SAMSUNG SW ACADEMY FOR YOUTH

함께가요 미래로! Enabling People

START CAMP

# 크리에이터 챌린지

SSAFY 13기

# 바로 가기

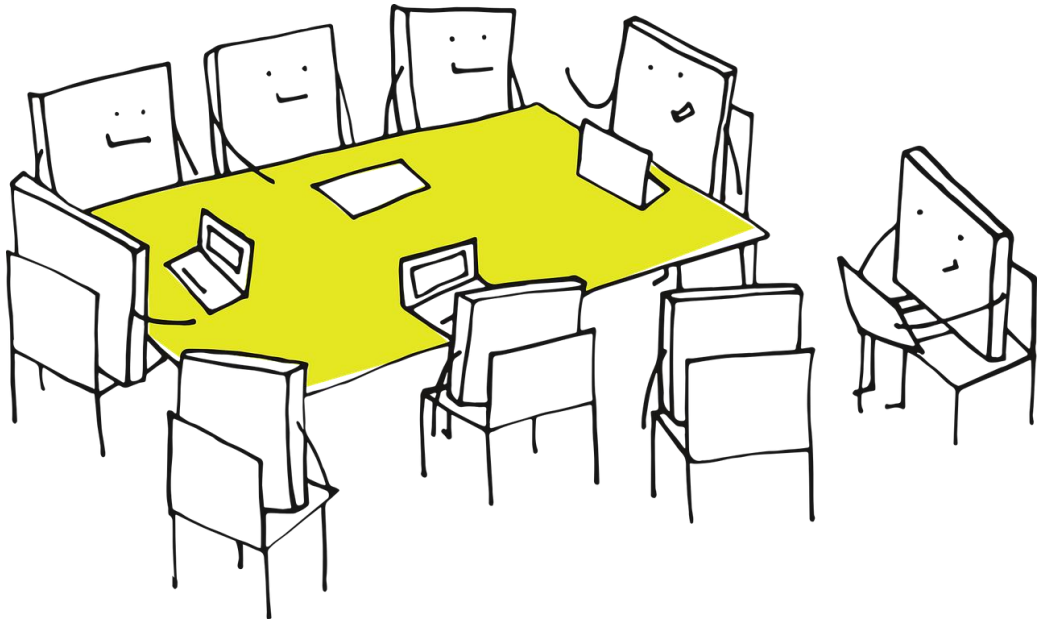
- 오늘의 일정
- 시작하기 (초기 설정)
- 레드브릭 사용법
- 예제게임 만들기_PART 1
- 예제게임 만들기_PART 2
- Wiki 이용하기
- AI Bot 이용하기
- 해커톤
- 작품 업로드

# 오늘의 일정

| 시간 | 분류 | 학습 내용 |
|---|---|---|
| 10:30~10:45 (15분) | 오리엔테이션 | - 강의 소개, 프로그램 목표 및 일정 안내<br>- 해커톤에 관하여<br>- 명예의 전당 작품 소개 |
| 10:45 ~ 12:00 (75분) | 예제 게임 앱 제작 | - 3D 스튜디오 기본 사용법 학습<br>- AI bot과의 대화 인터페이스 구축<br>- 소통 기능 기획 및 구현 실습<br>- 3D 플랫폼을 활용한 앱 제작 실습 |
| 12:00~13:00 (1시간) | **즐거운 점심 시간 (반마다 다름)** | |
| 13:00~13:30 (30분) | 팀 구성 & 게임 기획 | - 팀 구성<br>- '소통' 주제에 맞는 앱 스토리보드 작성<br>- AI bot 활용 방안 구체화 |
| 13:30~16:40 (190분) | 3D 앱 제작 | - 소통과 AI를 주제로 3D 플랫폼을 활용한 AI기능 연계 앱 제작 실습<br>- 게임 제작 후 퍼블리싱 및 링크 공유 |
| 16:40~17:50 (70분) | 최종 발표 및 선발 | - 팀별 발표 및 우수 프로젝트 선발<br>- 선발 및 시상 |

# 크리에이터 챌린지

SSAFY 크리에이터 챌린지는 삼성 청년 SW 아카데미 스타트 캠프 중,
교육생들이 쉽게 SW와 친해질 수 있도록
SSAFY와 Redbrick이 함께 운영하는 해커톤 형식의 SW 창작 과정입니다.



# 크리에이터 챌린지

여러분은 해커톤에서 가장 중요한 것이 뭐라고 생각하시나요?

# 효율적 소통에 대하여

해커톤의 성공을 위해서는 팀워크가 중요합니다.

그리고 팀워크의 핵심은 효율적인 소통입니다.

‘ 효율적인 소통 ' 이란 과연 무엇일까요?

# 해커톤 주제

주제 :

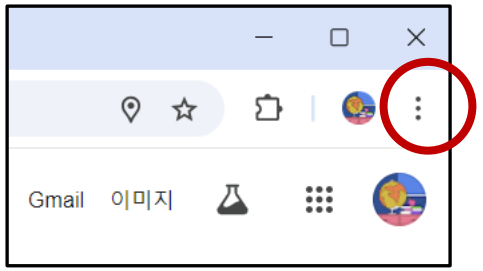
## 소통과 AI의 만남

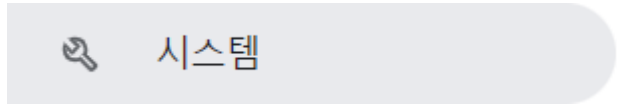
- 팀원들과 아이디어를 공유하고 조율하는 소통
- AI와의 대화에서 원하는 정보를 정확히 얻어내는 소통

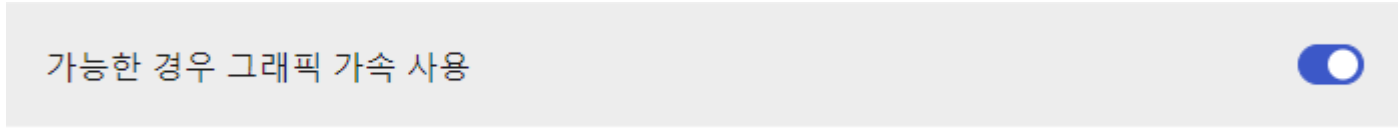
# 시작하기

# 초기 설정사항

1. Chrome 브라우저를 열어주세요. 반드시 chrome 에서 접속하셔야 합니다.
2. 설정 > 시스템 > 그래픽 가속사용  체크해주세요.
3. 크롬 창을 닫고 다시 열어주세요.

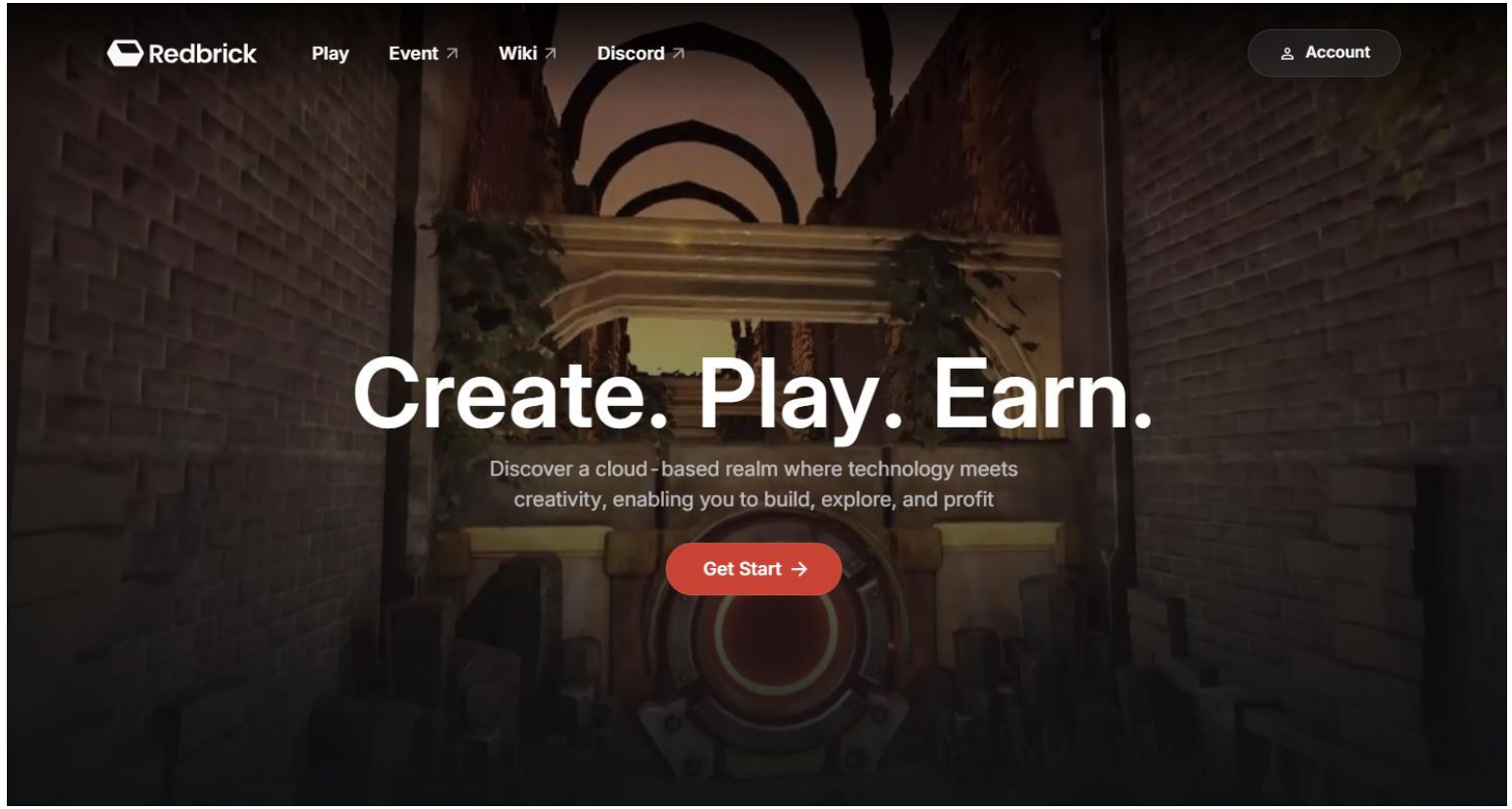




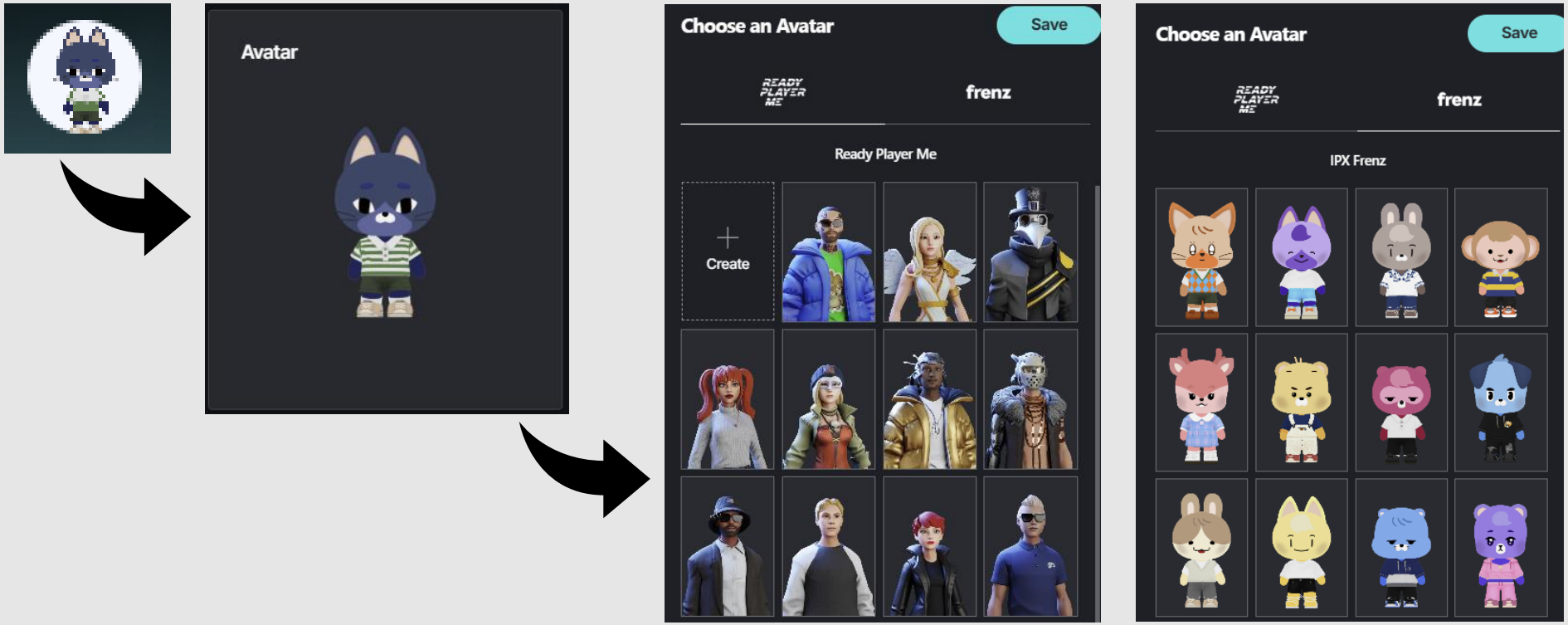
# 레드브릭 사이트 접속

redbrick.land 에 접속해서 회원가입 해주세요.
반드시 chrome 에서 접속하셔야 합니다.



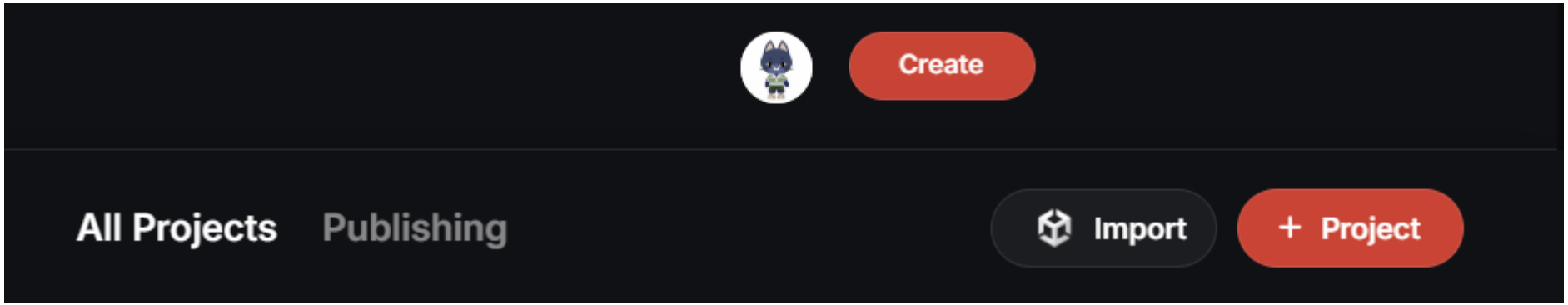
# 레드브릭 사이트 접속

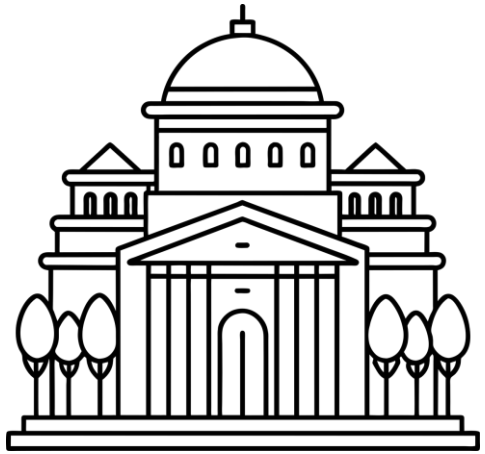
로그인 후, 우측 상단의 아바타 모양을 누르면 모양을 변경할 수 있습니다.



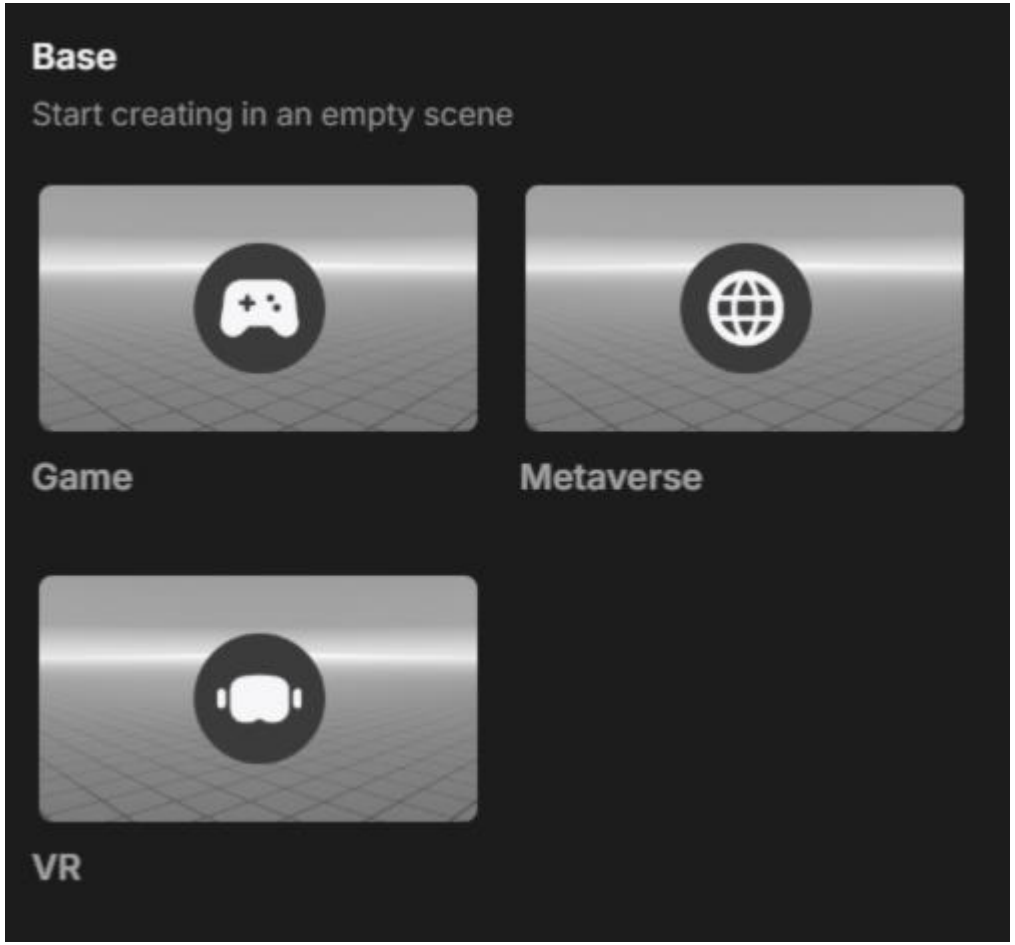
# 레드브릭 사이트 접속

Create > Project 를 눌러 새 프로젝트 제작을 시작합니다.



# Template 유형




## Game 모드

아바타 설정부터 화면 이동까지
모두 코딩을 통해 제어할 수 있습니다.

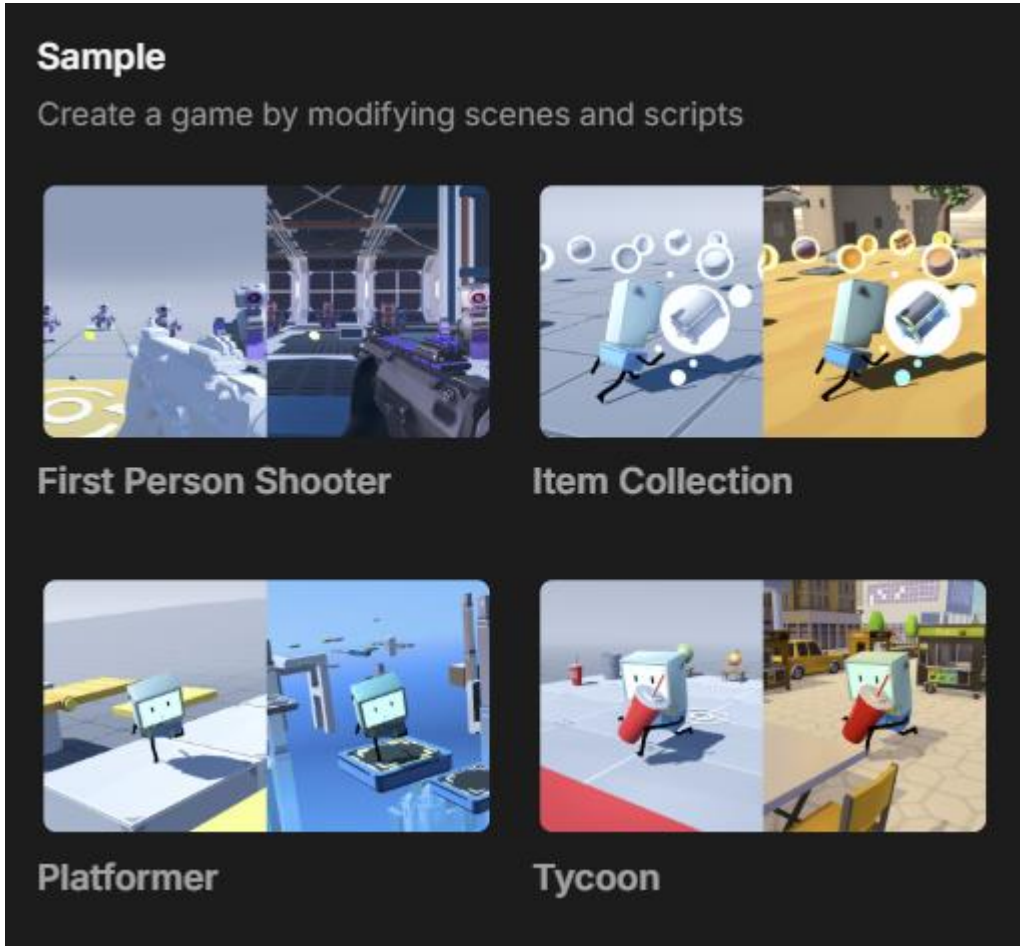
## Metaverse 모드

이 모드에서는 카메라와 아바타가 기본적으로 설정 됩니다. 아바타는 Redbrick 웹사이트에서 설정된 것을 사용하고 카메라는 항상 아바타를 따라가도록 구성됩니다.

## VR 모드

이 모드는 가상 현실을 지원합니다.
메타버스를 선택하고 VR을 활성화하면
VR 카메라가 아바타에 연결됩니다.

