

공개SW 프로젝트

BAOS

게임 제작

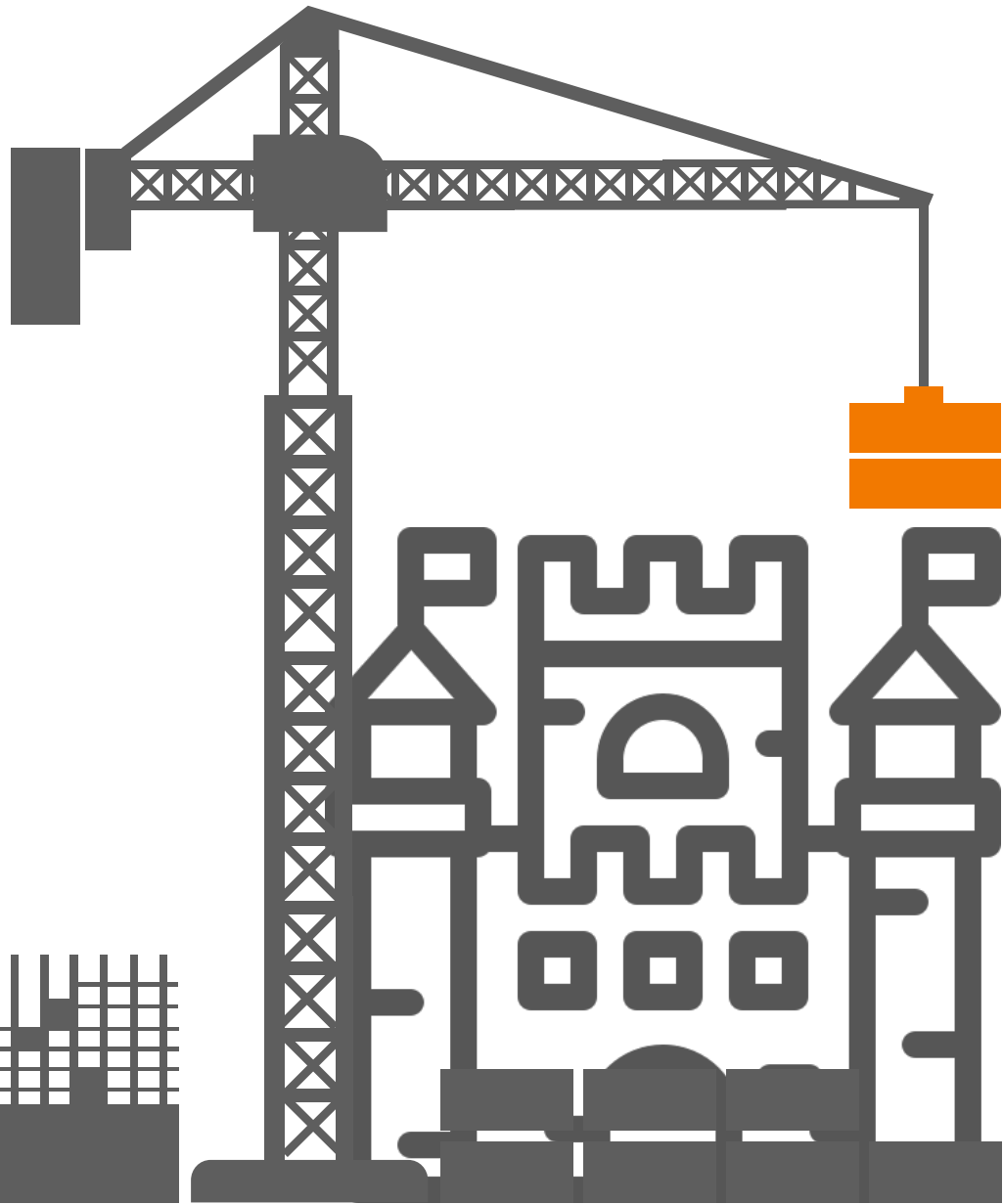
2조

2015112119 컴퓨터공학과 이현재

2015112084 컴퓨터공학과 조재권

