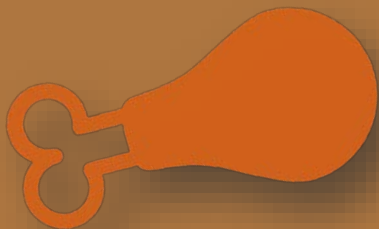




# Presentation of my application



학번 : 20183318

이름 : 박다영

# 게 임 소 개

- **쫄쫄아, 치킨먹자!**

- 치킨 닭다리를 사기위해 총 4단계를 거쳐 2500원을 모아야 하는 2D게임



# 개선 사항

- 처음 버전

- 아래 영상은 Unitylist에서 2D게임을 다  
운받아 시작한 초기 버전이다.

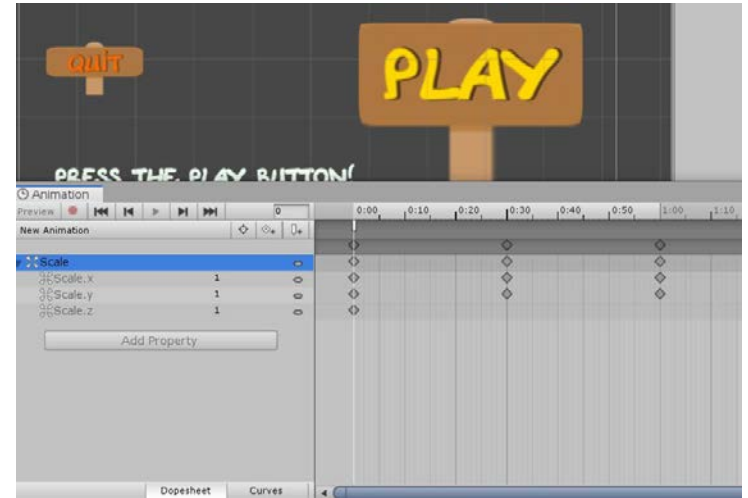


- 개선사항 (또는 수정사항)

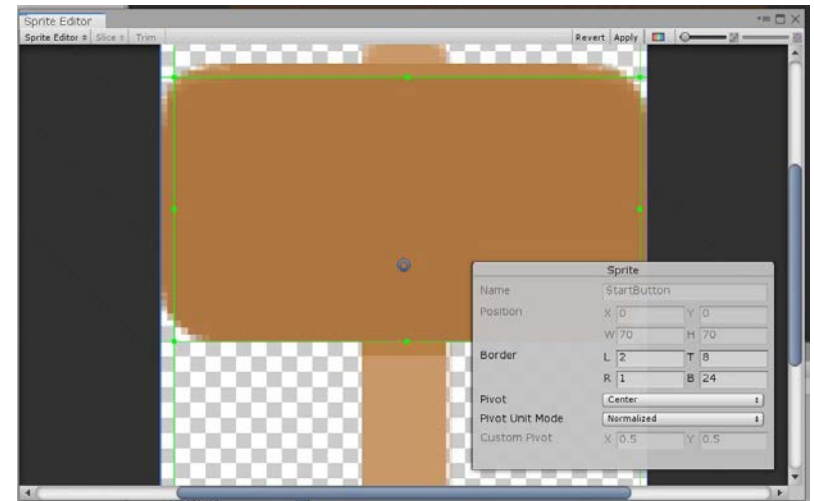
- 게임 스토리 추가
- 스토리에 맞는 UI 수정
- 배경 음악 추가
- 조작법 추가
- 스토리와 연결된 결과화면 추가