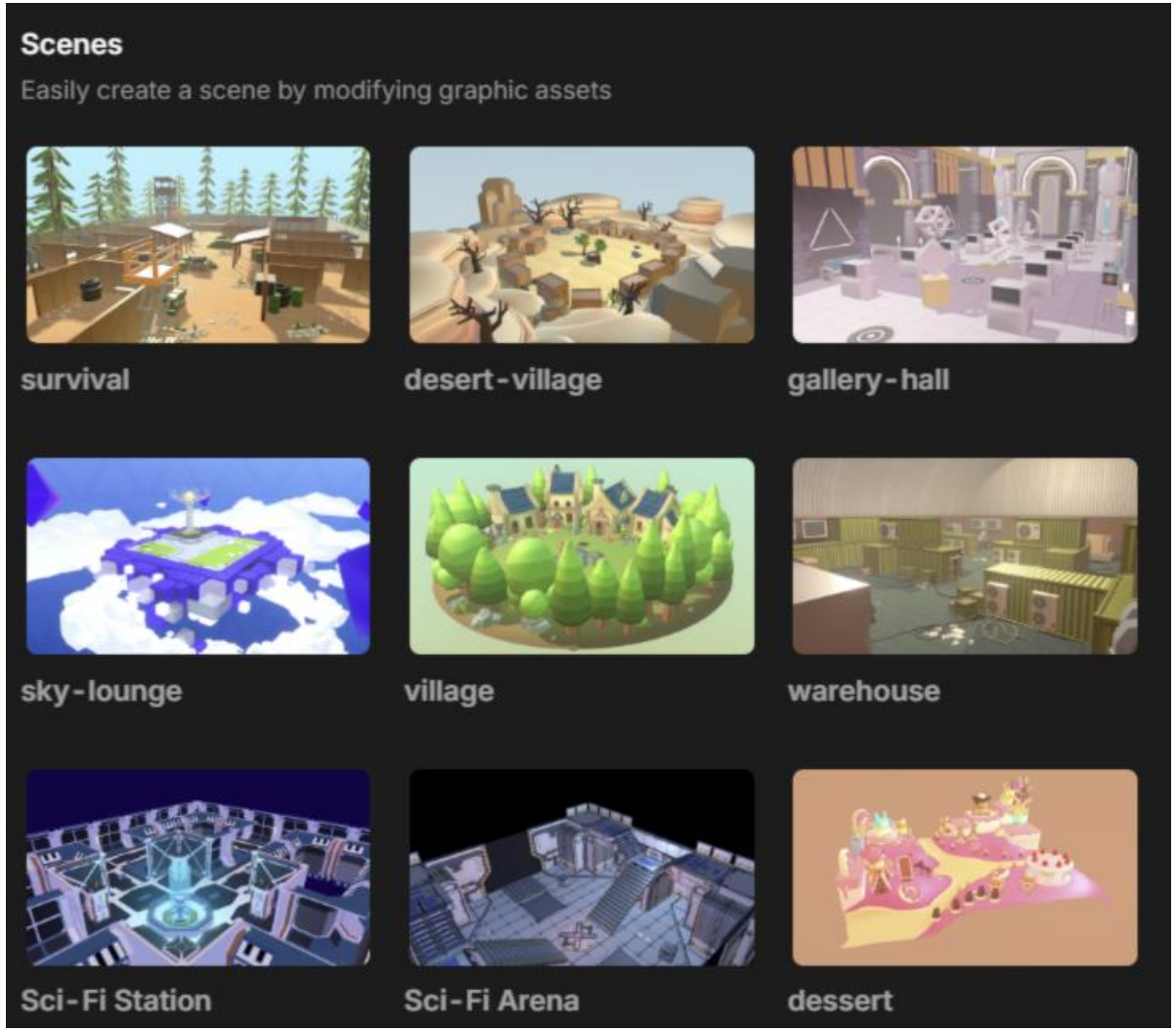
# Template 유형




## Sample

다양한 예제 게임들이 있습니다.
코드를 볼 수 있으므로,
제작할 때 참고하셔도 좋습니다.

# Template 유형

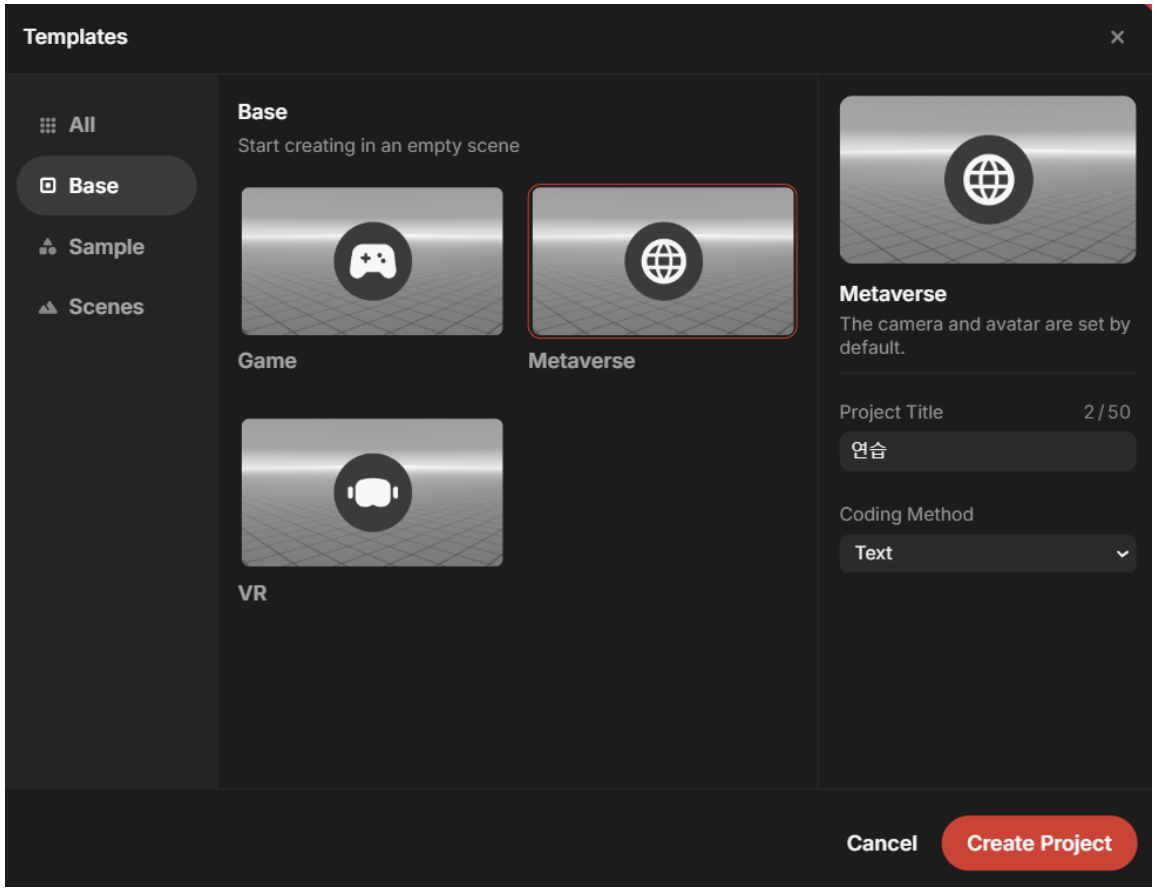



## Scenes

다양한 디자인의 기본 템플릿이 제공됩니다.
간단하게 추가, 수정, 삭제하여
멋진 작업물을 만드실 수 있습니다.

# Template 유형

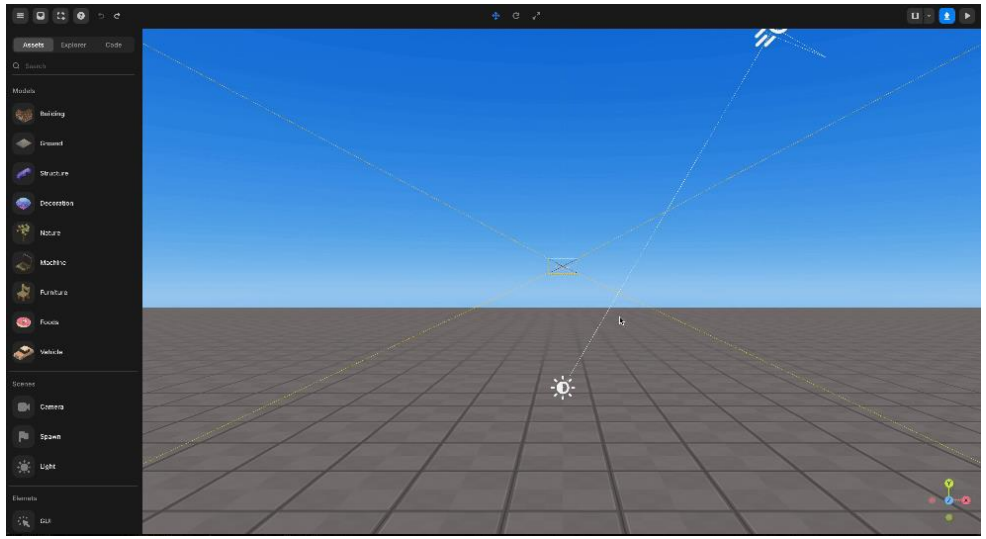
메타버스 환경 제작 연습을 위해 빈 템플릿을 열어주세요.



# 레드브릭 사용법

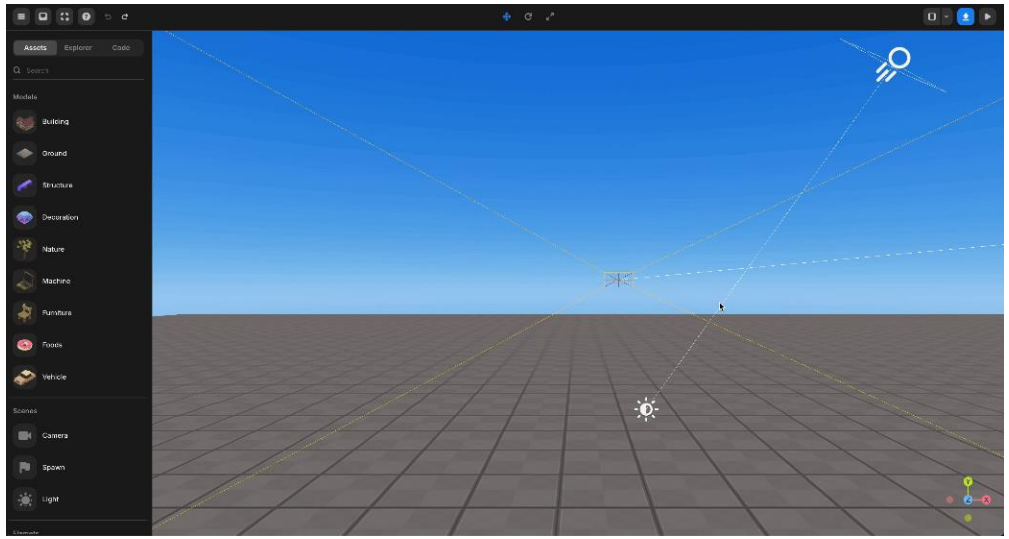
## 마우스 좌클릭

화면을 회전하려면 마우스 왼쪽 버튼을 클릭하고 화면을 움직이세요.



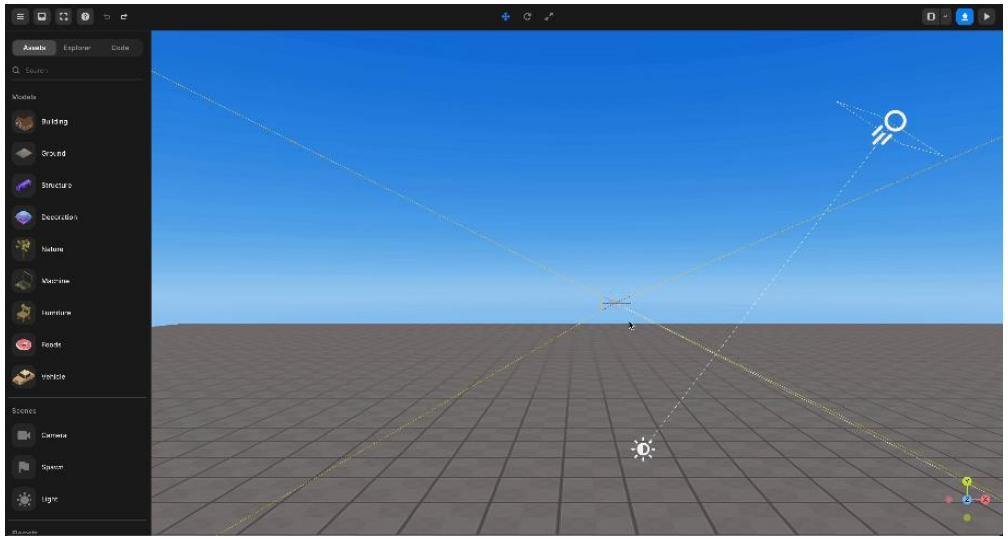

## 마우스 우클릭

마우스 오른쪽 버튼을 클릭하여 화면을 밀어서 시점을 이동하세요.



# 레드브릭 사용법

**마우스 휠**
줌 인, 줌 아웃이 가능합니다.



W : 앞으로 이동

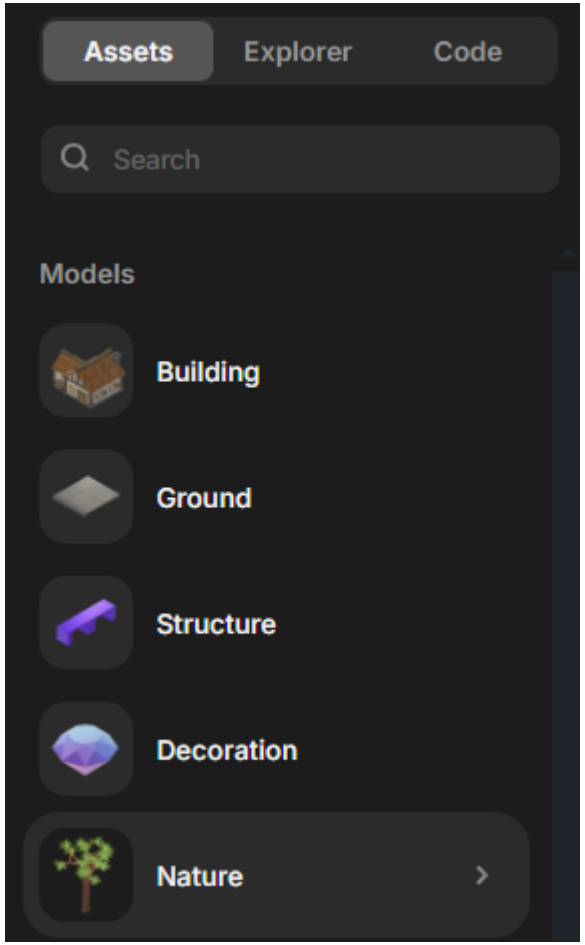
S : 뒤로 이동

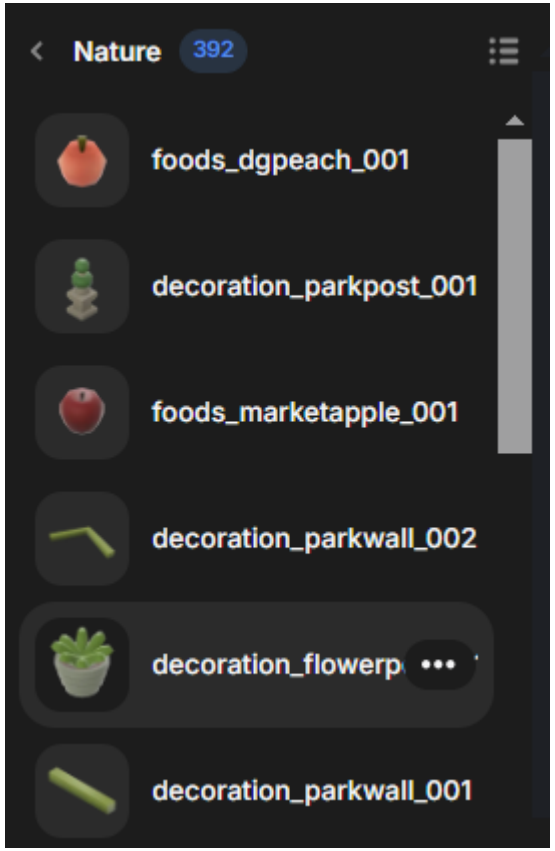
A : 왼쪽으로 이동

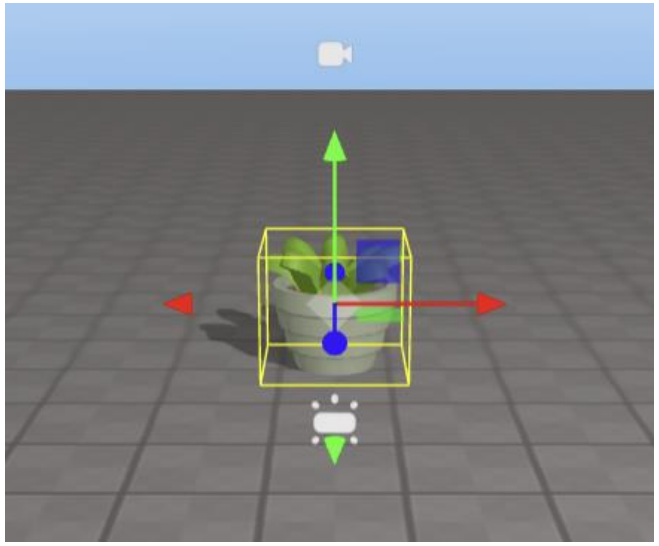
D : 오른쪽으로 이동

# 레드브릭 사용법

Assets 에서 다양한 오브젝트들을 가져올 수 있습니다.

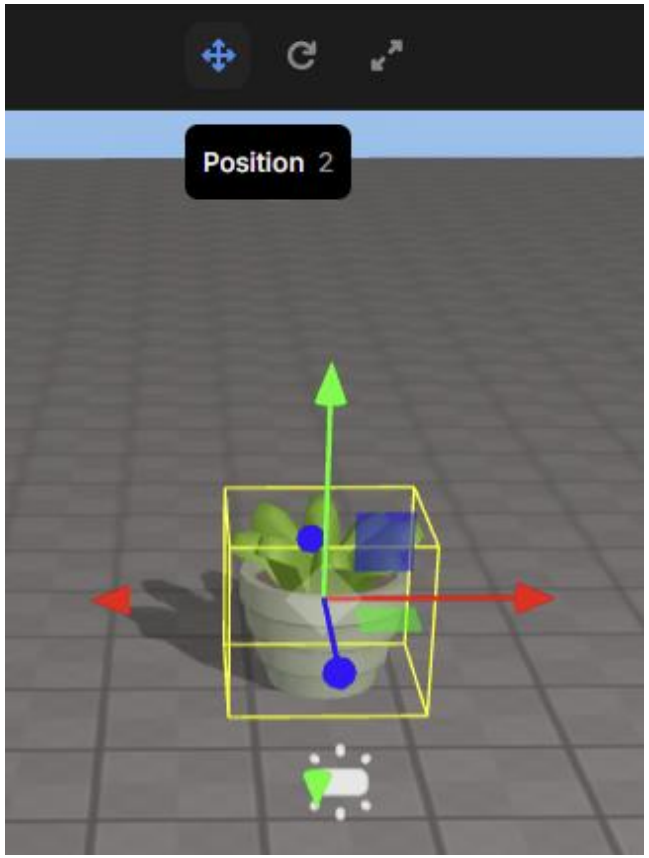


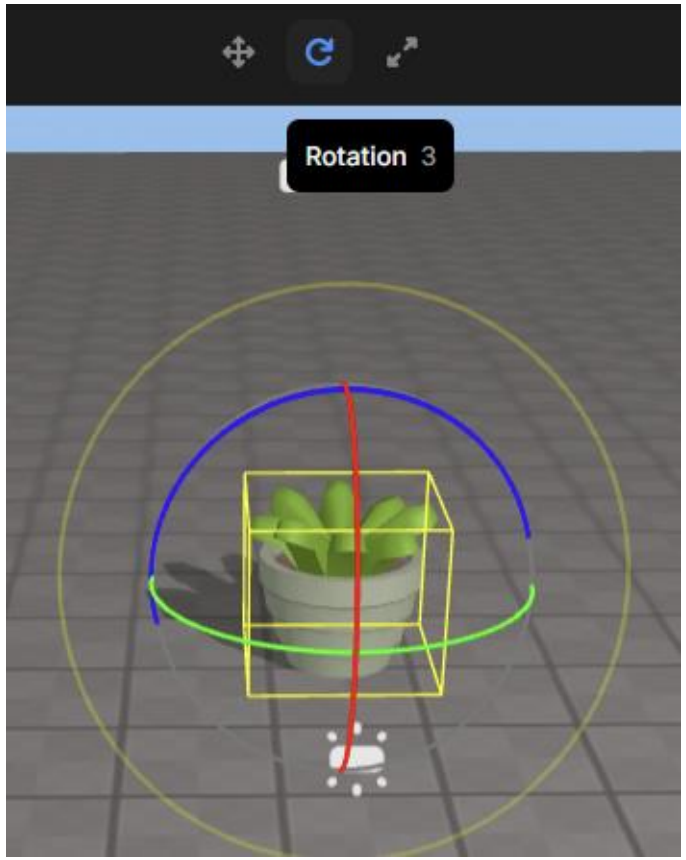



# 레드브릭 사용법

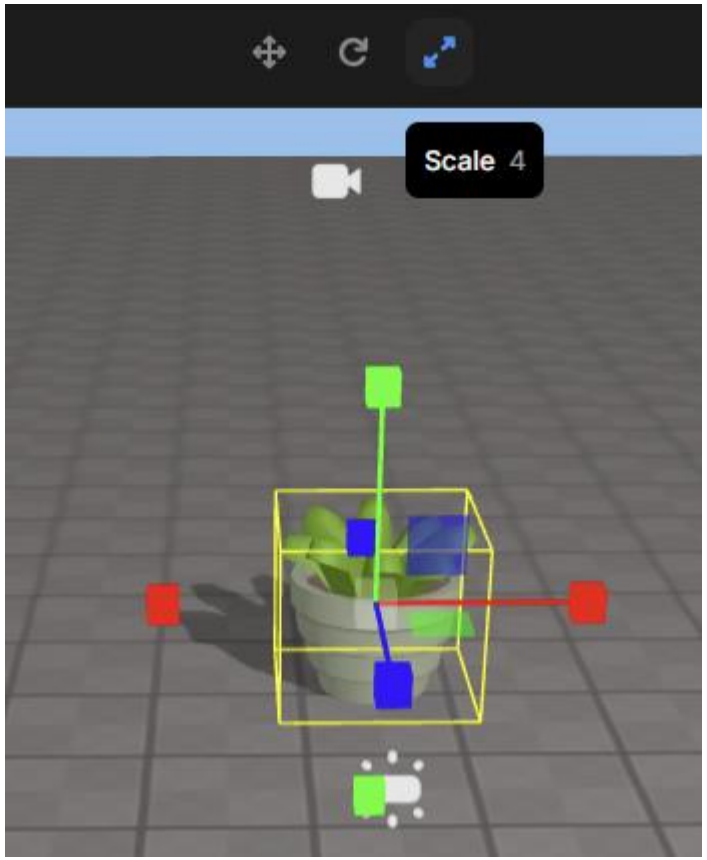
이동 (단축키 2)




회전 (단축키 3)



