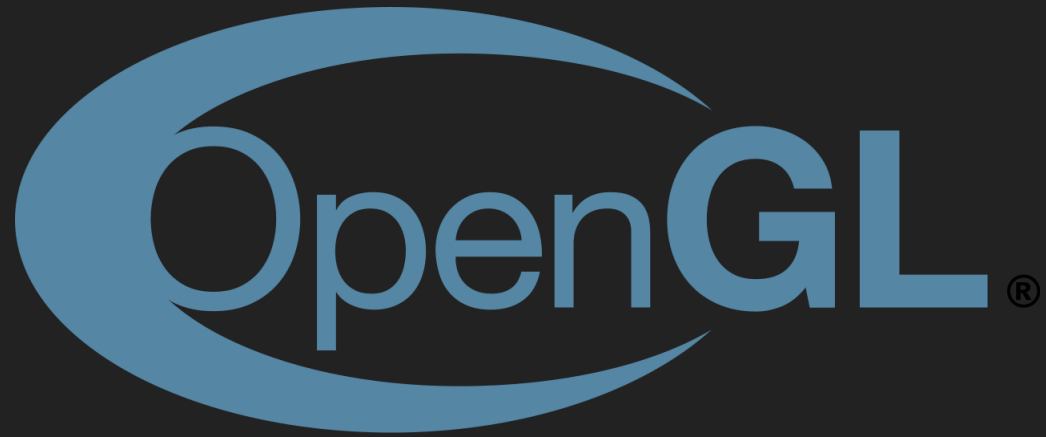
남은 총알 탄알

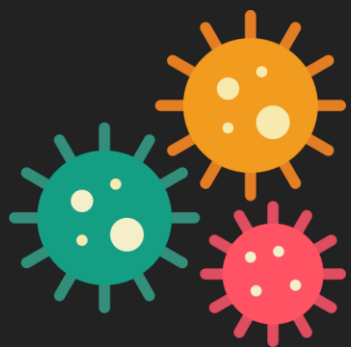
개발 기술 결과물



결과물 구현 동영상







감사합니다

출처

Ponybuhagom.tistory/number

Ponybuhagom.tistory/number

Ponybuhagom.tistory/number

Ponybuhagom.tistory/number

Ponybuhagom.tistory/number