# 개선사항 - 1

- 수정 내용 (시작화면)
  - 시작화면 UI 변경
  - 버튼, 텍스트 추가 및 수정
  - 버튼 애니메이션

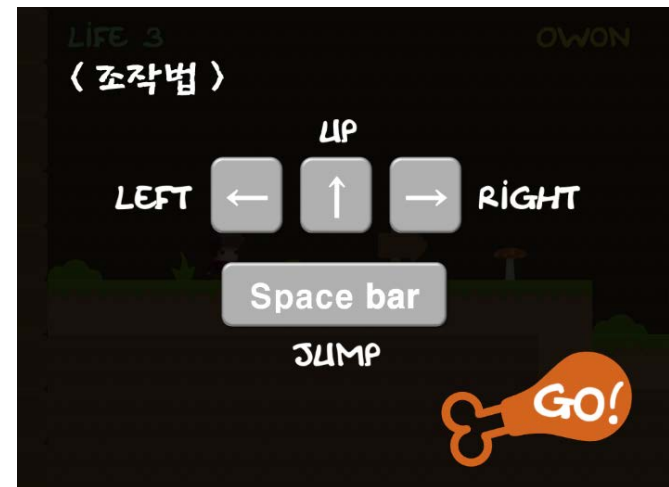
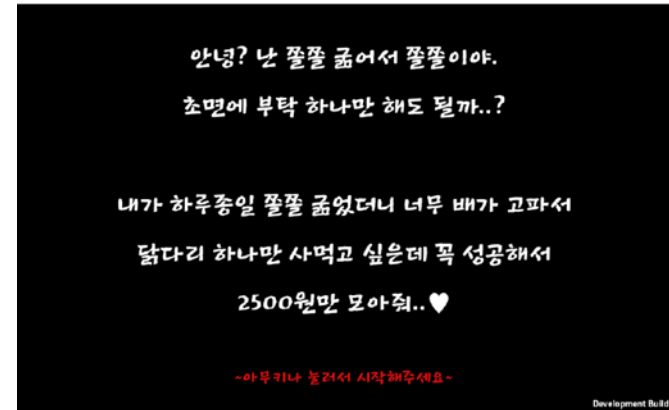


- 수정 방법
  - PLAY버튼에 Animator-Animation 추가
  - 이미지를 확대시켜 깨지는 현상을 Sprite Editor를 이용하여 편집



## 개선사항 - 2

- 수정 내용
  - 스토리 추가
  - 조작법 추가
- 수정 방법
  - Canvas - Text로 스토리를 위한 Text 추가
  - 가로 게임에 미션을 부여
  - .png 파일을 만들어 이미지를 sprite 2D로 변경 후 Canvas - Image, Text 추가