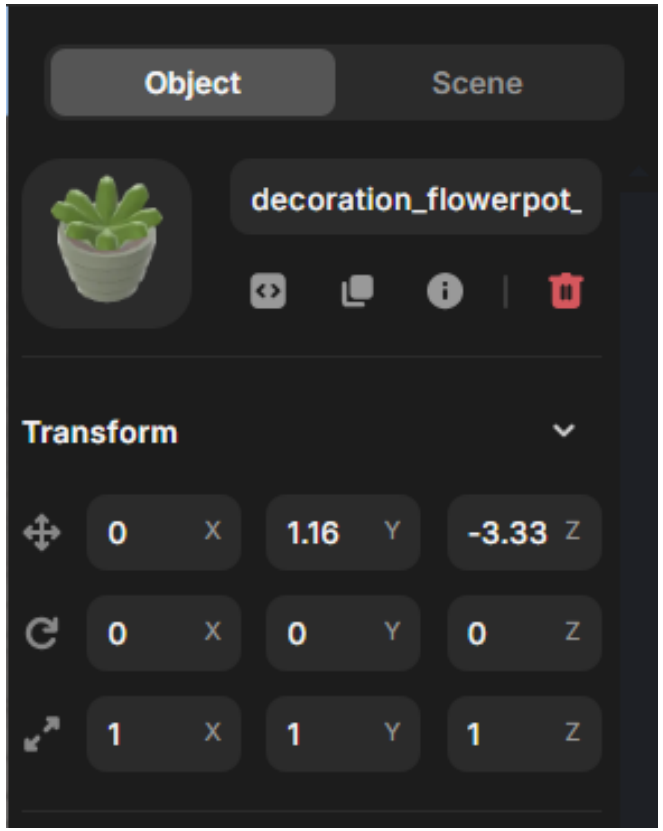

크기조절 (단축키 4)



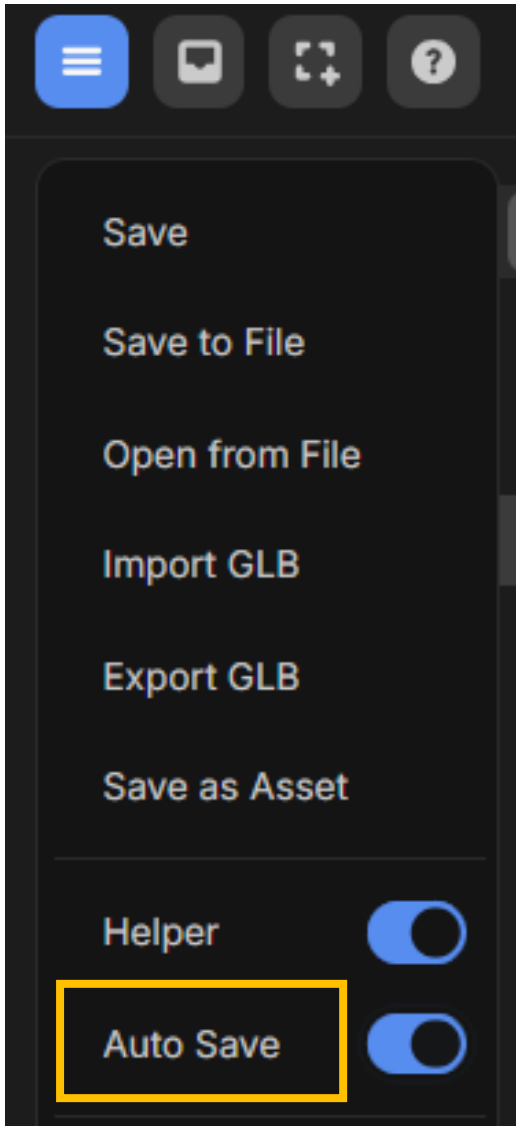

축 단위 (빨간색 : X축 / 녹색 : Y축 / 파란색 : Z축) , 평면단위이동 (XY, XZ, YZ)

# 레드브릭 사용법

오른쪽 오브젝트 패널에서도 이동, 회전, 크기 제어가 가능합니다.



# 레드브릭 사용법

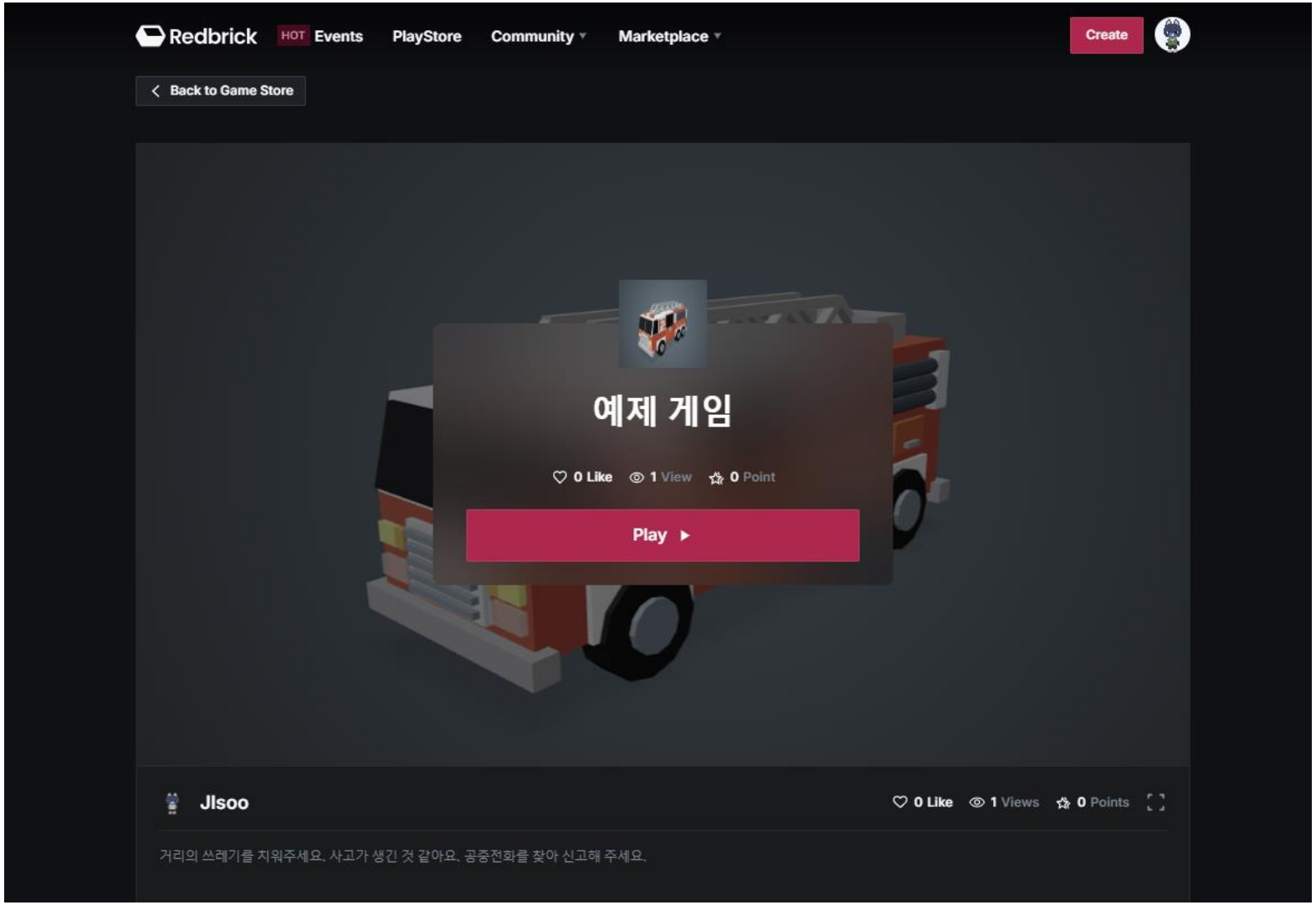



Save를 눌러 파일을 자주 저장해주세요.

보다 안전하게 저장하기 위해서는 Auto Save를 비활성화 하시고
자주 수동으로 저장하시길 권장합니다.

Save to File로 기기에 파일로 저장해 두시는 것을 추천합니다.
Save to File을 하면 .json형태로 파일을 저장하게 됩니다.

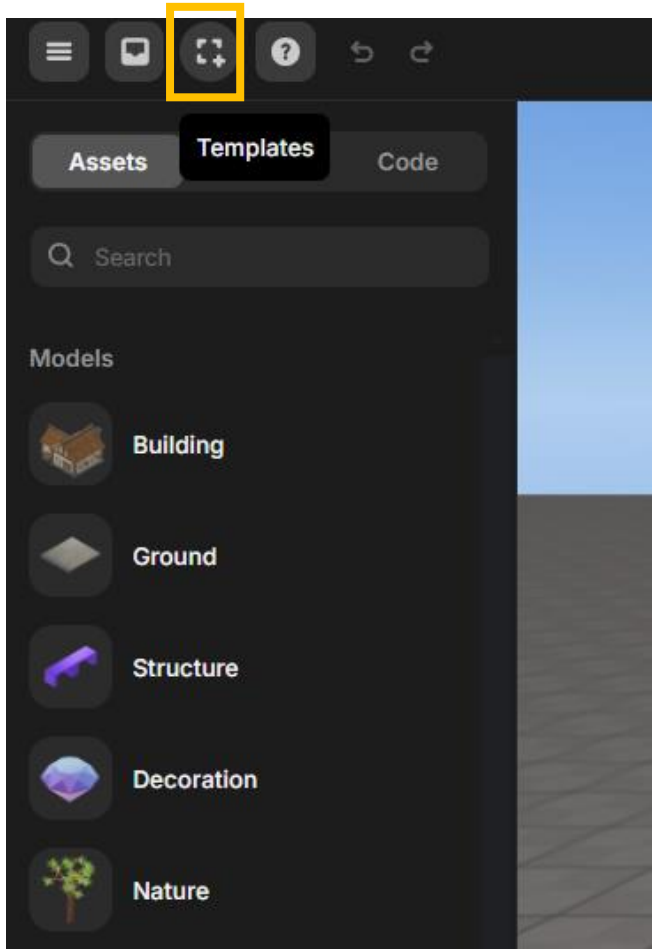
# 예제게임 살펴보기

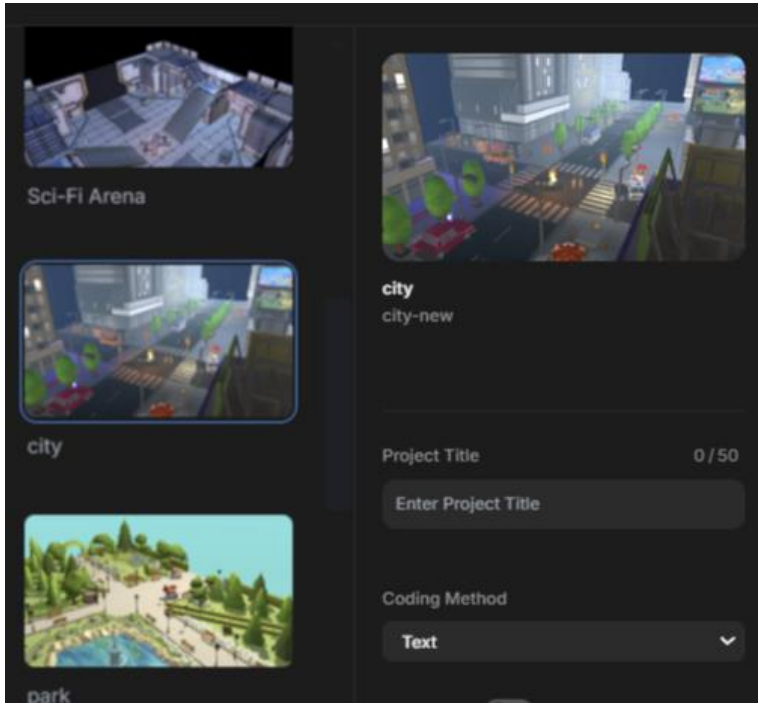

Redbrick
HOT Events
PlayStore
Community
Marketplace
Create
Back to Game Store
예제 게임
0 Like
1 View
0 Point
Play
Jlsoo
0 Like
1 Views
0 Points
거리의 쓰레기를 치워주세요. 사고가 생긴 것 같아요. 공중전화를 찾아 신고해 주세요.

# 예제 게임 만들기
# – PART 1

# Template 열기

예제 게임 제작을 위해, 왼쪽 윗부분의 Templates를 눌러 city 를 열어주세요.




창이 열리고 난 후, 연습했던 구글창은 닫아주세요.
반드시 여러 개의 작업창이 열려 있지 않도록 주의합니다.

# 예제게임 흐름 알아보기

예제 게임은 크게 두 파트로 나뉘게 됩니다.

## PART 1

동전을 수집합니다. 동전을 3개 모으고 나면 막혀있던 벽이 열리게 됩니다.

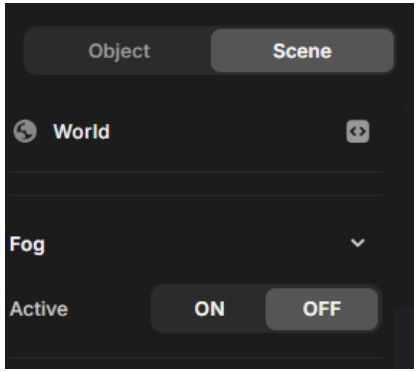
## PART 2

불이 붙은 자동차를 발견합니다. 공중전화로 달려가 신고를 하면, 소방차가 와서 불을 끕니다.

# 예제게임 흐름 알아보기

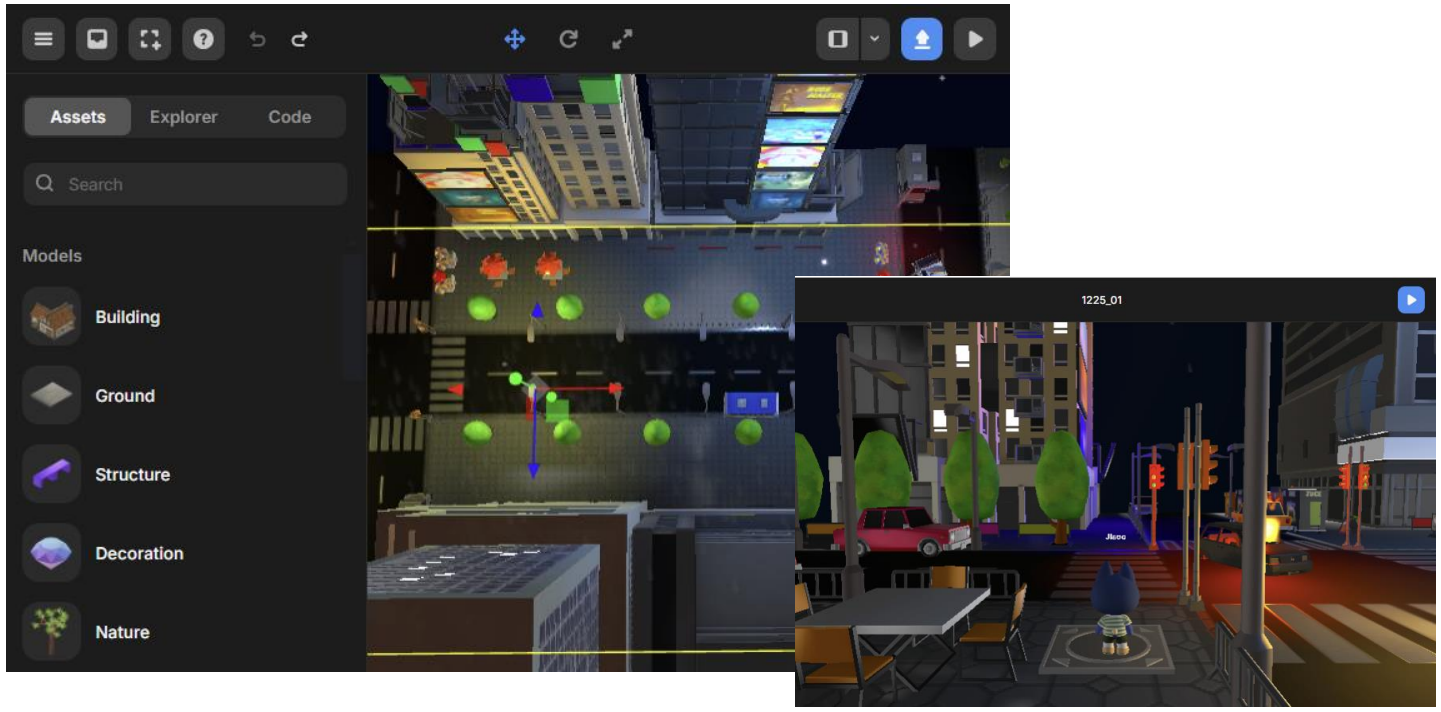
월드를 전체로 두고 봤을 때 두 부분으로 나눠 작업하게 됩니다.

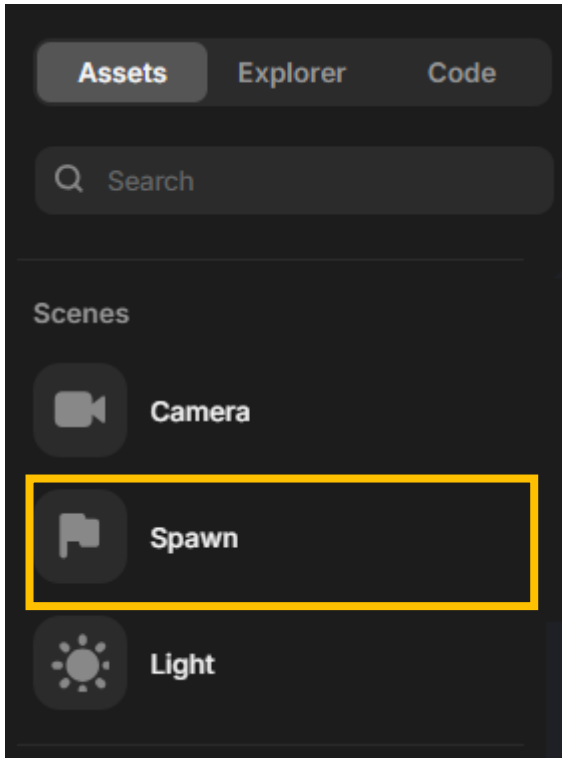
Scene 패널에서
안개 낀 느낌을
조절할 수 있습니다.



# 예제게임 – PART 1

## 1. 플레이어 스폰위치 알아보기



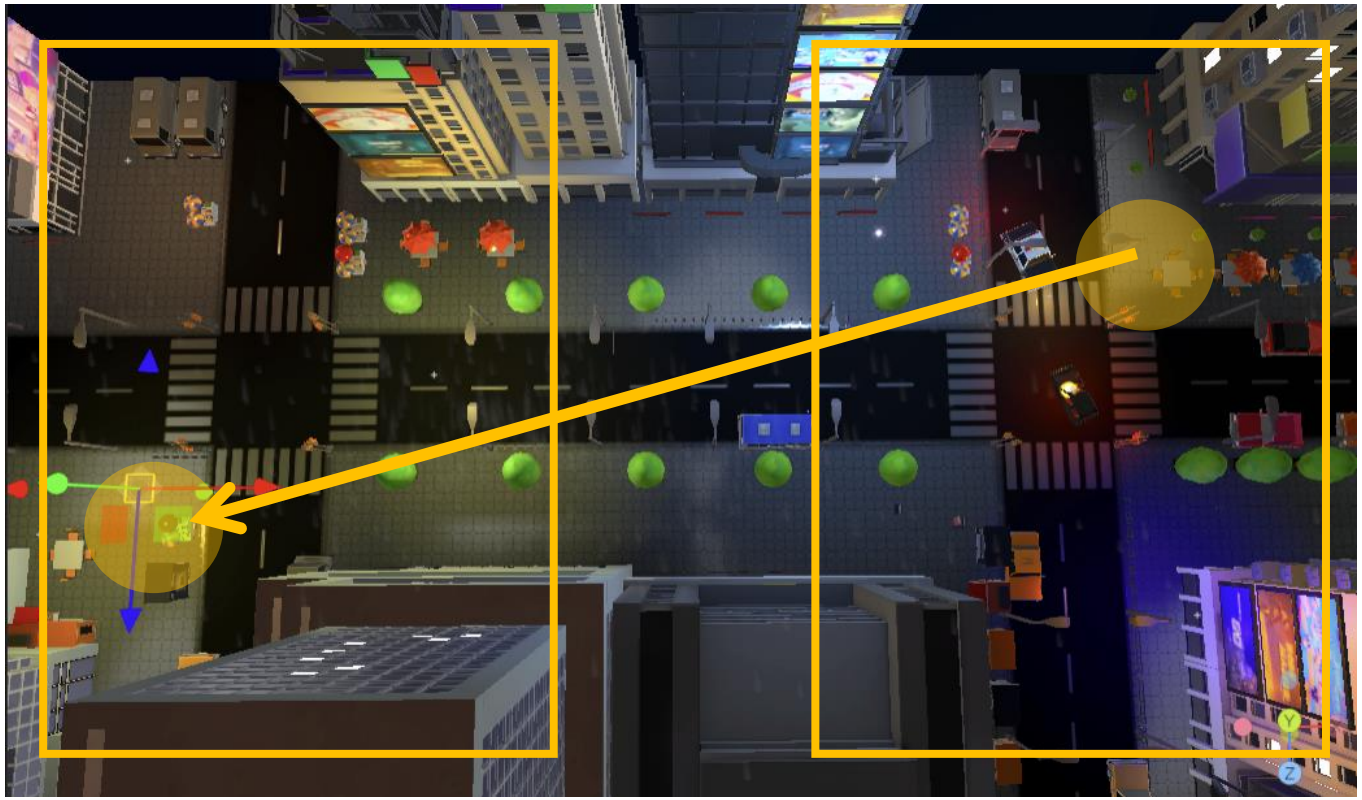



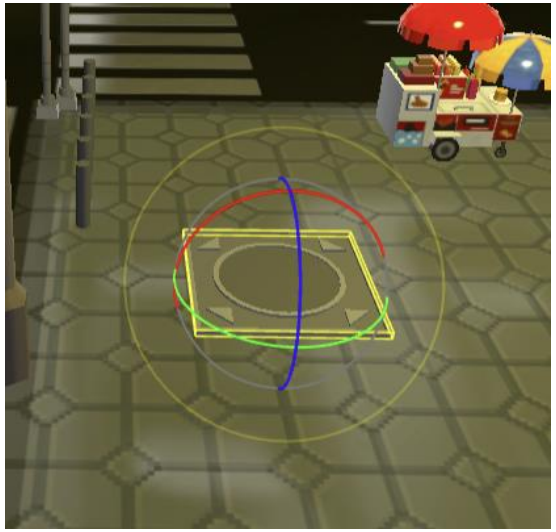

오른쪽 상단의 버튼을 눌러서 플레이 화면으로 가면, 플레이어의 스폰 위치를 확인할 수 있습니다.

만약, 플레이어의 스폰 포인트 오브젝트가 없다면, 스폰 오브젝트를 직접 추가하셔야 합니다.

