

Introduction

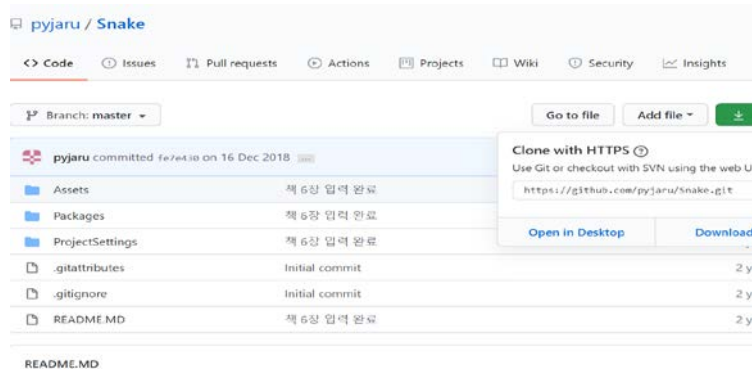
- Snake game
- - 뱀이 코인을 먹으면 자라나는 게임 단, 모서리 부분에 부딪히면 죽는다. 시작할 때 뱀의 속도가 너무 빨라 속도를 조절하였다. 또한 배경음악을 삽입하여 게임을 좀 더 신나게 즐길 수 있도록 하였고 코인 점수를 1점에서 10점으로 변경하였다.



Difference between Original and Final

- 처음 버전

- Github 소스코드 , 2d/3d 멀티플랫폼 게임을 위한 유니티 2018



- 개선사항 (또는 수정사항)

- 뱀의 속도를 줄인다.
- 코인에 개수대신 점수를 넣는다.
- 배경음악과 코인을 획득 시 효과음을 넣어 준다.

How to and Will do

수정 보완 방법

```
public class Snake : MonoBehaviour  
{  
    float speedMove = 5f;  
    float speedRot = 120f;  
  
    bool isDead = false;  
}
```



```
public class Snake : MonoBehaviour  
{  
    float speedMove = 3f;  
    float speedRot = 120f;  
  
    bool isDead = false;  
}
```

1. 뱀의 속도를 5에서 3으로 줄여줬다.

```
}  
  
void MoveCoin()  
{  
    coinCnt++;  
}
```



```
void MoveCoin()  
{  
    coinCnt = coinCnt + 10;  
}
```

2. 코인을 획득하면 1점씩 올라가는 점수를 10점씩 올라가도록 변경하였다.



2. MainCamera에 Audio Source를 추가하여 다운 받은 배경음악을 넣고 코인에도 효과음을 넣어준다.

Future works

- 최고점수와 최저 점수를 나타낼 수 있도록 하도록 점수판을 추가한다.
- 2인 플레이가 가능하도록 한다.
- 구글 플레이 스토어에 등록

References

- **평가항목**

- 과제수행개요 (개발한 내용을 명확하게 기술하고 잘 설명하였는가?)
- 창의성 (수행 내용은 창의적이며, 새로운 내용을 포함하고 있는가?)
- 적절성 (수업시간에 나온 내용을 충분히 활용하여 작성하였는가?)
- 완성도 (개발범위 내에서 기능구현이 충실하게 되어있는가?)
- 흥미성 (사용자 호감을 가질 수 있는 요소를 부여하였는가?)
- 즐거움 (게임이 재미있는가?)
- 보고서/발표 (보고서 내용을 충실하며 발표자세는 바른가?)

- **제출**

- 개발한 게임 프로젝트 전체 파일, 웹버전으로 빌드한 실행파일, 발표자료를 묶어서 압축
- 제출 기한은 추후 재공지