## 개선사항 - 3

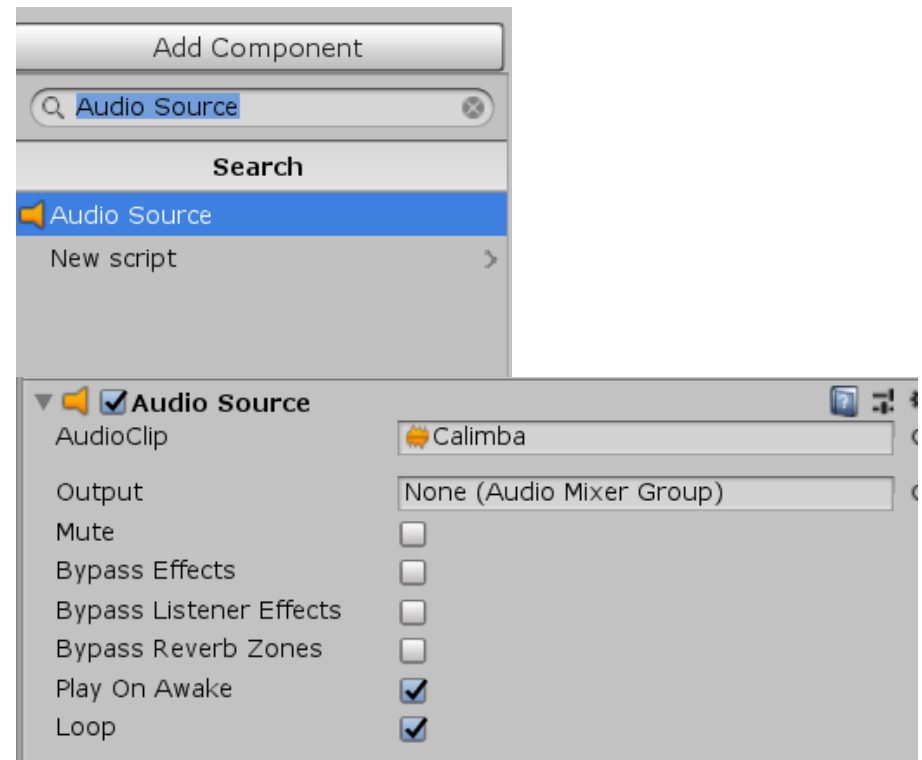
- 수정 내용

- 게임에 스토리에 맞는 UI 수정
- 배경음악 추가



- 수정 방법

- Script에서 .text 변경
- 해당 Scene - Add component - Audio Source 추가

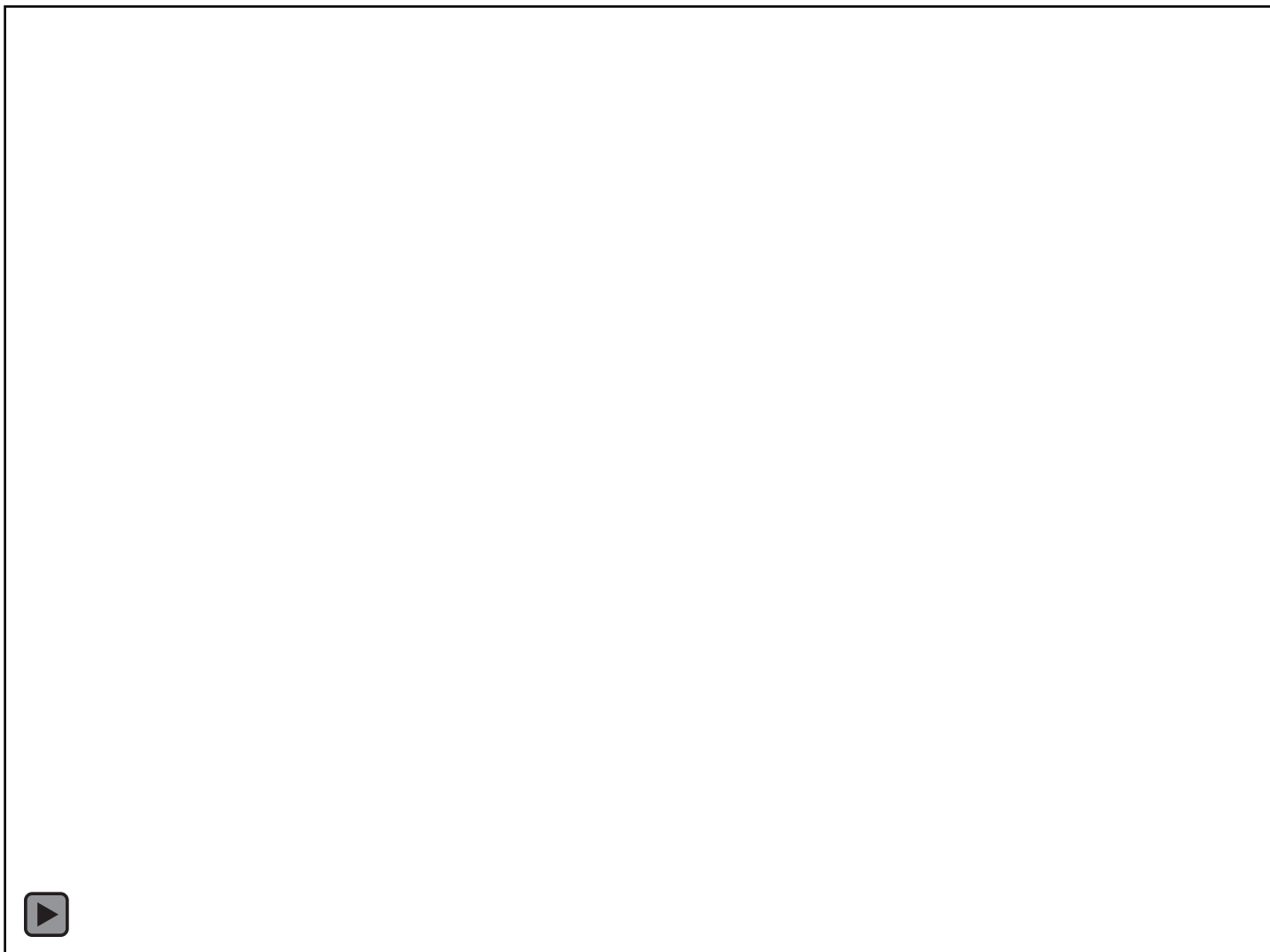


## 개선사항 - 4

- 수정 내용 (결과화면)
  - 스토리에 맞는 결과화면 추가
  - 코인의 획득정도에 따라 다른 결과화면
  - Exit 버튼 추가
- 수정 방법
  - Script에서 조건문을 추가하여 코인의 획득정도에 따라 Canvas의 Text와 치킨 Image의 유무를 다르게 부여
  - Canvas - Button을 추가하여 Exit 메뉴 추가



# 최종 게임 결과





# 향 후 계 획

- Future works
  - Enemy를 더 추가해 방해요소를 늘림
  - 단계별로 분위기를 다르게 구현
  - 여러가지 미션 추가
  - 대중이 쉽게 다가가기 위한 게임인 모바일 버전으로 UI를 새롭게 구성하여 출시