# 예제게임 – PART 1

## 2. 스폰 포인트 이동하기

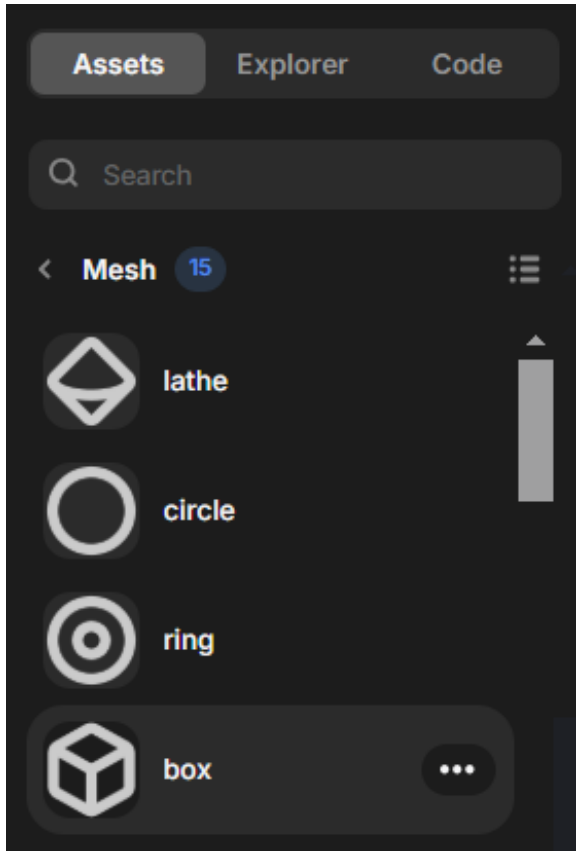


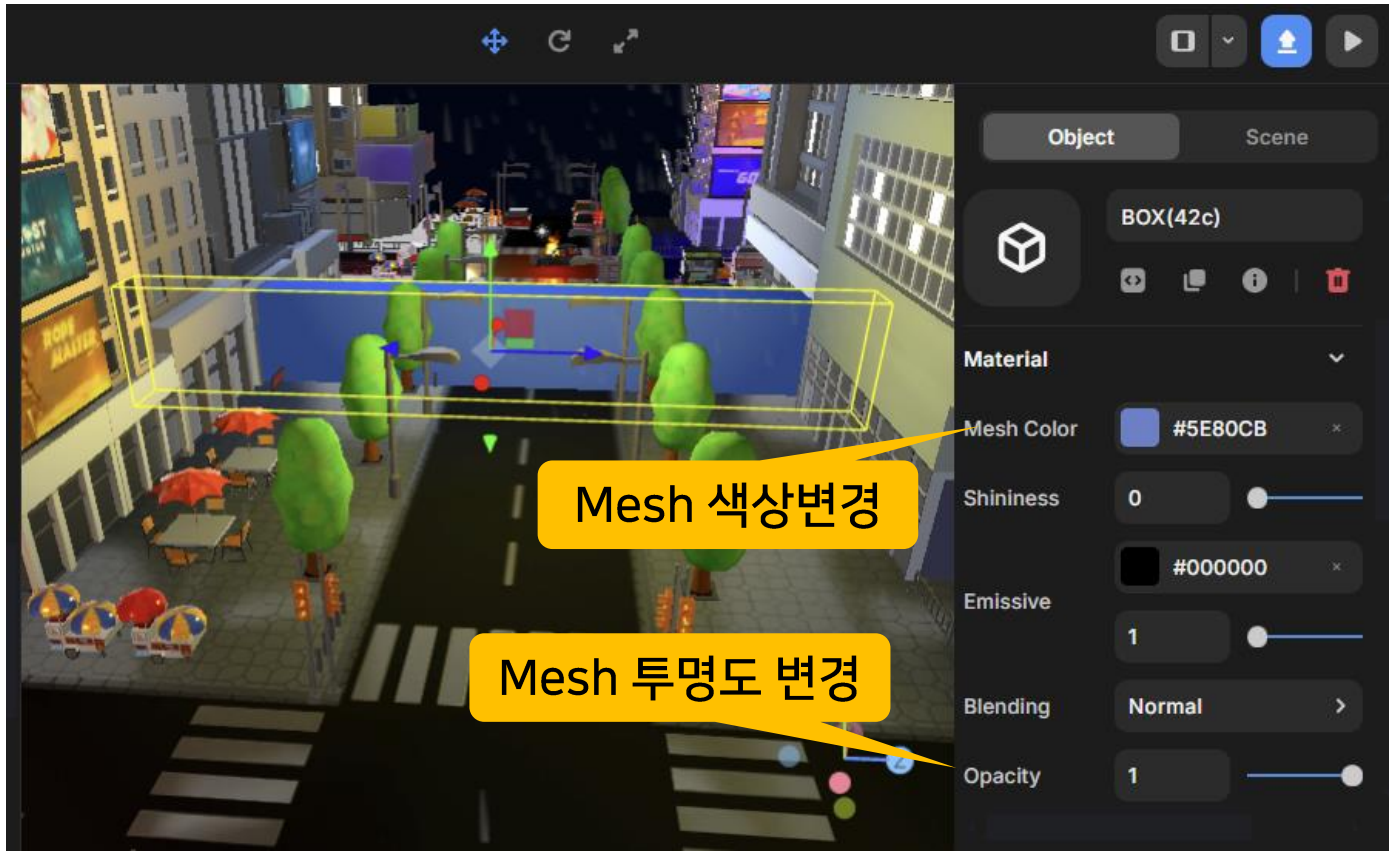


플레이어가 스폰되는 위치를 반대쪽 공간으로 이동시켜 주세요.
마찬가지로 플레이 버튼을 눌러, 스폰되는 방향을 확인하고, 회전을 통해 돌릴 수 있습니다.

# 예제게임 – PART 1

## 3. 월드 분리하는 mesh 설치하기

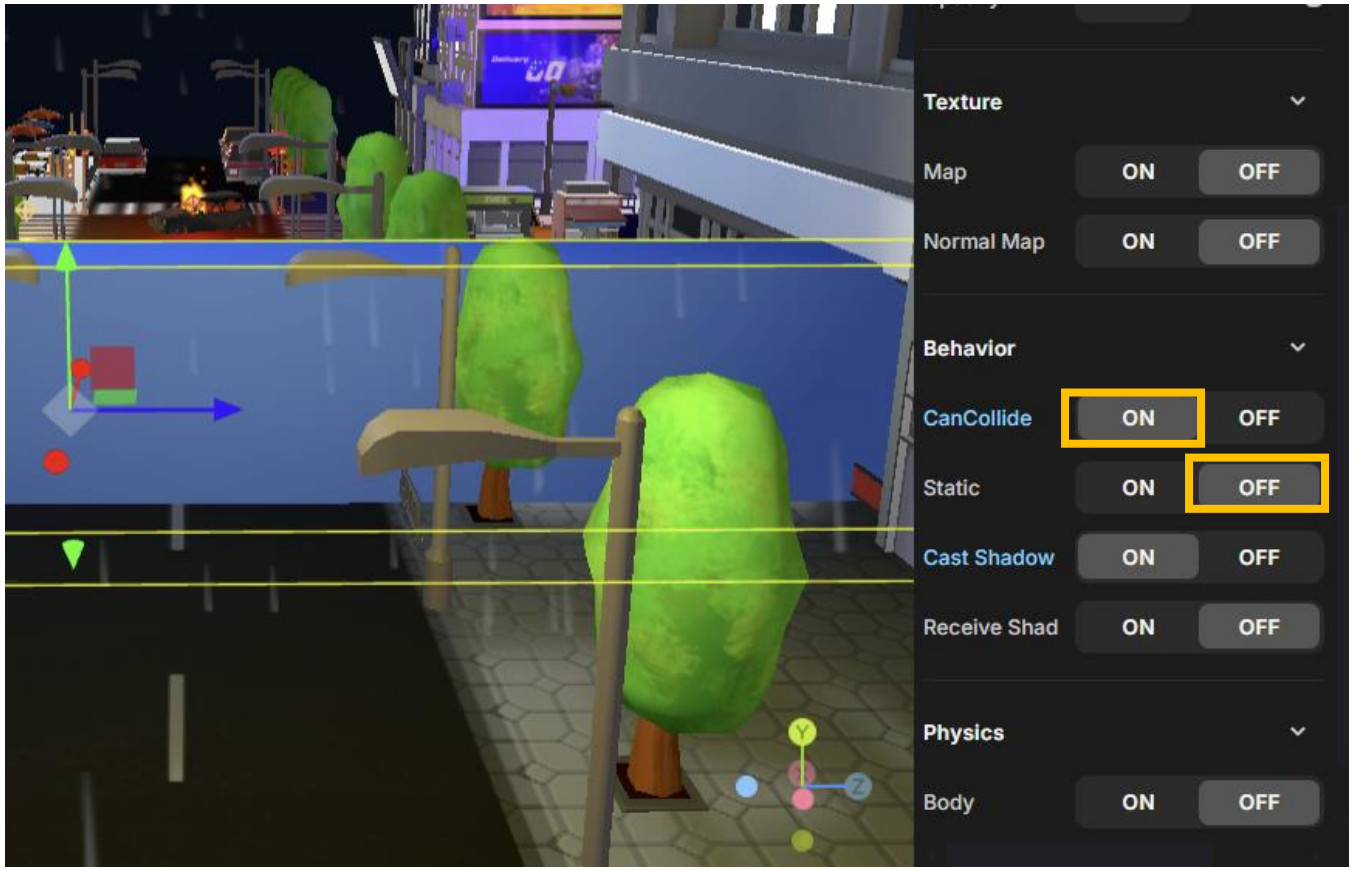



Assets > Mesh > box 를 골라 월드 한가운데 커다란 칸막이를 만들어 주세요.

# 예제게임 – PART 1

## 4. Mesh 의 속성 값 설정하기




### CanCollide ON

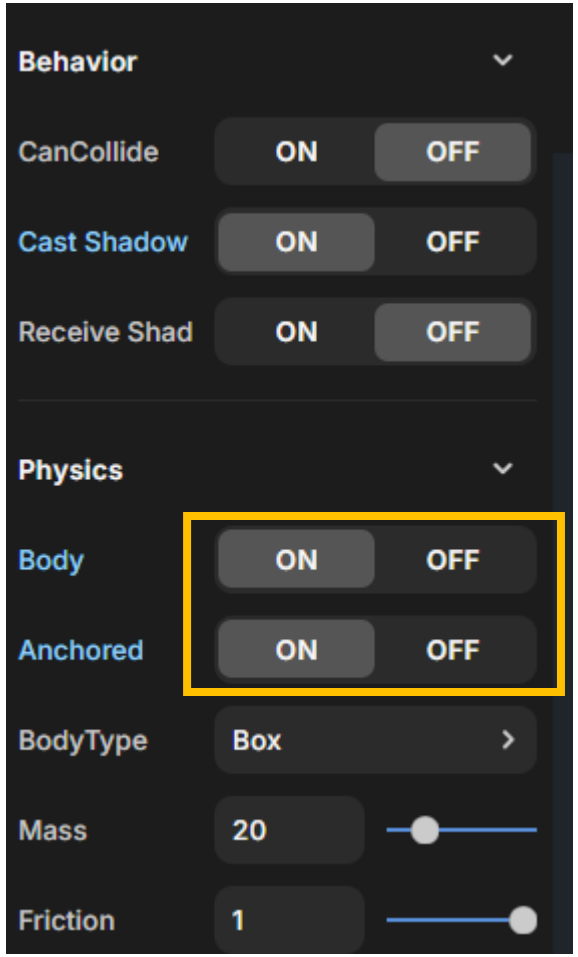
- 플레이어와 충돌 가능 여부 설정
- 꺼놓으면 아바타가 객체를 통과함

### Static OFF

- 객체가 고정된 상태인지 설정함
- 움직이거나 사라질 오브젝트에는 설정하면 안됨.

# 예제게임 – PART 1

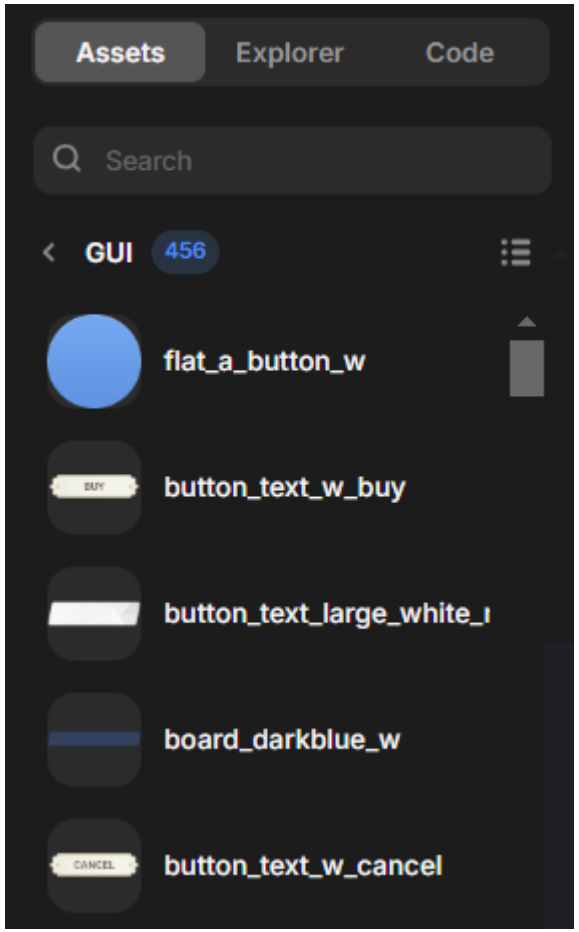
## 5. 동전 오브젝트 배치하기



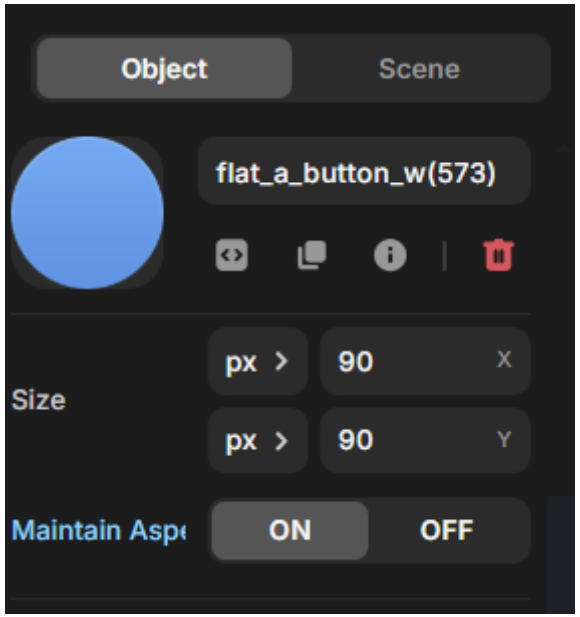

- 원하는 위치에 동전 오브젝트를 하나 가지고 옵니다.
- 속성값 설정한 후 복사하여 세 개를 배치합니다. (속성도 함께 복사됩니다.)
- Body가 체크되어야 물리적 속성을 가집니다.

# 예제게임 – PART 1

## 6. GUI 점수판 가져오기



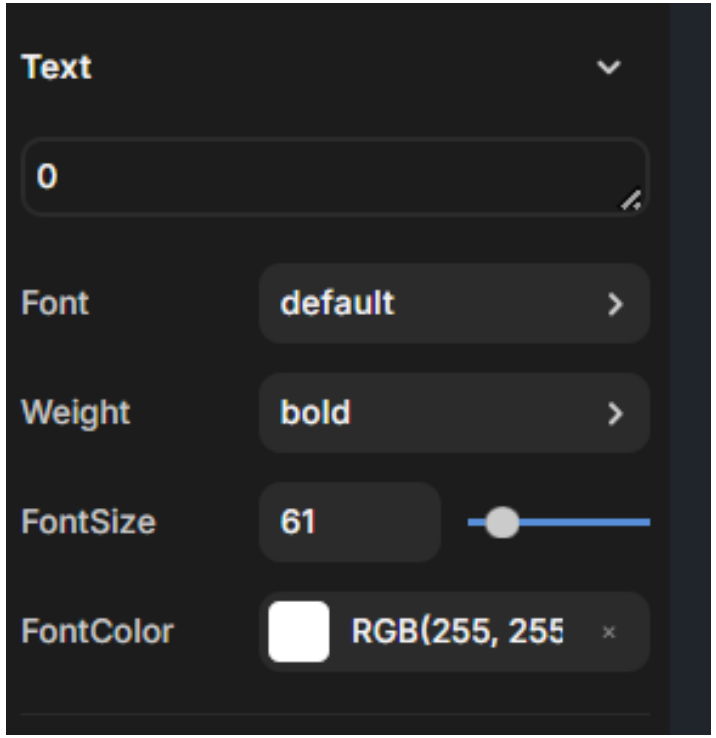

Assets 의 GUI 중에서 점수를 표시할 GUI를 하나 골라줍니다.
텍스트가 적혀있지 않은 것으로 골라주세요.



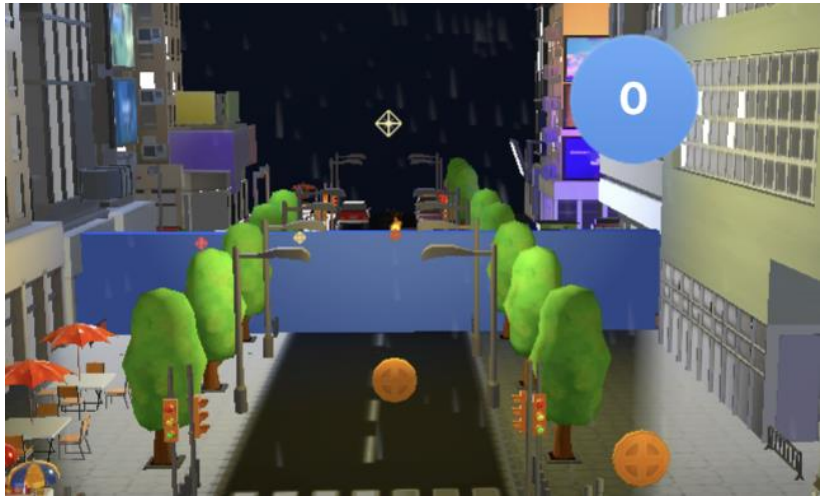

- Size를 픽셀, %로 조절할 수 있습니다.
- Maintain AspectRatio ON : 종횡비 유지 / OFF : 자유롭게 조절가능
- 크기를 픽셀로 설정하게 되면 화면의 해상도에 따라 보이지 않는 경우가 있으니 %로 설정하시는 것을 추천합니다.

# 예제게임 – PART 1

## 7. GUI 점수판 텍스트 설정하기

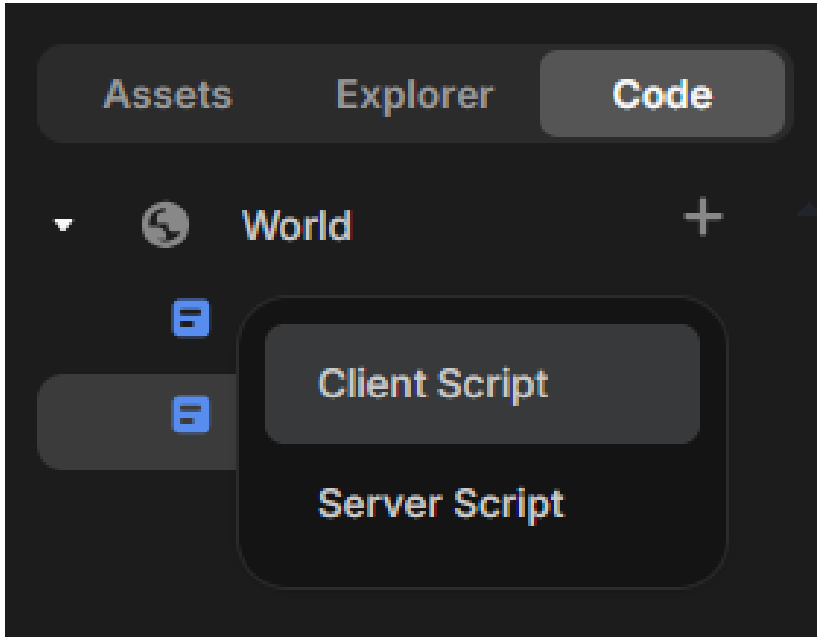


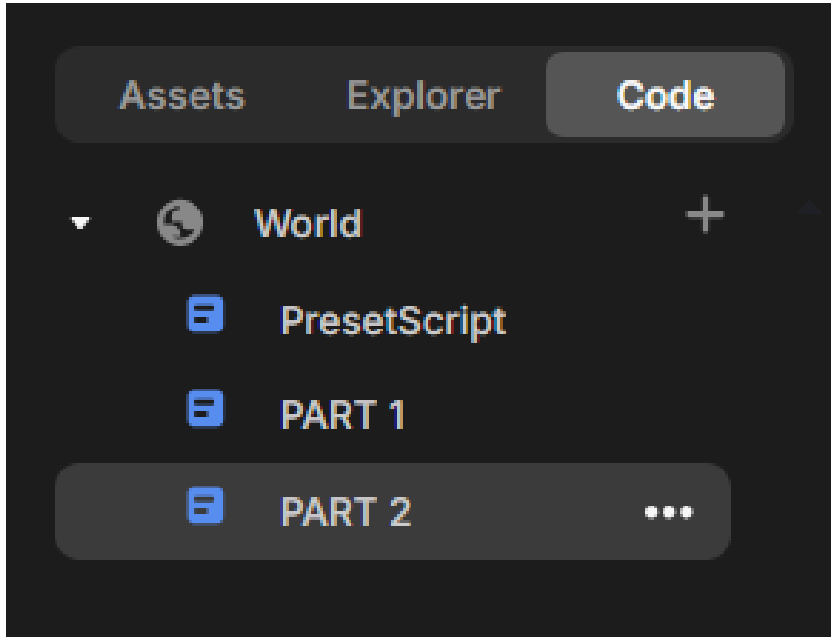

- Text 부분에 0을 초기값으로 적고 폰트 종류, 크기, 색상 등을 설정합니다.
- 화면의 적당한 부분에 위치시켜 주세요.



# 예제게임 – PART 1

## 8. 코딩을 시작하기 위한 설정

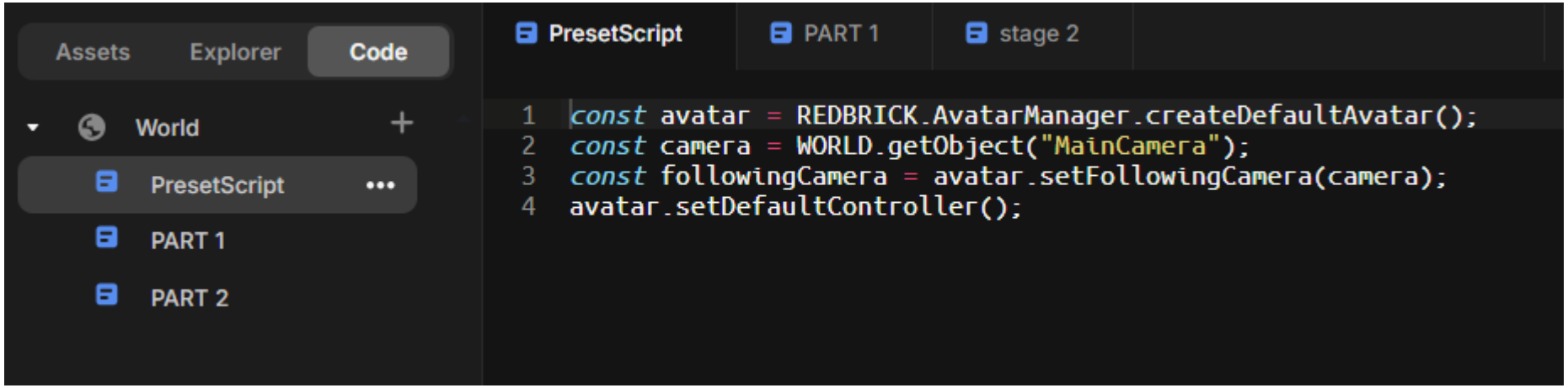



- 왼쪽 메뉴에서 Code창을 열어주세요.
- World의 + 부분을 눌러 Client Script를 두개 추가합니다.
- 이름을 PART 1과  PART 2로 변경해 주겠습니다.

# 예제게임 – PART 1

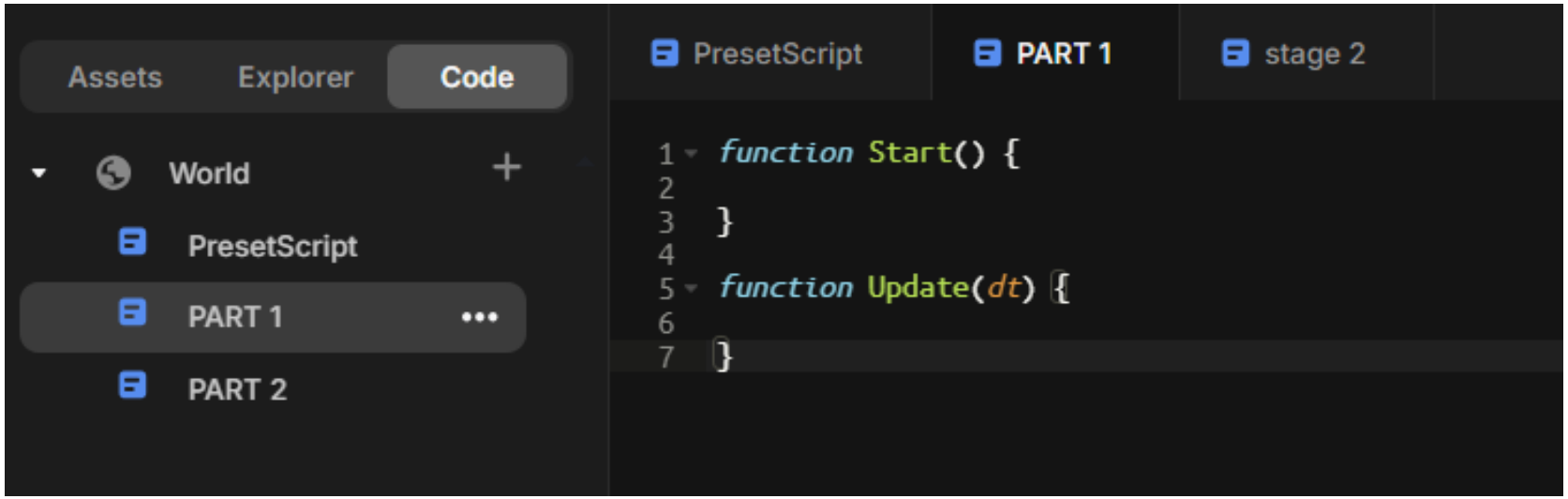
## 8. 코딩을 시작하기 위한 설정




- PresetScript 에는 플레이어, 카메라 등이 기본 설정으로 되어 있습니다.

# 예제게임 – PART 1

9. PART 1 부분에 코딩을 먼저 작성하겠습니다.



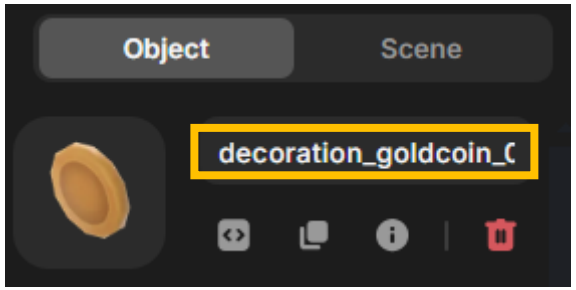

- functin Start()
  초기화 작업 (변수 설정, 준비 작업 등) 에 해당하는 코드를 적습니다.

- function Update(dt)
  dt는 delta time 의 약자입니다.
  게임이 실행되는 동안 매 프레임마다 반복적으로 호출되는 함수를 적습니다.

# 예제게임 – PART 1

## 10. 오브젝트, Mesh 등의 객체 선언하기

```
const coin1 = WORLD.getObject("title");
```



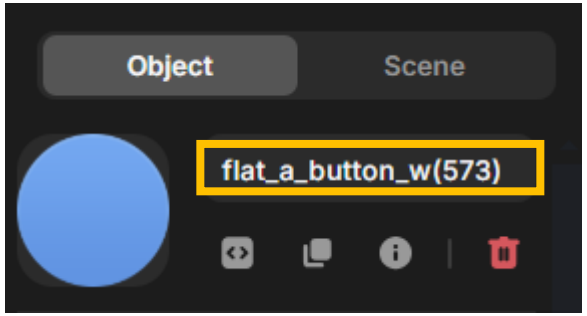

- const 를 사용하여 객체를 선언합니다.
  WORLD.getObject를 적고, (“title”) 부분에 오브젝트 명을 복사하여 넣어줍니다.
- 따옴표 안에 오브젝트 명을 넣어주세요.
  오브젝트 명은 모든 오브젝트마다 다 다르기 때문에 정확하게 복사해서 넣어야 합니다.
- 동전 세개, Mesh 의 객체를 모두 선언해 줍니다.
- 변수 명은 자유롭게 설정하시면 됩니다.

```
1  const coin1 = WORLD.getObject("decoration_goldcoin_001(826)");
2  const coin2 = WORLD.getObject("decoration_goldcoin_001(c54)");
3  const coin3 = WORLD.getObject("decoration_goldcoin_001(f45)");
4
5  const wall = WORLD.getObject("BOX(42c)");
6
```

# 예제게임 – PART 1

## 11. GUI 객체 선언하기

```
const pointGUI = GUI.getObject("title");
```



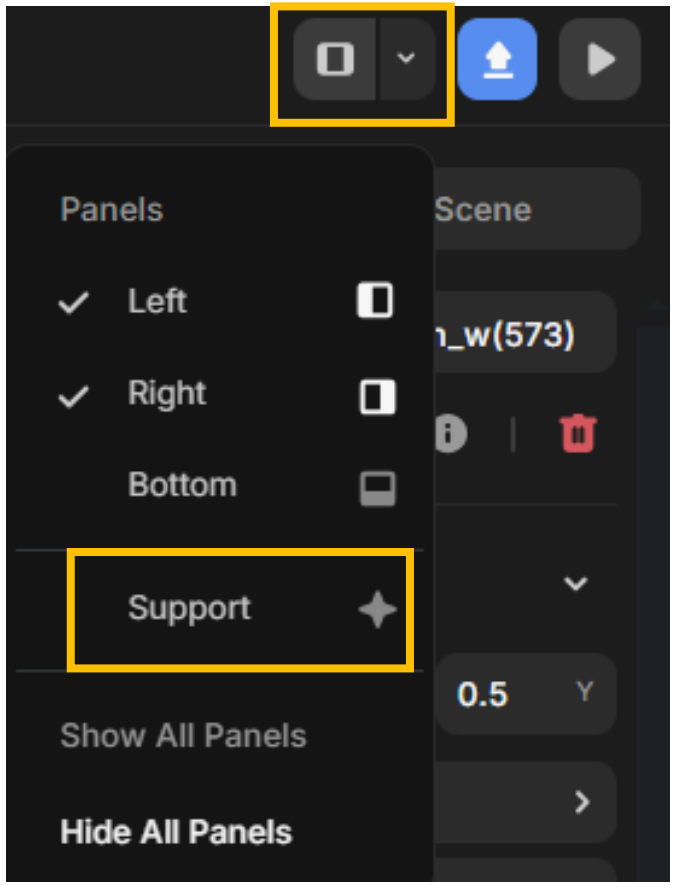

- const 를 사용하여 객체를 선언합니다.
- GUI.getObject를 적고, (“title”) 부분에 GUI 명을 복사하여 넣어줍니다.
- 변수 명은 자유롭게 설정하시면 됩니다.

```
let point = 0;
pointGUI.setText(point);
```

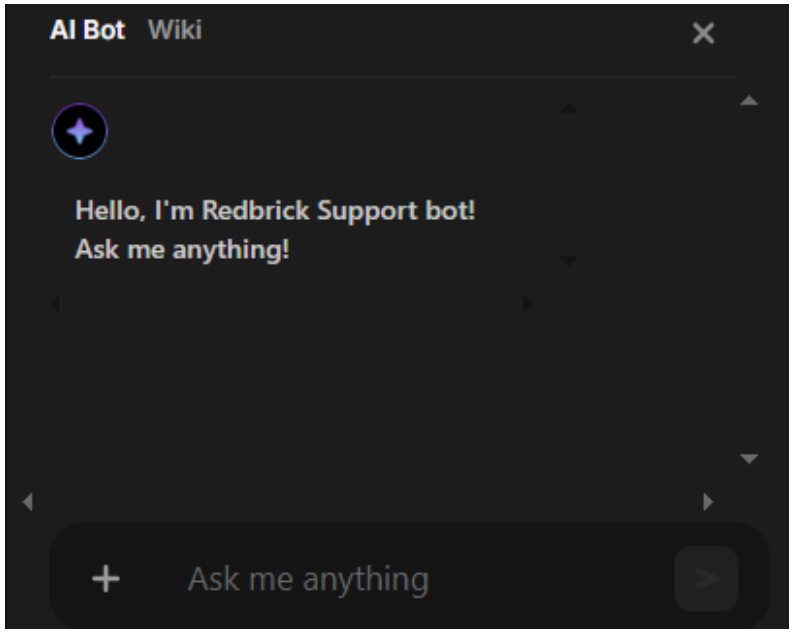
- const 는 값을 변경 할 수 없는 상수 선언 방식입니다.
- Point는 변경되는 값이므로 let으로 선언해 줍니다.
- 괄호 안에 오브젝트 명이 아닌 변수명을 적어야 하므로 따옴표 없이 적어줍니다.
- 0점으로 초기화 하여 point변수를 GUI에 적도록 코드를 작성해 줍니다.

# 예제게임 – PART 1

## 12. AI bot을 이용하여 코딩하기




- 상단 메뉴를 열어, Support를 클릭하세요.
- 화면에 AI bot이 추가됩니다.
- 우리가 구현하고 싶은 코드에 대해 자세히 적어보세요.



# 예제게임 – PART 1

## 12. 스크립트 예시

player가 coin1, coin2, coin3에 닿게 되면 coin이 사라지고 점수가 1점씩 올라가.
점수가 3 점이 되면 wall이 kill되도록 만들어줘.
GUI에 변경되는 점수를  반영하여 적어줘.

- 코드가 출력되면, 코드창에 붙여 넣고, 실행해 보세요.
- 오브젝트 명 등 변경할 부분이 있다면 나의 코드에 맞도록 변경하셔야 합니다.
- 제대로 실행이 되지 않는다면, 다시한번 스크립트를 수정하여 Aibot에게 질문해 보세요.

# 예제게임 – PART 1

12. 올바른 코드 예시

```
const coin1 = WORLD.getObject("decoration_goldcoin_001(826)");
const coin2 = WORLD.getObject("decoration_goldcoin_001(c54)");
const coin3 = WORLD.getObject("decoration_goldcoin_001(f45)");

const wall = WORLD.getObject("BOX(42c)");

const pointGUI = GUI.getObject("flat_a_button_w(573)");
let point = 0;
pointGUI.setText(point);


function Start() {
    coin1.onCollide(PLAYER, () => handleCoinCollision(coin1));
    coin2.onCollide(PLAYER, () => handleCoinCollision(coin2));
    coin3.onCollide(PLAYER, () => handleCoinCollision(coin3));
}

// 코인과 충돌했을 때 처리하는 함수
function handleCoinCollision(coin) {
    coin.kill(); // 코인을 없앱니다.
    point += 1; // 점수를 1점 증가시킵니다.
    pointGUI.setText(point); // GUI에 점수를 업데이트합니다.

    // 점수가 3점이 되면 벽을 없앱니다.
    if (point === 3) {
        wall.kill();
    }
}

function Update(dt) {

}
```

# 예제게임 – PART 1

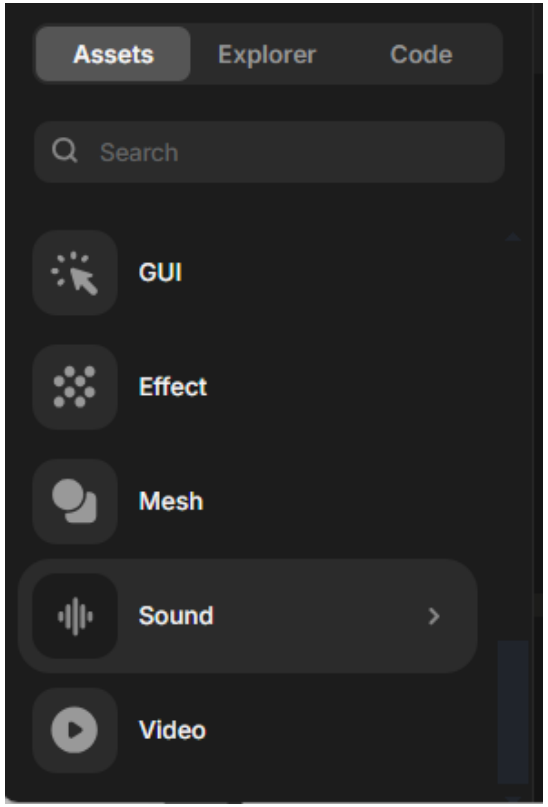
13. Play 화면에서 정상적으로 동작하는지 확인해 주세요.

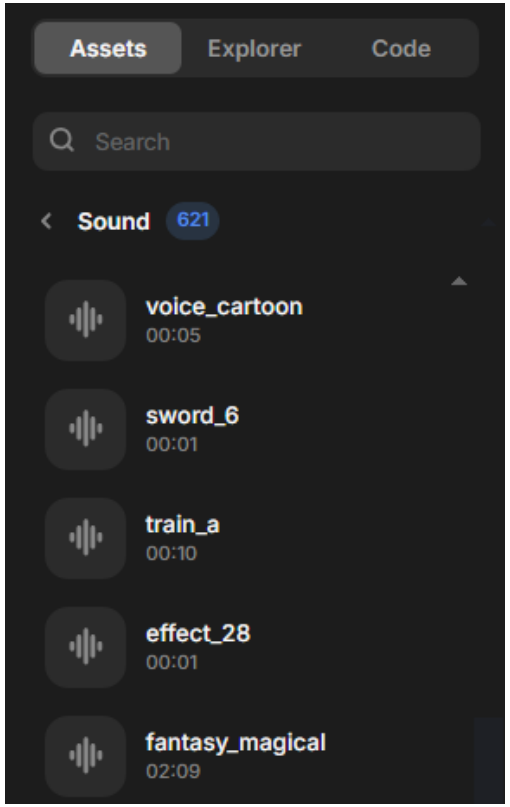
- 동전이 너무 위에 있어서 Player 에게 잘 닿지 않아도 동전이 사라지지 않습니다.
  따라서 동전이 player와 완벽하게 충돌할 수 있도록 위치를 조절하거나 스페이스바를 이용하여 플레이어가 뛰어오르며 닿도록 해보세요.
- 3점이 되면 벽이 사라지는지 확인해 보세요.

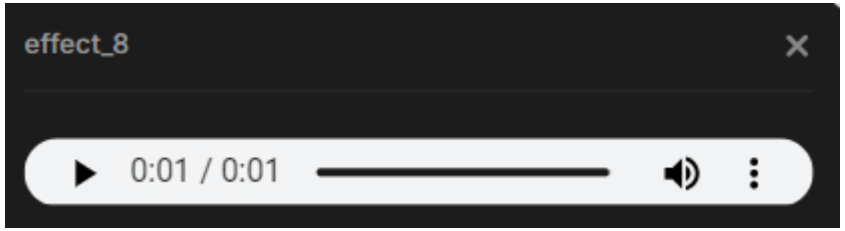
# 예제게임 – PART 1

## 14. 효과음 넣기

동전을 닿았을 때, 동전이 사라지며 효과음이 나오도록 음원을 추가해 보겠습니다.



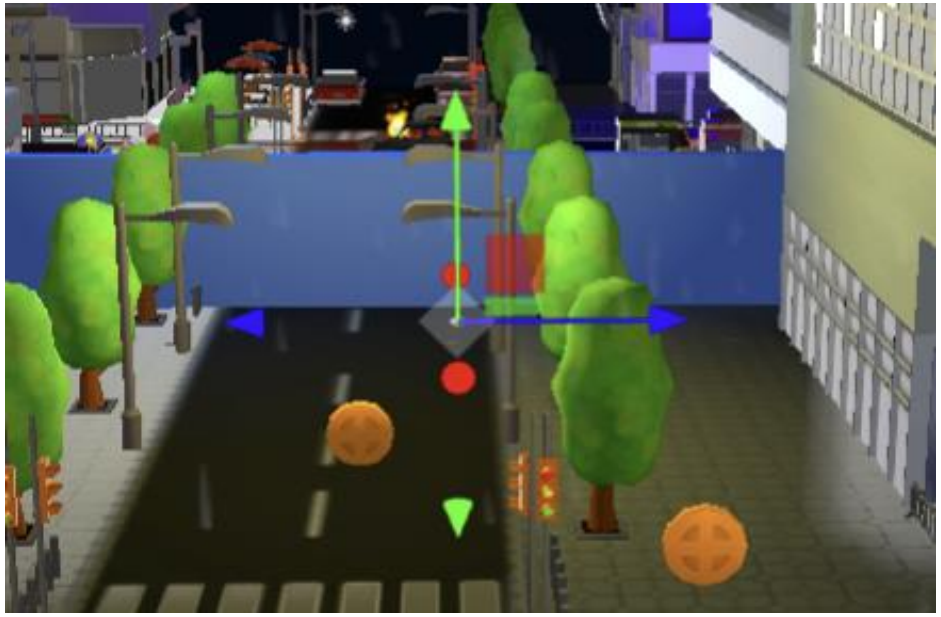




효과음이므로 짧은 음원을 골라주세요.

# 예제게임 – PART 1

## 14. 효과음 넣기

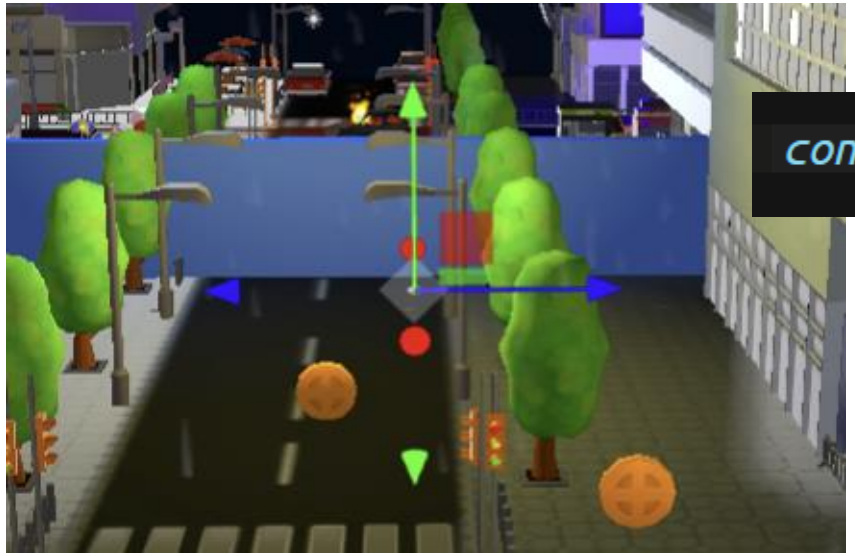
원하는 음악을 클릭 앤 드래그 하여 화면으로 가져오세요.
오브젝트와 같은 모양으로 추가됩니다.



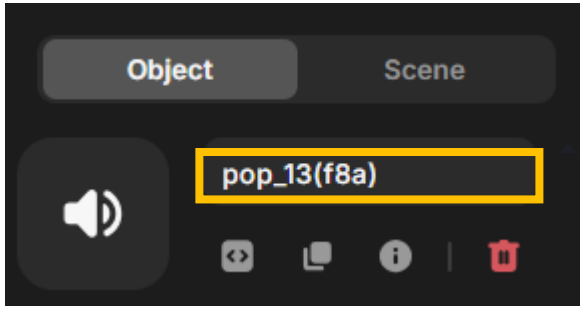
# 예제게임 – PART 1

## 15. 효과음 객체 선언하기

음악을 선택하고 코드 화면에서 객체를 선언합니다.
음악도 마찬가지로 WORLD.getObject로 선언합니다.



```
const effect = WORLD.getObject("title");
```



# 예제게임 – PART 1

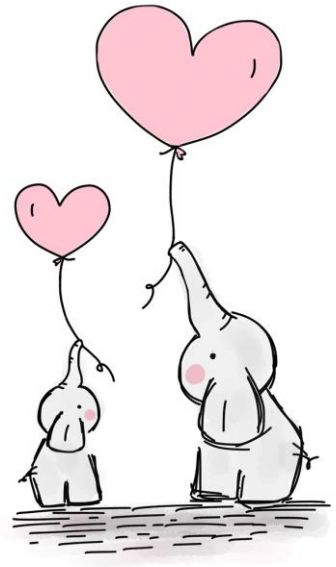
## 15. 음악 재생 코드 넣기

이번에는 직접 코드를 작성해 보겠습니다.
코인과 충돌 했을 때 재생 되는 부분이므로, //코인 충돌함수 부분에 코드를 넣어주세요.

```
// 코인과 충돌했을 때 처리하는 함수
function handleCoinCollision(coin) {

    effect.getAudio().play();

    coin.kill(); // 코인을 없앱니다.
    point += 1; // 점수를 1점 증가시킵니다.
    pointGUI.setText(point); // GUI에 점수를 업데이트합니다.

    // 점수가 3점이 되면 벽을 없앱니다.
    if (point === 3) {
        wall.kill();
    }
}
```

# 예제게임 – PART 1

예제 작품 미니게임 1번이 완성되었습니다. ^^



어때요? 쉽죠?
코드를 직접 작성하지 않아도,
코드를 잘 알지 못해도
쉽게 코드를 작성할 수 있답니다.

# 예제 게임 만들기
# – PART 2

# 예제게임 흐름 알아보기

두번째 미니게임을 살펴봅시다.

## PART 2

불이 붙은 자동차를 발견합니다. 공중전화로 달려가 신고를 하면, 소방차가 와서 불을 끕니다.

# 예제게임 – PART 2

## 1. 외부 에셋 가져오기

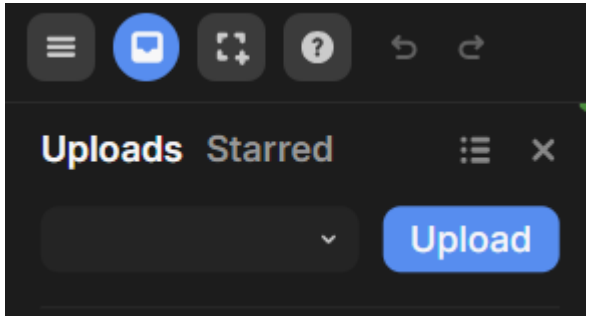
레드브릭에서 제공하는 오브젝트 뿐 아니라, 이미지파일, 3D파일, 음원파일, 동영상파일을 불러와서 사용할 수 있습니다.

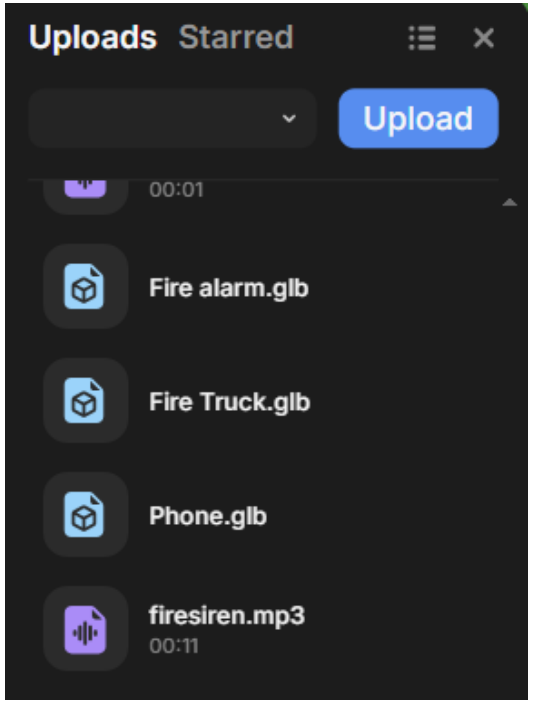
제공된 파일을 내 컴퓨터에 다운받아 주세요. 총 4개 입니다. (2개의 glb, 2개의 mp3)
firetruck.glb / phone.glb / firesiren.mp3 / phonering.mp3

# 예제게임 – PART 2

## 2. 외부 에셋 업로드하기

- 왼쪽 패널창에서 My 를 선택하세요.
- Upload를 눌러 파일을 업로드 해주세요.
- 4개 모두 업로드 해주세요. 한번에 하나씩만 가능합니다.
- 업로드가 완료되면 목록에 추가가 됩니다.

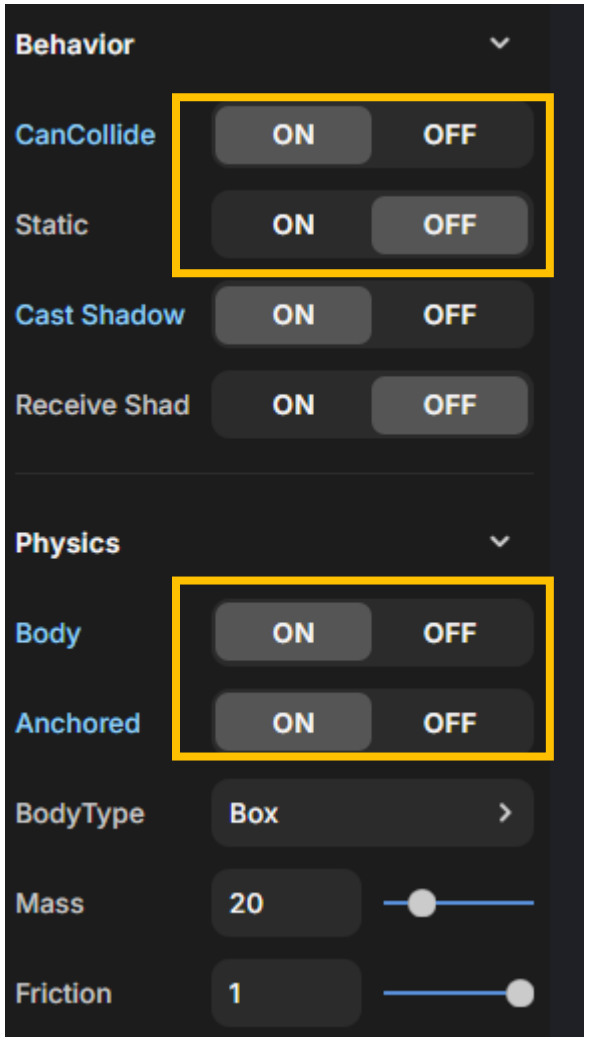


# 예제게임 – PART 2

## 3. 외부 에셋 배치하고 속성 변경하기

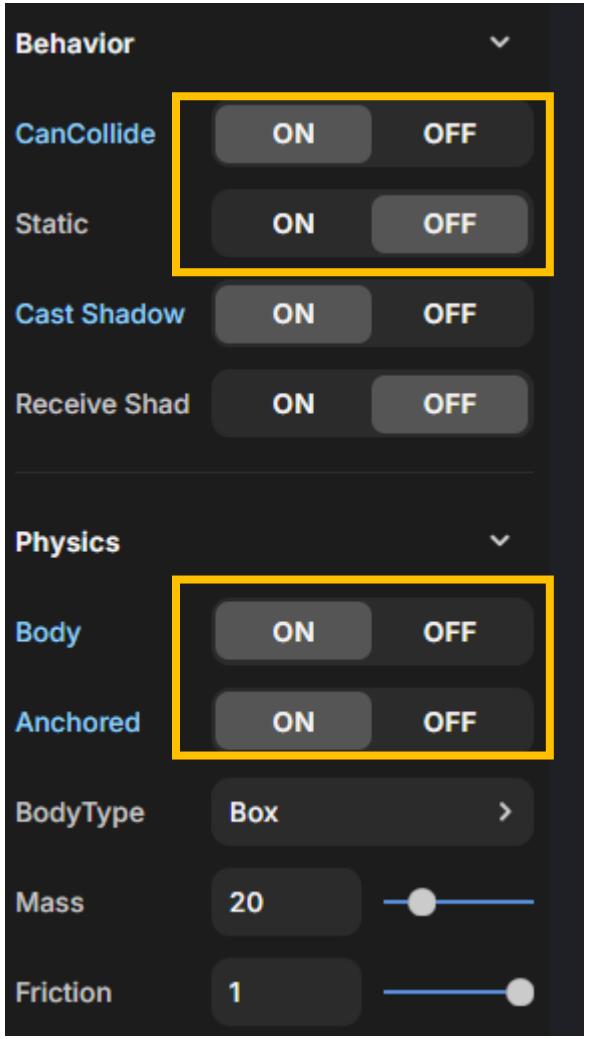
- 소방차와 전화기를 적당한 크기와 방향으로 조절해 주세요.
- 소방차가 달려서 화재현장까지 올 수 있도록 도로 반대쪽에 소방차를 위치시켜 주세요.
- CanCollide, body등의 속성도 변경해 주세요.



# 예제게임 – PART 2

## 3. 외부 에셋 배치하고 속성 변경하기

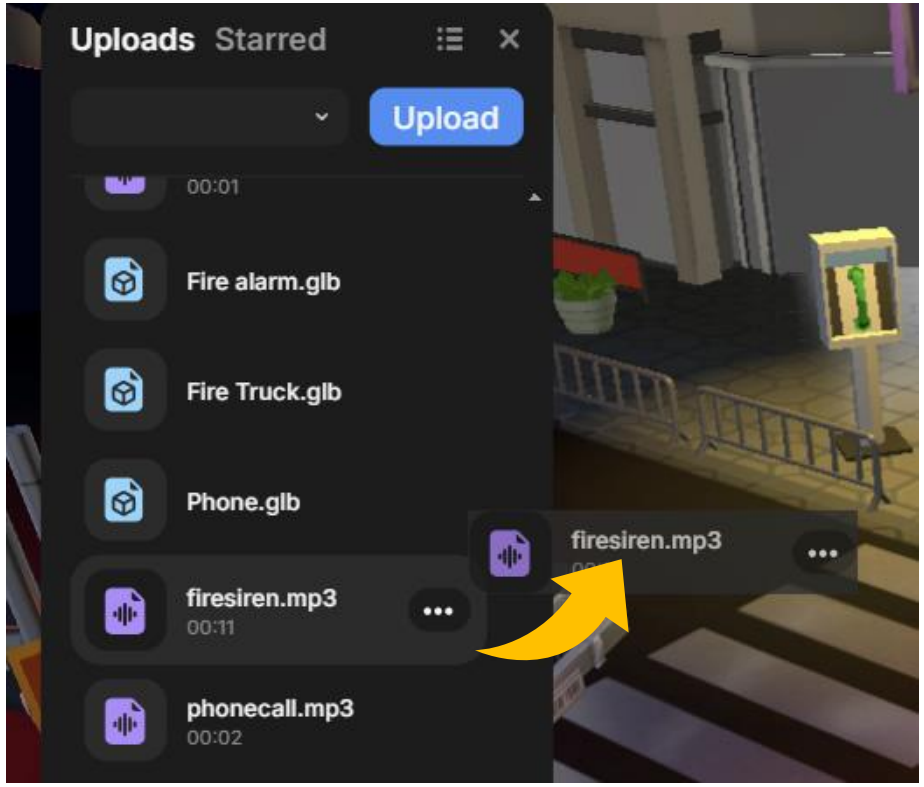
- 소방차와 전화기를 적당한 크기와 방향으로 조절해 주세요.
- 화재현장 근처에 전화기를 배치해 주세요.
  조명도 함께 설치해도 좋습니다.
- CanCollide, body등의 속성도 변경해 주세요.



# 예제게임 – PART 2

## 4. 외부 음원 가져오기

Uploads 목록 창에서 추가한 2개의 음원을 작업하고 있는 월드로 클릭 앤 드래그 합니다.



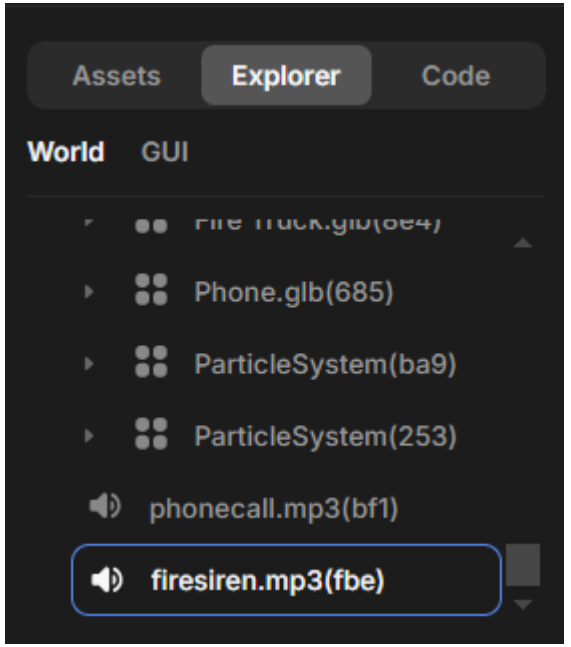
# 예제게임 – PART 2

## 5. 객체 선언하기

지금은 코딩창에 미리 만들어 놓은 PART2 부분에 코딩하겠습니다.
const 로 객체 선언 했던 것 기억나시나요?
전화부스, 소방차, 음원 2개에 대한 객체를 선언해 주세요. 총 4개 입니다.

음원 이름을 알기 위해 클릭 해야 하는데,
월드의 어느 부분에 있는지 찾기 어려우신가요?

Explorer 의 아래쪽에 내가 새로 추가한 에셋들의 목록을 볼 수 있습니다. 에셋을 직접 선택할 수도 있지만, 여기에서 이름을 선택할 수도 있습니다.



# 예제게임 – PART 2

## 5. 객체 선언하기

지금은 코딩창에 미리 만들어 놓은 PART2 부분에 코딩하겠습니다.
const 로 객체 선언 했던 것 기억나시나요?
전화부스, 소방차, 음원 2개에 대한 객체를 선언해 주세요. 총 4개 입니다.

변수이름은 원하는대로 만드시면 됩니다.
Title부분에 오브젝트 명을 넣어 완성해 주세요.

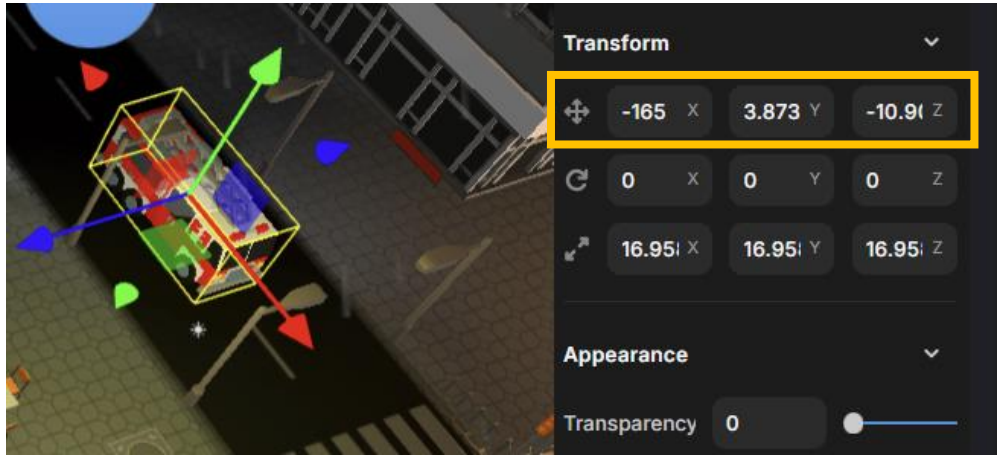
```
const firetruck = WORLD.getObject("title");
const phone = WORLD.getObject("title");

const ring = WORLD.getObject("title");
const siren = WORLD.getObject("title");
```

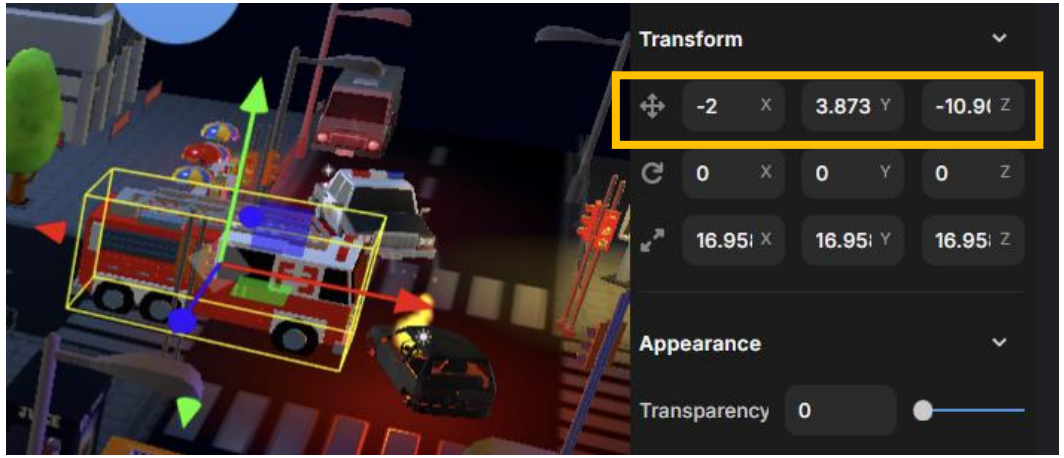
# 예제게임 – PART 2

## 6. 자동차 이동거리 확인하기

전화기에 닿으면 소방차가 출동합니다.
출동하는 거리를 알기 위해, 소방차가 이동할 거리를 확인해 주세요.

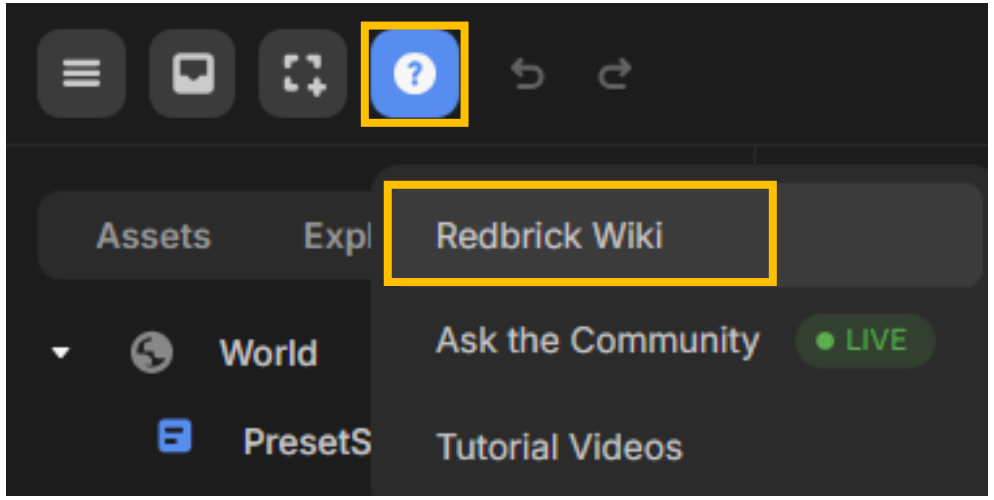
① 현재의 위치를 확인합니다. 코딩의 간소화를 위해 소수점 뒷부분은 없애서 정수로 만들어주세요.
② 어느 방향으로 이동하는지 확인하고, 소방차가 출동해서 도착할 지점까지 직선으로 이동시켜주세요.
③ 도착지점의 위치를 확인합니다. 마찬가지로 소수점 뒷부분은 없애주세요.
④ 어느 축으로 몇만큼 이동하면 되는지 기억한 후, 소방차는 원래 위치로 보내주세요.



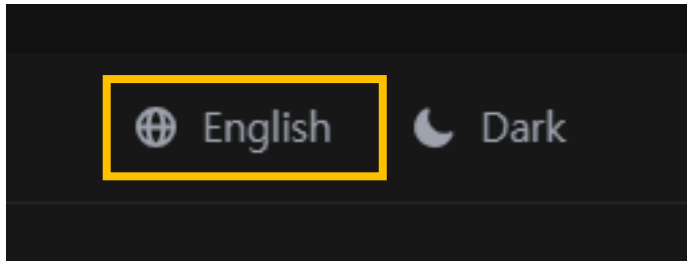



# 예제게임 – PART 2

## 7. Wiki 열기



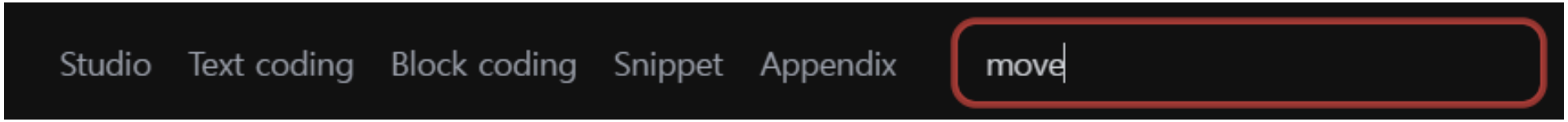

Help를 눌러 Redbrick Wiki를 열어주세요




페이지 하단에서 한국어로 변경 가능합니다.
구글에서 한글로 번역하기를 누르면 코드까지 한글로 번역되어 나오기 때문에, 꼭 이 버튼을 통해서 한국어로 바꿔주세요.

# 예제게임 – PART 2

## 8. Wiki 검색하기

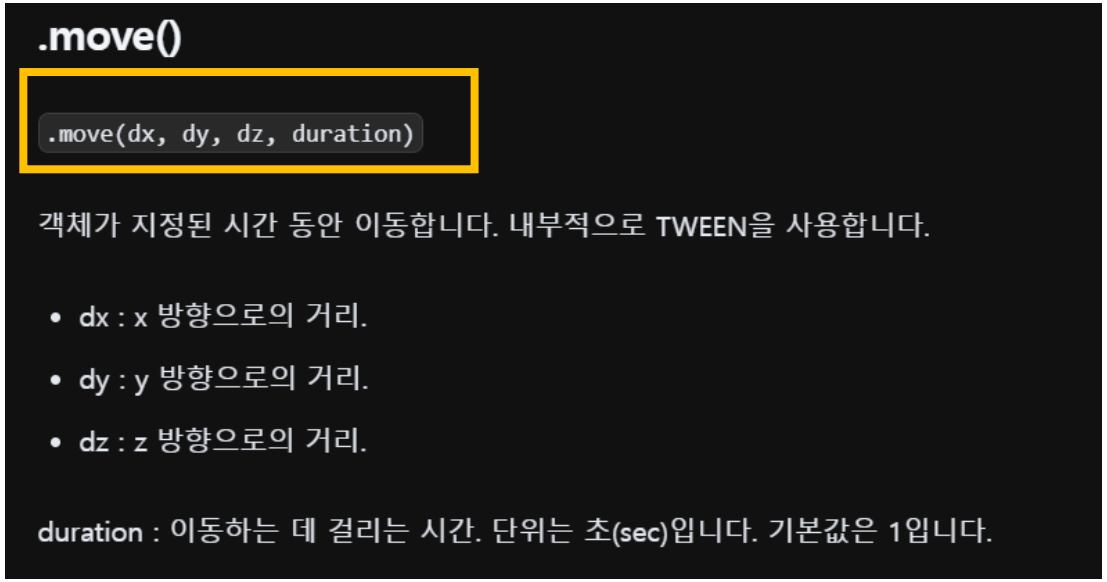



검색창에 우리가 구현하려고 하는 move에 대해 적어보도록 하겠습니다.

그러면 여러가지 검색 결과들이 나타나는데, 코드와 관계된 move()를 찾아 클릭해 보겠습니다.

# 예제게임 – PART 2

## 8. Wiki 검색하기



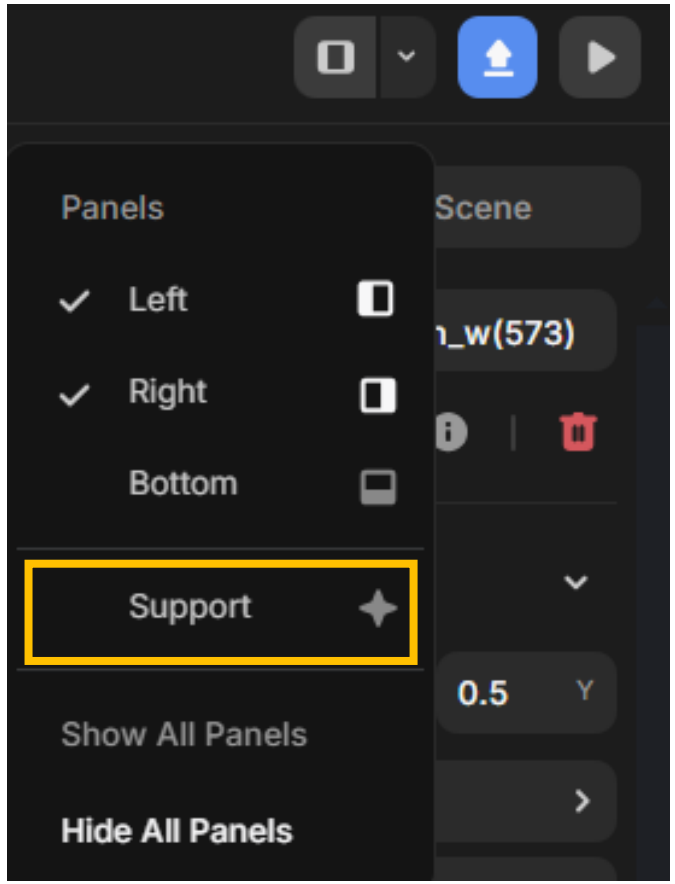

.move를 사용하여 코드를 적어주면 된다는 것을 알 수 있습니다.

이동시간을 10이라고 가정했고, 움직여야 할 방향이 160이라고 가정했을 때,

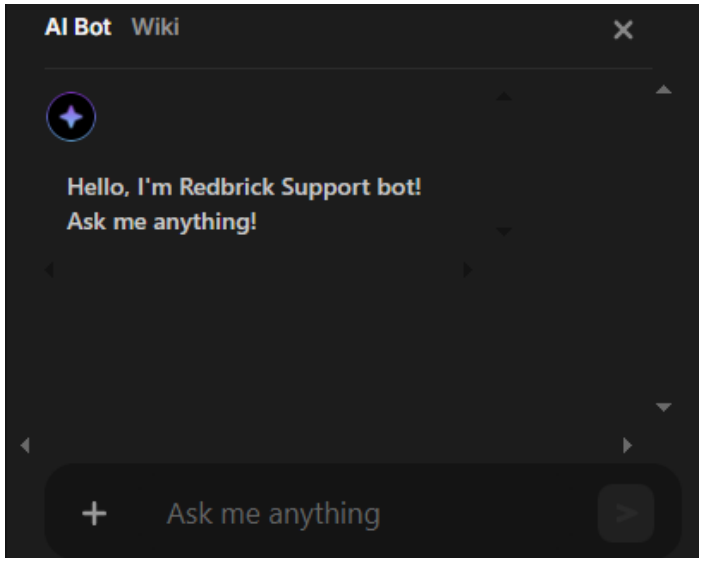
우리가 적을 코드는 (160, 0, 0, 10) 이라는걸 알 수 있습니다.

# 예제게임 – PART 2

## 9. AI bot을 이용하여 코딩하기




- 상단 메뉴를 열어, Support를 클릭하세요.
- 화면에 AI bot이 추가됩니다.
- 우리가 구현하고 싶은 코드에 대해 자세히 적어보세요.
- 우리가 사용할 코드 .move(160, 0, 0, 10) 을 적어준다면 좀 더 정확한 코드를 얻을 수 있습니다.



# 예제게임 – PART 2

## 9. 스크립트 예시

player가 phone에 닿으면 ring 소리가 재생돼.
그리고 2초 후에 firetruck이(160, 0, 0, 10) 만큼 이동해줘.
이동할 때, siren 소리가 재생되도록 코드를 간단히 짜줘.

- 코드가 출력되면, 코드창에 붙여 넣고, 실행해 보세요.
- 오브젝트 명 등 변경할 부분이 있다면 나의 코드에 맞도록 변경하셔야 합니다.
- 제대로 실행이 되지 않는다면, 다시한번 스크립트를 수정하여 AI bot에게 질문해 보세요.

# 예제게임 – PART 2

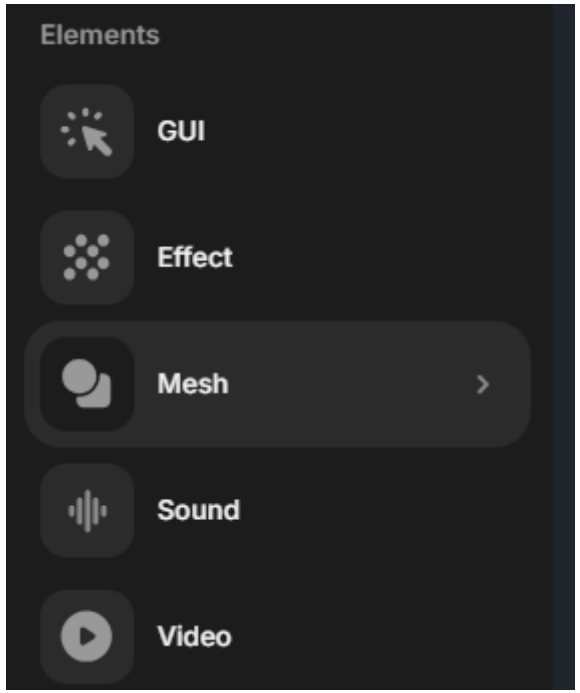
9. 올바른 코드 예시

```
const firetruck = WORLD.getObject("Fire Truck.glb(8e4)");
const phone = WORLD.getObject("Phone.glb(685)");
const ring = WORLD.getObject("phonecall.mp3(bf1)");
const siren = WORLD.getObject("firesiren.mp3(0cc)");

const truckstop = WORLD.getObject("BOX(b02)");
const fire = WORLD.getObject("ParticleSystem(253)");
const firelight = WORLD.getObject("PointLight(3ef)");


function Start() {
    phone.onCollide(PLAYER, () => phoneCollision());
}

function phoneCollision() {
    ring.getAudio().play();
    setTimeout(() => {
        siren.getAudio().play(); // siren 소리 재생
        firetruck.move(163, 0, 0, 10); // firetruck 이동

    }, 2000); // 2초 대기
}

function Update(dt) {

}
```

# 예제게임 – PART 2

## 10. Mesh 설치하기

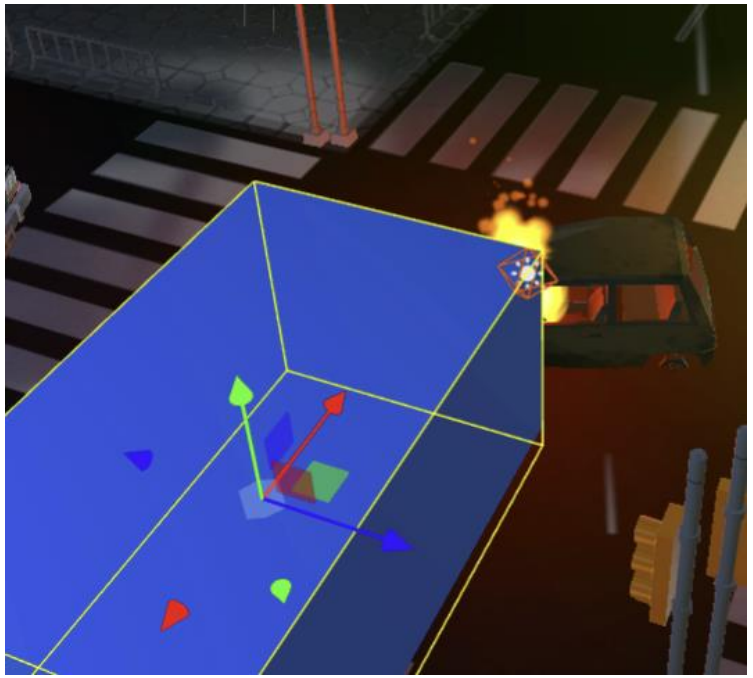
소방차가 불 붙은 차 앞에 도착하면 2초 후에 불이 꺼지게 만들어 봅시다.
소방차가 도착한 걸 물리적인 충돌 이벤트로 나타내기 위해 box모양의 Mesh를 크게 배치해주세요.

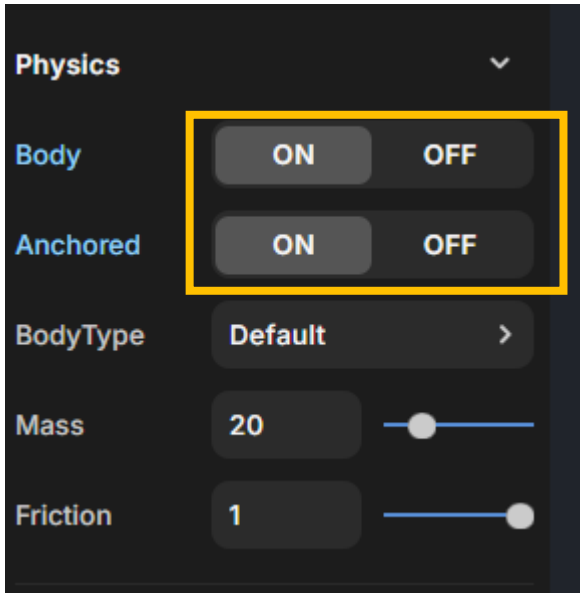


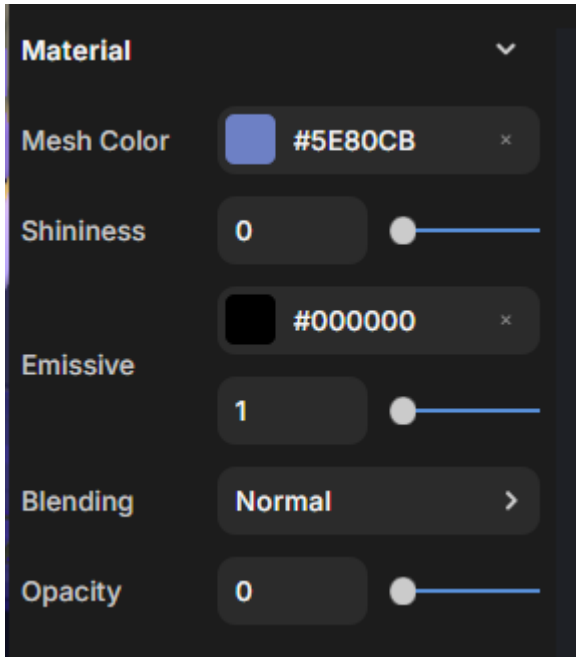
# 예제게임 – PART 2

## 10. Mesh 설치하기

- 불 붙은 자동차 앞에 소방차와 닿을 수 있도록 크게 Mesh를 설치합니다.
- 직접 충돌이 일어나는 것이 아니므로 Body와 Anchored만 체크합니다.
- Material 의 Opacity 를 0으로 만들어 투명하게 바꿔주세요.



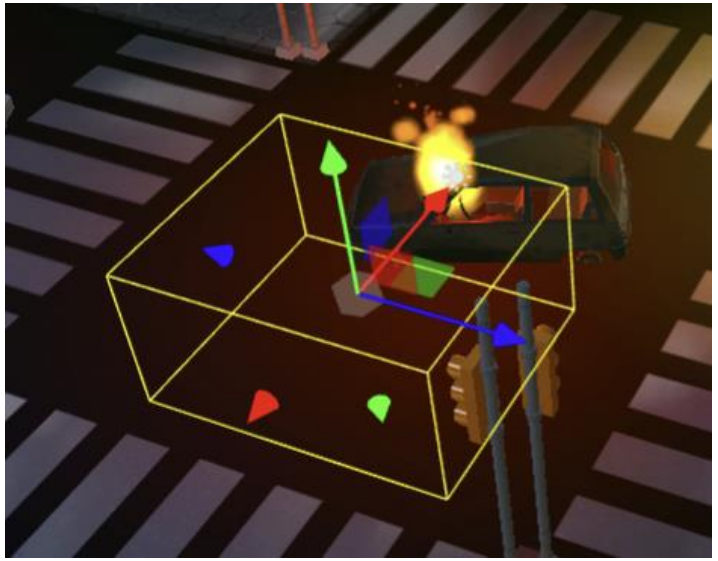


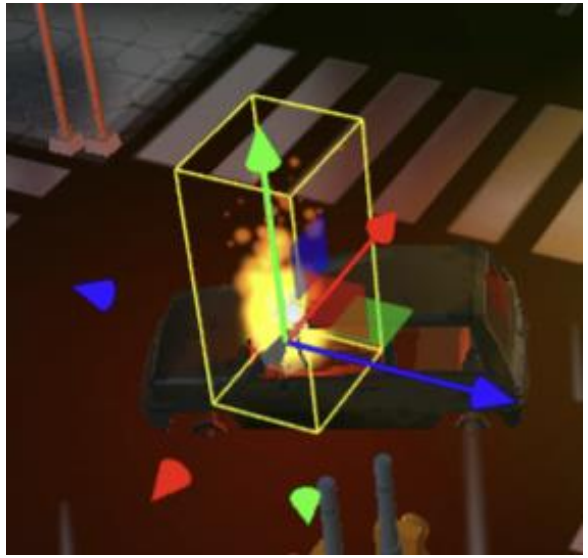
# 예제게임 – PART 2

## 11. 객체 선언하기

1. 설치한 투명한 Mesh 를 선언합니다.
2. 자동차에 있는 불 (ParticleSystem) 을 선언합니다.
3. 자동차를 붉은색으로 비추고 있는 Point Light 를 선언합니다.



Mesh



ParticleSystem

PointLight

# 예제게임 – PART 2

## 11. 객체 선언하기

- 변수 이름은 자유롭게 정해주세요.
- 괄호 안에 들어가는 오브젝트 명은 모두 다르니, 정확히 복사하여 잘 넣어주세요.
- ParticleSystem 이나 Light도 모두 코드로 제어가 가능합니다.

```
const truckstop = WORLD.getObject("BOX(b02)");
const fire = WORLD.getObject("ParticleSystem(253)");
const firelight = WORLD.getObject("PointLight(3ef)");
```

# 예제게임 – PART 2

## 12. AI bot 이용하여 코딩하기

- 현재까지 작성된 코드를 모두 붙여넣기 하고 추가 질문을 하면,
  여러분이 작성한 변수와 현재의 코드를 사용하여 추가 코드를 작성해 줍니다.
- 구현하고 싶은 동작을 스크립트로 잘 작성해 주세요.
- Mesh가 너무 작으면 충돌을 감지하지 못할 수 있습니다. 크게 설치해 주세요.

**# 스크립트 예시**

#코드 전체 복사해서 붙여넣기

여기에서 firetruck 이 move하면서 truckstop과 충돌이 일어나면 2초 후에
fire와 firelight를 kill 할 수 있도록 코드를 수정해줘

# 예제게임 – PART 2

12. 올바른 코드 예시

```
function phoneCollision() {
    ring.getAudio().play();
    setTimeout(() => {
        siren.getAudio().play(); // siren 소리 재생
        firetruck.move(163, 0, 0, 10); // firetruck 이동

        // firetruck과 truckstop의 충돌 처리
        firetruck.onCollide(truckstop, () => {
            setTimeout(() => {
                fire.stopEmit(); // fire 파티클 효과 중지
                firelight.kill(); // firelight 제거
            }, 2000); // 2초 후에 실행
        });
    }, 2000); // 2초 대기
}
```

# 예제게임 – PART 2

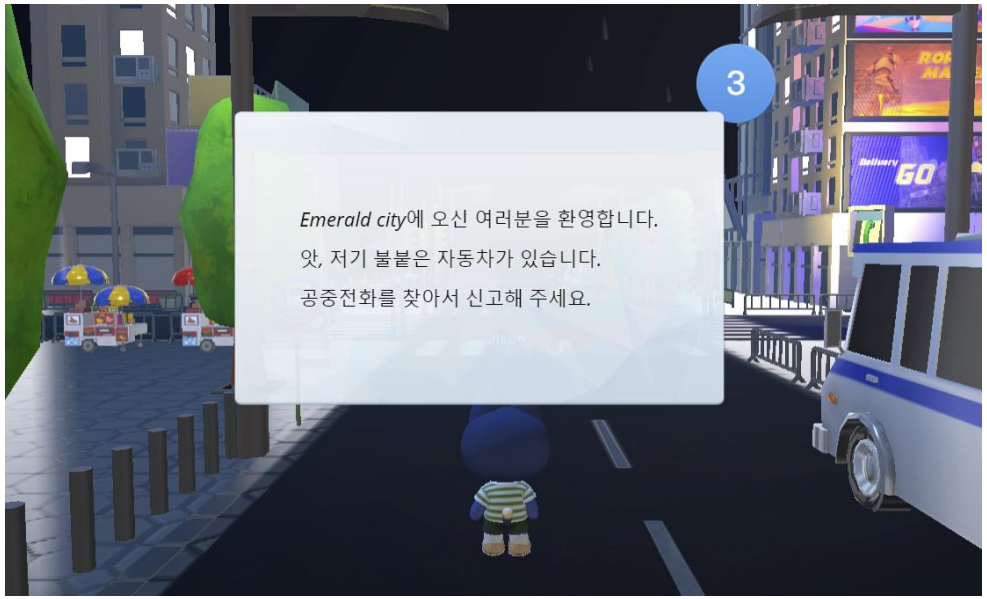
12. 올바른 전체 코드 예시

```
const firetruck = WORLD.getObject("Fire Truck.glb(8e4)");
const phone = WORLD.getObject("Phone.glb(685)");
const ring = WORLD.getObject("phonecall.mp3(bf1)");
const siren = WORLD.getObject("firesiren.mp3(0cc)");

const truckstop = WORLD.getObject("BOX(b02)");
const fire = WORLD.getObject("ParticleSystem(253)");
const firelight = WORLD.getObject("PointLight(3ef)");


function Start() {
    phone.onCollide(PLAYER, () => phoneCollision());
}

function phoneCollision() {
    ring.getAudio().play();
    setTimeout(() => {
        siren.getAudio().play(); // siren 소리 재생
        firetruck.move(163, 0, 0, 10); // firetruck 이동

        // firetruck과 truckstop의 충돌 처리
        firetruck.onCollide(truckstop, () => {
            setTimeout(() => {
                fire.stopEmit(); // fire 파티클 효과 중지
                firelight.kill(); // firelight 제거
            }, 2000); // 2초 후에 실행
        });
    }, 2000); // 2초 대기
}

function Update(dt) {

}
```

# 예제게임 업그레이드

## 게임을 좀 더 활기차게 꾸며봅시다.

- 바닥의 일부 공간을 밟았을 때, GUI 안내메시지 띄우기
- 플레이어가 y축 기준 -15만큼 내려갔을 때 (그라운드에서 떨어지고 있을 때) 처음자리로 스폰하기
- 전화기에 또다시 플레이어가 닿게 되었을 경우 소방차가 또 움직이므로 한번의 동작만 감지하게 만들기

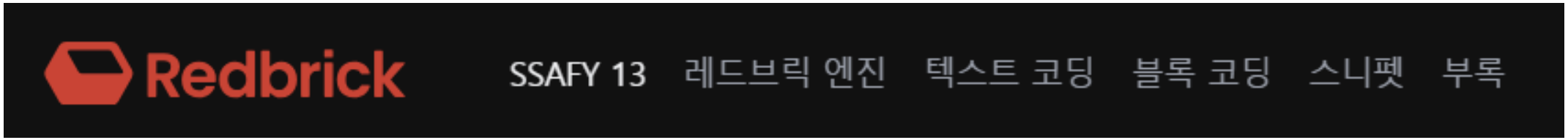


# Redbrick Guide

# Redbrick Guide

레드브릭 사이트에서는 크리에이터들이 쉽게 콘텐츠를 창작할 수 있도록
관련된 정보를 위키 형식으로 제공하고 있습니다.

# Wiki 이용하기




**SSAFY 13 :** SSAFY 13기 여러분이 작품을 만드실 때 도움이 될 만한 내용들을 모아두었습니다.

**레드브릭 엔진 :** 레드브릭의 전반적인 인터페이스에 대해 알 수 있습니다.

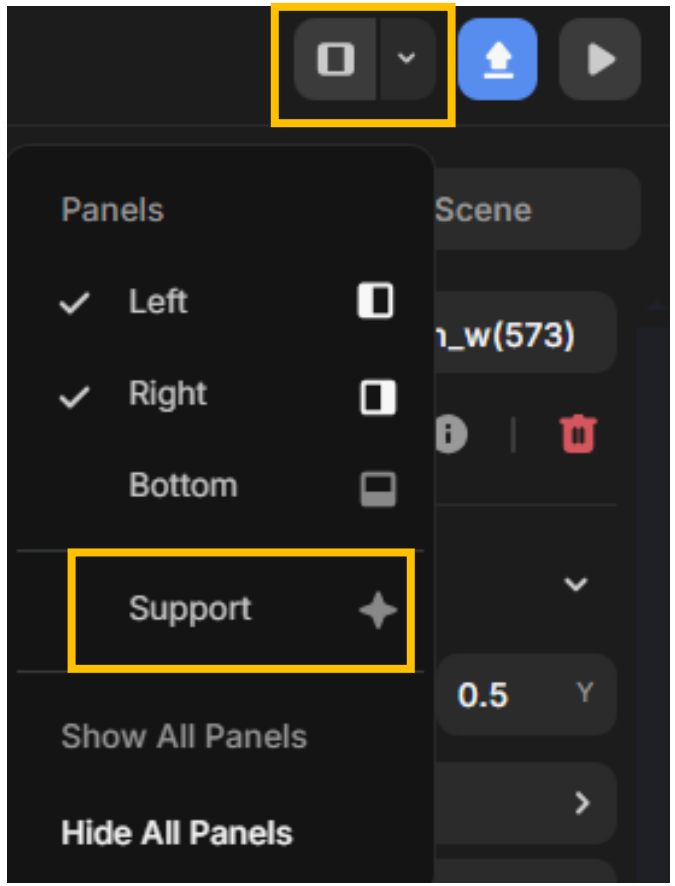
**텍스트 코딩 :** 자바스크립트 기초, API, 확장된 API에 대한 설명과 사용법을 알 수 있습니다.

**스니펫 :** 콘텐츠 개발에 필요한 예시들이 있습니다. 복사 붙여넣기로 코드를 구현할 수 있습니다.

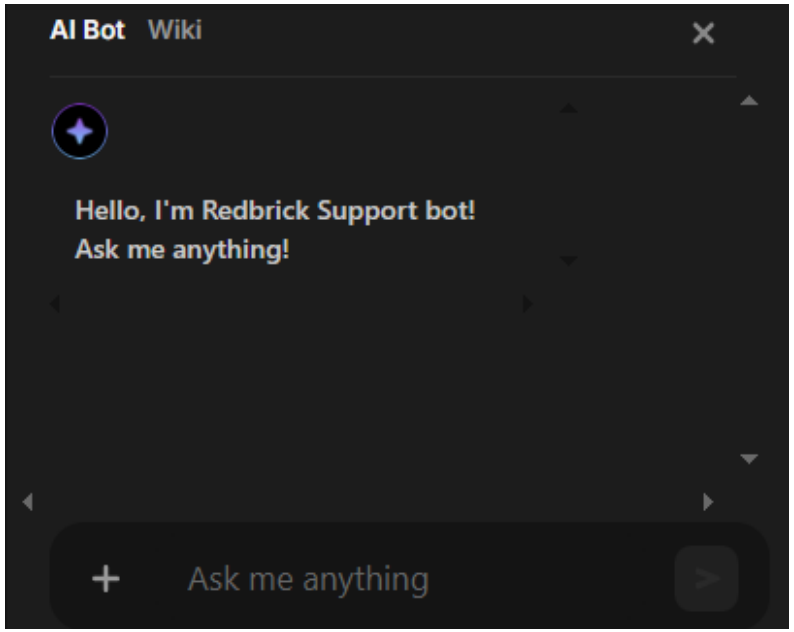
**부록 :** FAQ, 유용한 팁, 요령 등을 확인할 수 있습니다.

# AI bot 이용하기

## AI bot을 이용하여 코딩하기




- 상단 메뉴를 열어, Support를 클릭하세요.
- 화면에 AI bot이 추가됩니다.
- 우리가 구현하고 싶은 코드에 대해 자세히 적어보세요.



# Hackathon

# 해커톤

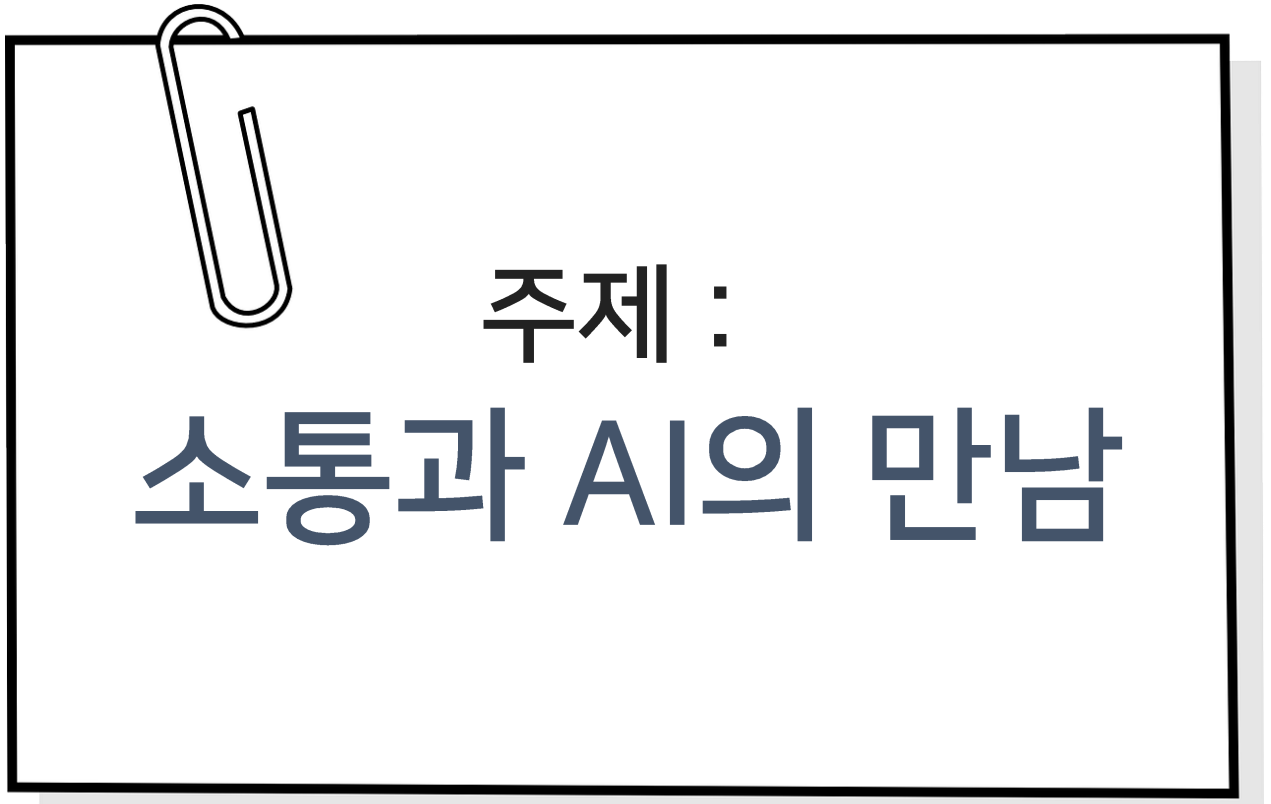
해커톤은 해킹(hacking)과 마라톤(marathon)의 결합어 입니다.
소프트웨어 개발 분야의 프로그래머, UX 설계자, 프로젝트 매니저 등이
정해진 시간 내에 집중적으로 작업하여 결과물을 만들어내는 이벤트를 말합니다.

# 팀원 구성하기

함께 아이디어를 모으면 나 혼자 생각하는 것 보다 더 멋진 작품을 만들 수 있습니다.

# 프로젝트 시작하기

팀원들과 회의를 통해, 그리고 오늘 배운 내용을 통해 멋진 작품을 만들어 보세요.



# 팀에서 하나의 파일 사용하기

## Auto Save끄기

여러 명이 한 명의 계정으로 로그인하여 동시 작업이 가능합니다.
그 때, Auto Save를 켜 놓으면 해당 작업자의 내용으로 프로젝트가 저장될 수 있습니다.
그렇기 때문에, 보다 안전하게 저장하기 위해서는 Auto Save를 비활성화 하시고 수동으로 저장하시길 권장합니다.
혹시 모를 비상상황을 대비하여 Save to File로 파일을 다운받아 두시는 것도 좋습니다.

## 코드 스크립트 나누기

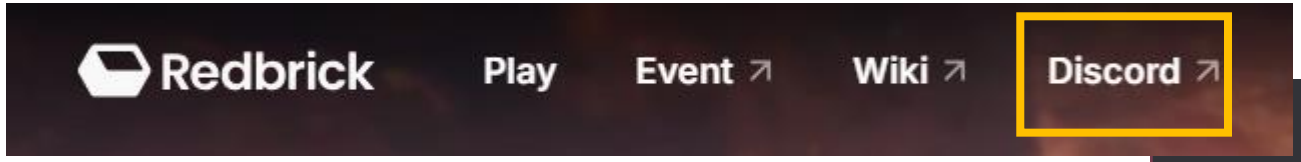
예시 게임 제작 시 했던 것 처럼 코드 스크립트를 PART1, PART2 등으로 나누어서 맡은 부분을 코딩하는 방법이 있습니다.

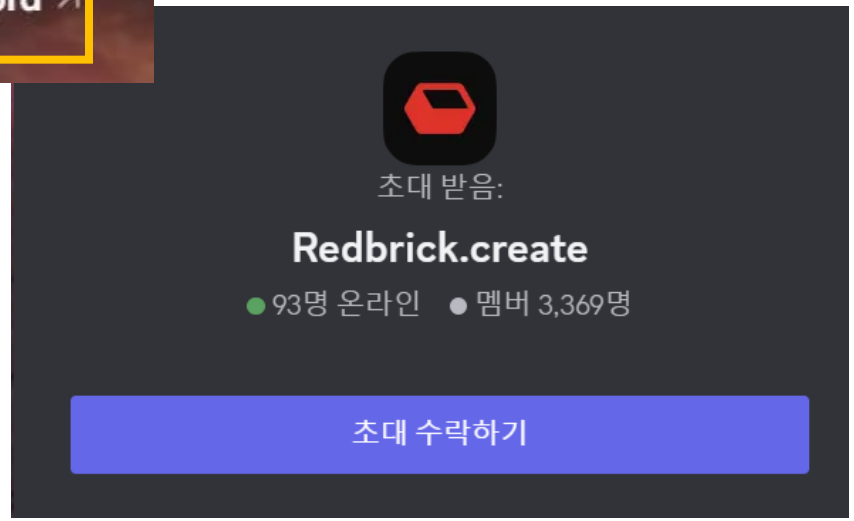
## 포털 이동 사용하기

팀원들끼리 파트를 나눠 월드를 여러 개 만들 수 있습니다.
이럴 경우에는 포털 이동을 사용하시면 됩니다. WIKI를 참고하세요.

# Discord 이용하기

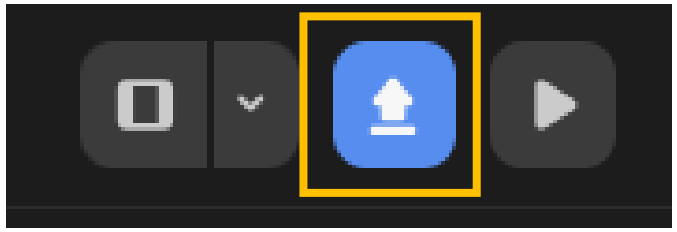
- 팀원들과 AI bot, Wiki, Snippet등 다양한 방법을 시도해보세요.
  그래도 해결이 되지 않을 경우에는 Discord를 통하여 개발팀에게 문의하실 수 있습니다.
- 팀원 중 한명만 discord에 가입해서 SSAFY13전용 채널로 접속하세요.
- 오류메세지나 자세한 설명과 함께 문의해주시면 좀 더 정확하고 빠른 답을 받으실 수 있습니다.



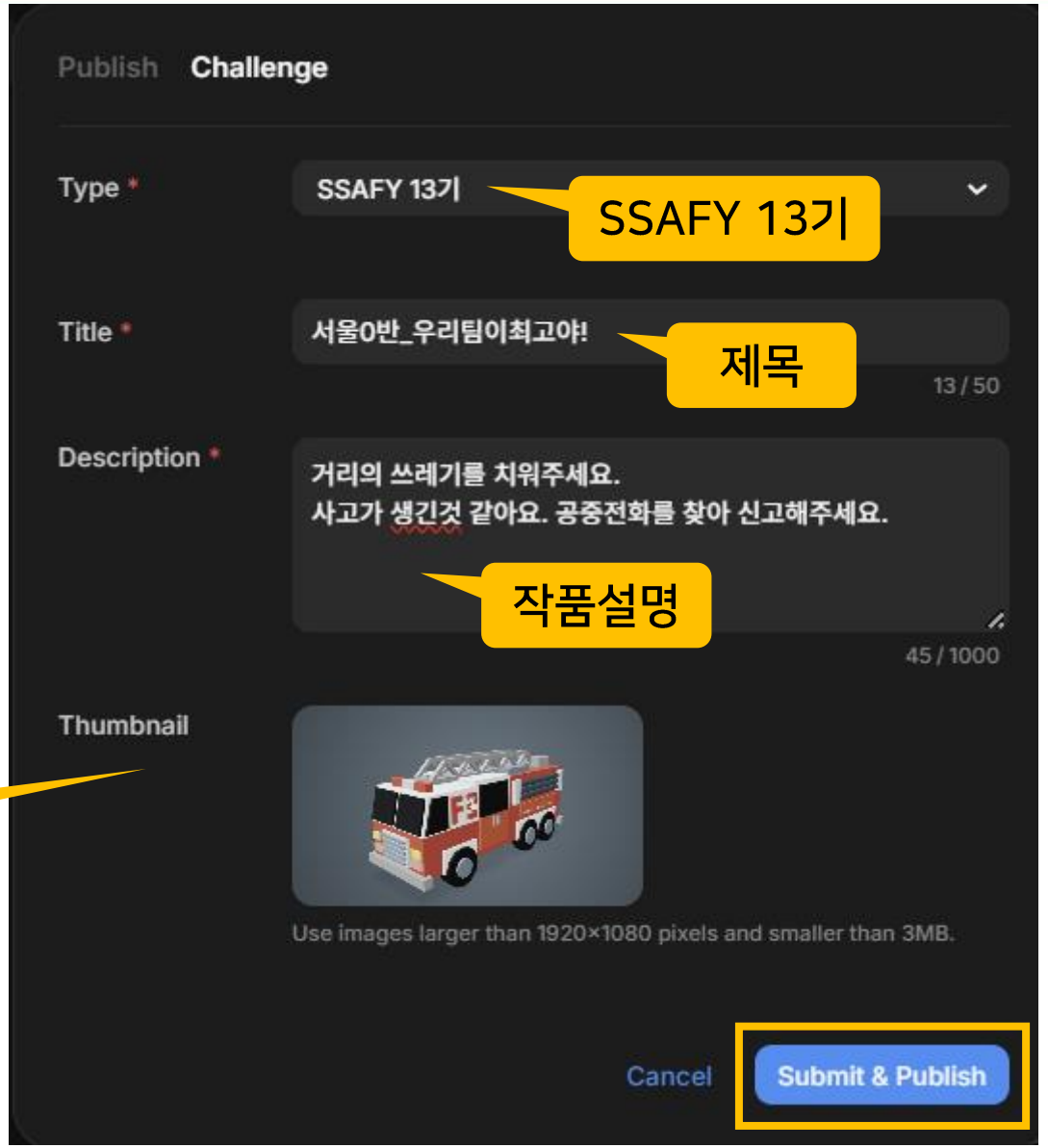
# 작품 업로드

# Publish



제작이 끝났으면 오른쪽 상단의 파란 버튼을 눌러주세요.
여러분의 작품을 서버에 올리는 과정입니다.

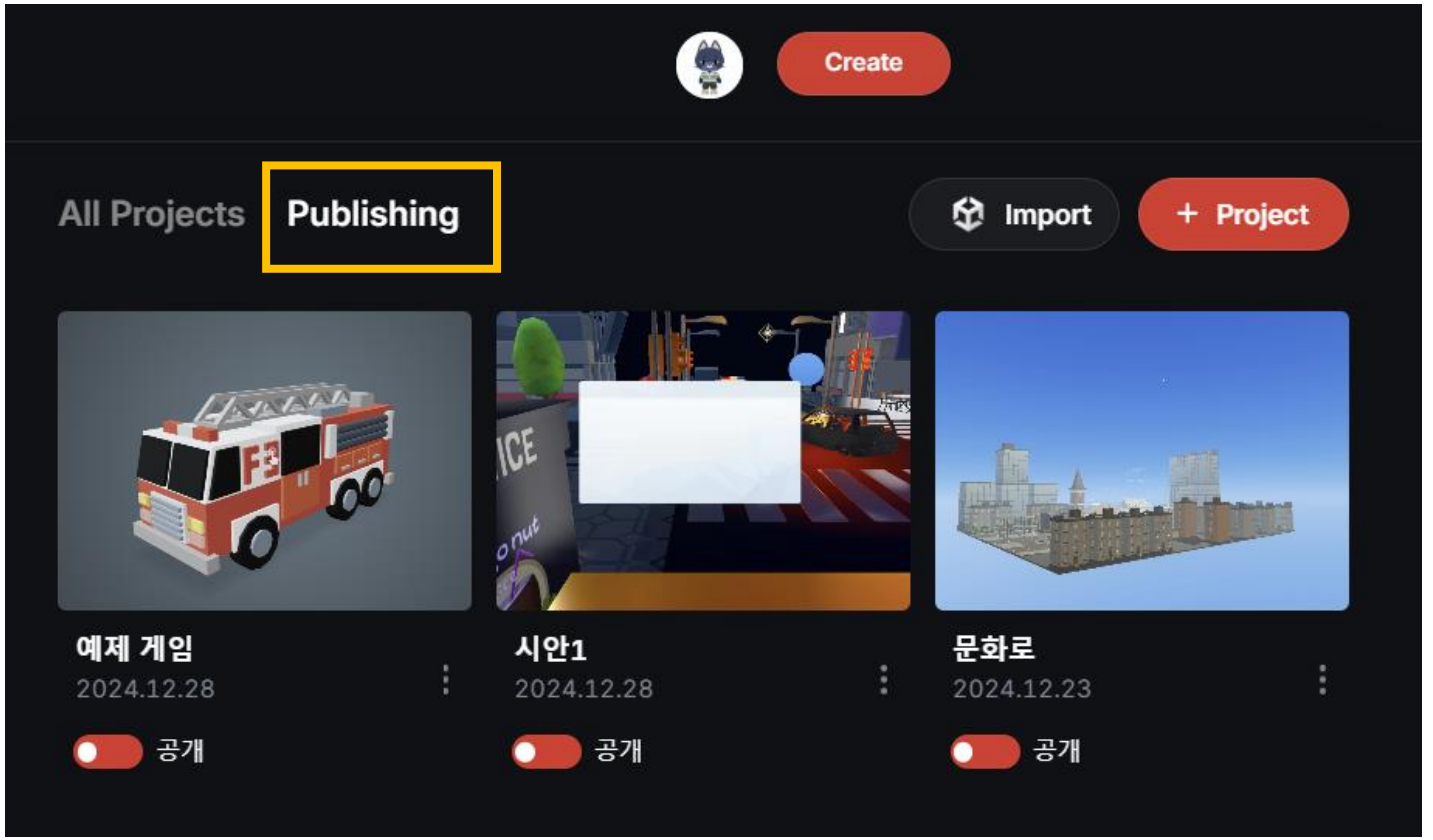
Type : SSAFY 13기
Title : [지역0반_팀명]의 형식으로 적어주세요




지금 현재 보이는 화면으로
퍼블리싱이 됩니다.
따로 이미지를 설정할 수 있습니다.

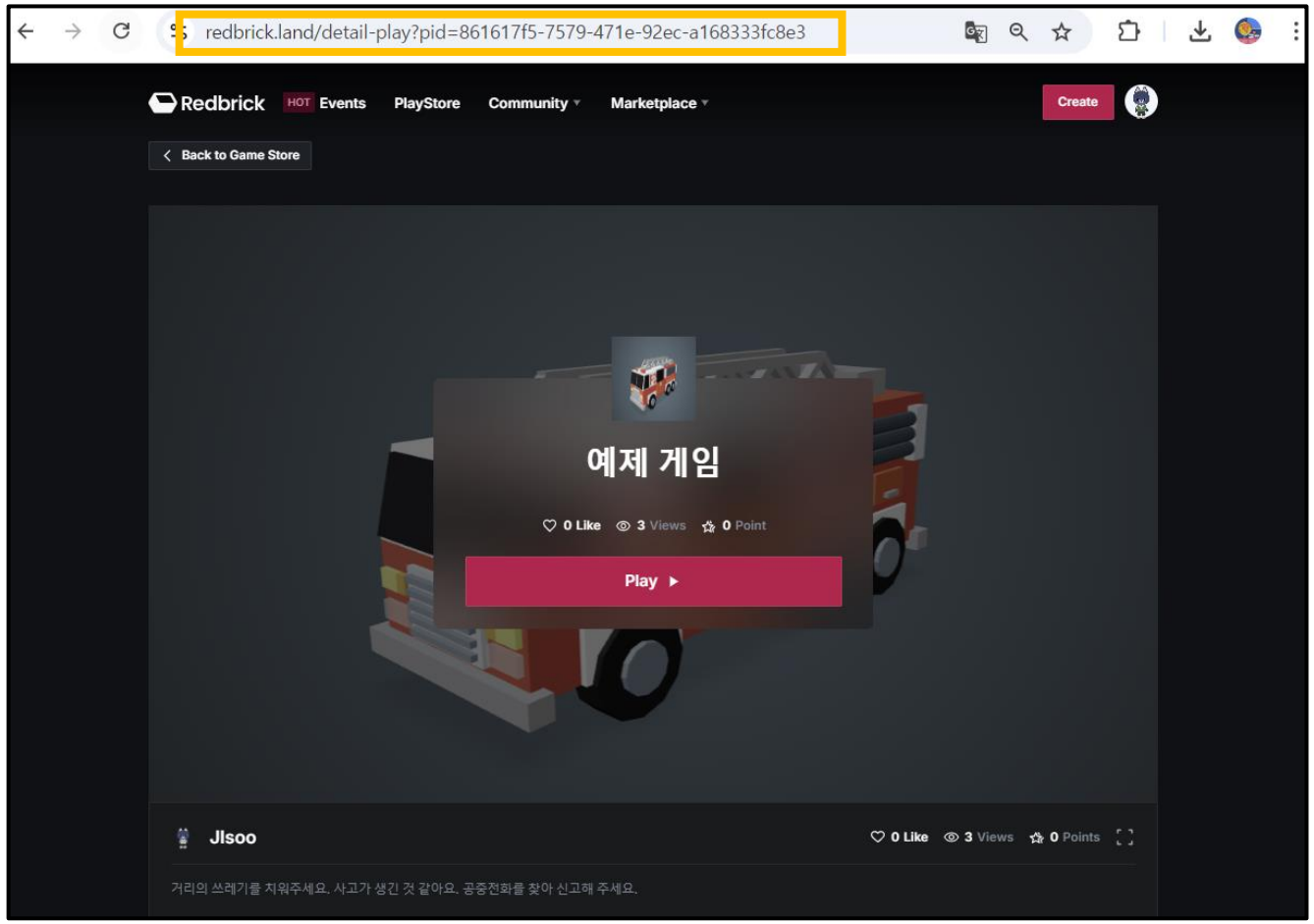
# Publish

맨 첫 화면의 Publishing을 클릭하세요. 여러분들이 업로드한 작품이 보입니다.



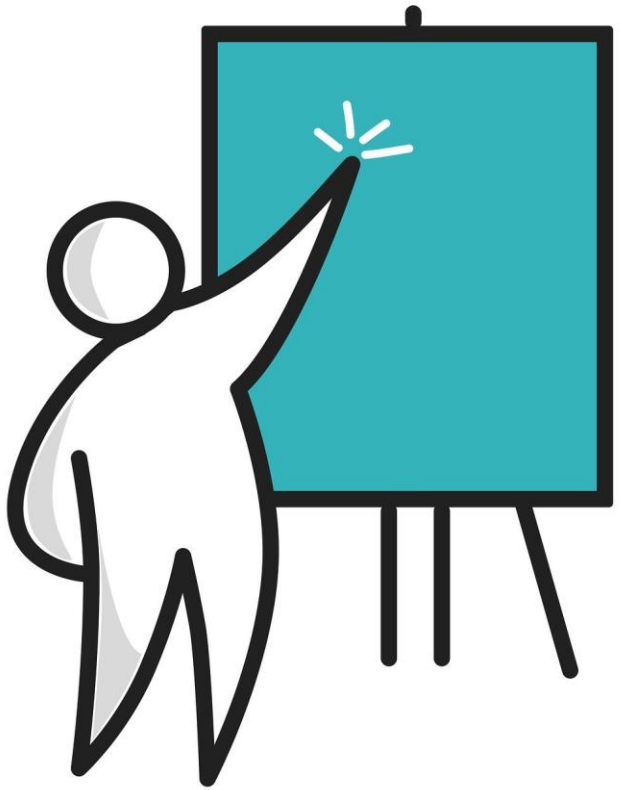
# Publish

작품 페이지로 들어가서, 상단의 주소를 공유해주세요.



# 발표 및 시상

# 발표



# 우수작 선정하기

아래 심사 기준을 참고하여, 다른 팀의 작품을 플레이 해보고 우수작을 뽑아주세요.

| 심사기준 | 심사내용 | 비중 |
|---|---|---|
| 창의성 | 작품의 독창적인 아이디어와 작품 속 세계관이 고유의 개성 및 능력을 활용한 독창성이 돋보이는가 | 50 |
| 완성도 | 작품의 목적성에 맞는 기능의 구현 정도 및 완성도가 있는가 | 30 |
| 심미성 | 작품의 심미적 안정도 및 작품 속 형상, 모양, 색채 등의 요소가 종합적으로 아름답게 구성되어 완성도가 있는가 | 20 |

# 시상 및 상품 증정

# 설문조사

## 설문조사 링크 (13기 QR코드)

*"수강생님의 소중한 의견은 더 나은 수업을 만드는데 큰 힘이 됩니다!"*

멋진 작품을 만들기 위해
긴 여정을 함께한 여러분들께
박수를 보냅니다.
고생 많으셨습니다.

여러분의 밝은 미래를 응원합니다.

SAMSUNG
SW
ACADEMY
FOR
YOUTH