2015112121 컴퓨터공학과 최성준





Today's Agenda

01 진행상황 총 정리

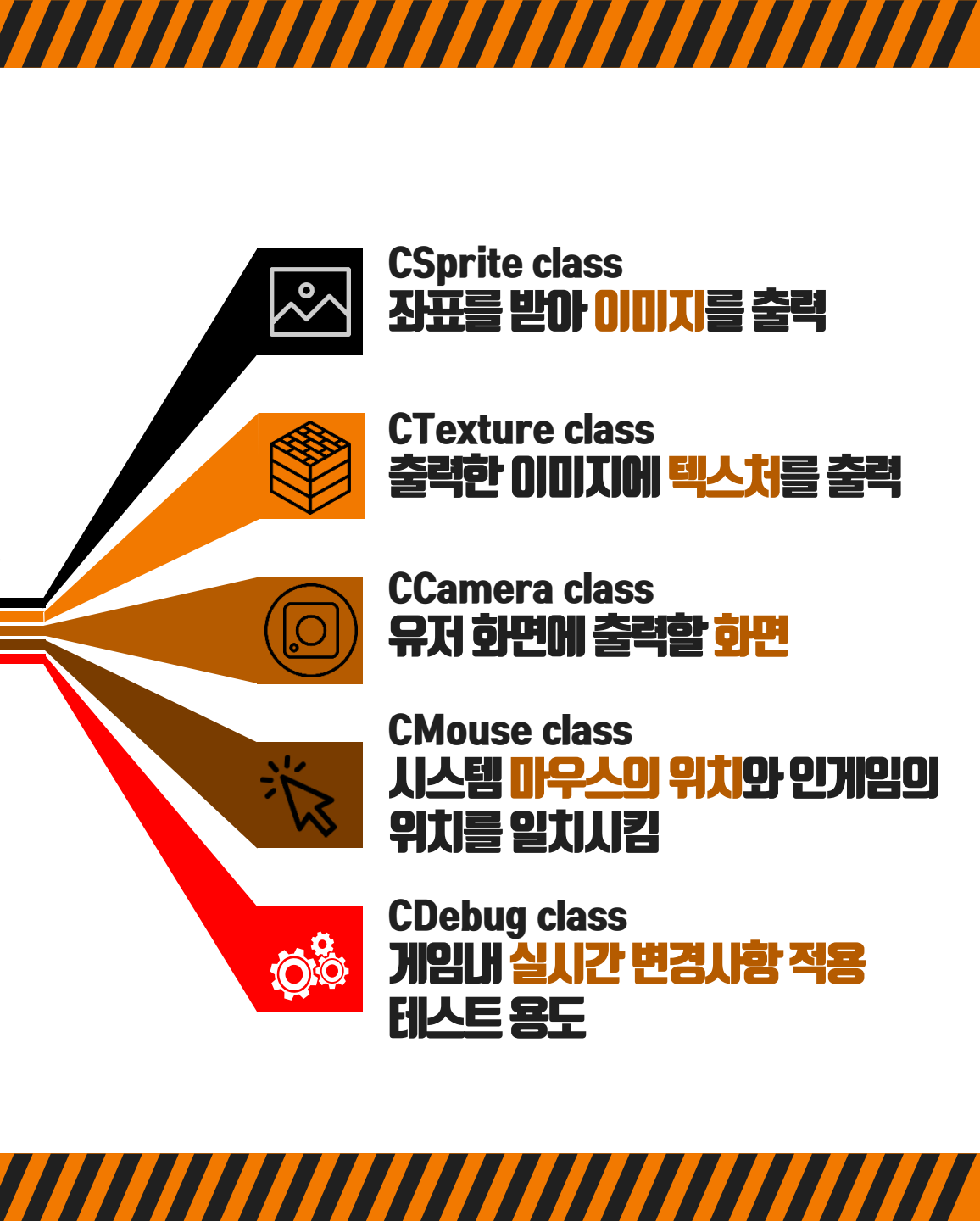
02 이번주 진행상황

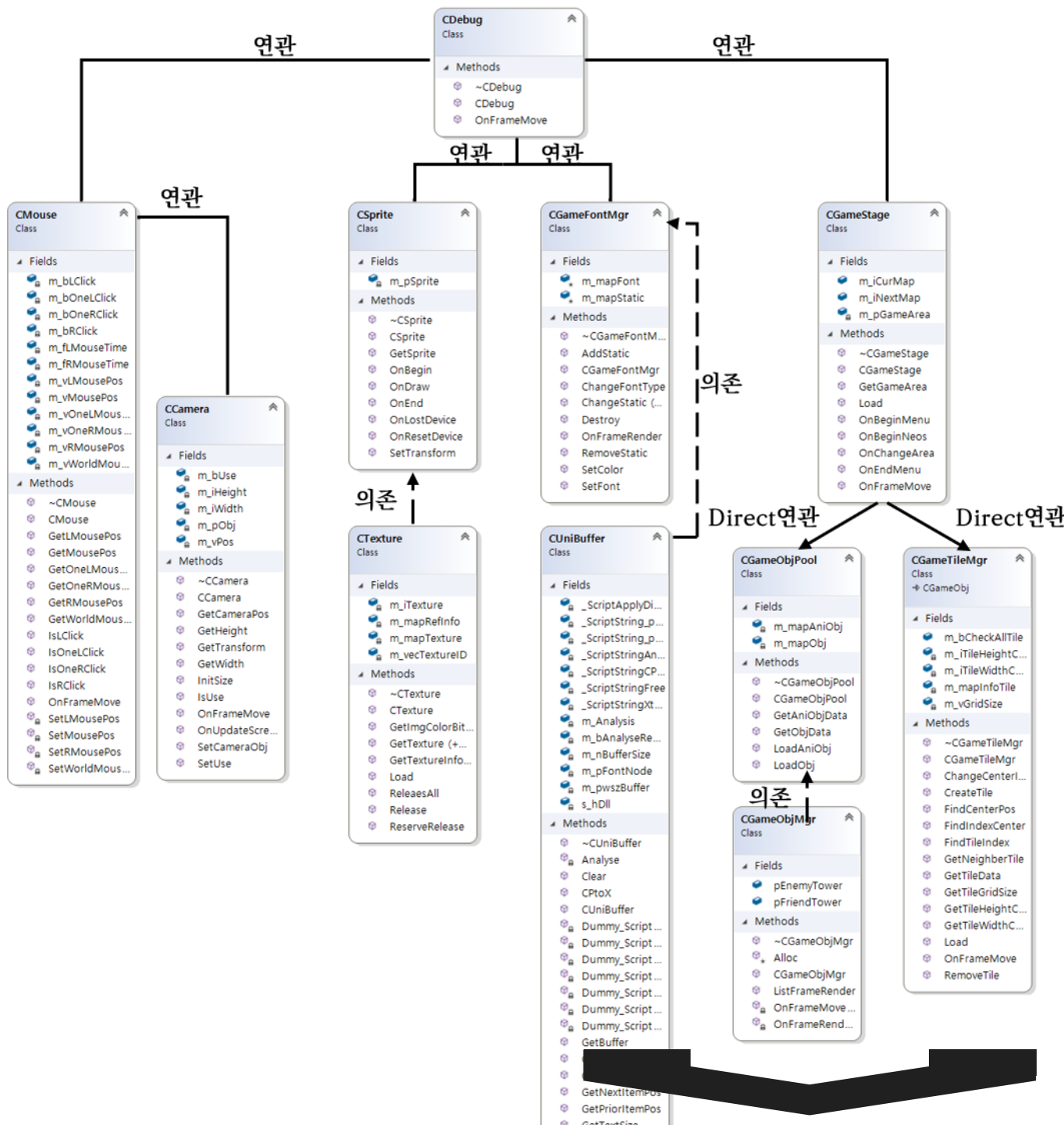
03 다음주 계획

Section 1

진행상황 총 정리







CUniBuffer Class
게임 내 **폰트 입.출력 버퍼** 관리

CGameFontMgr Class
게임 내 **폰트 입.출력** 관리

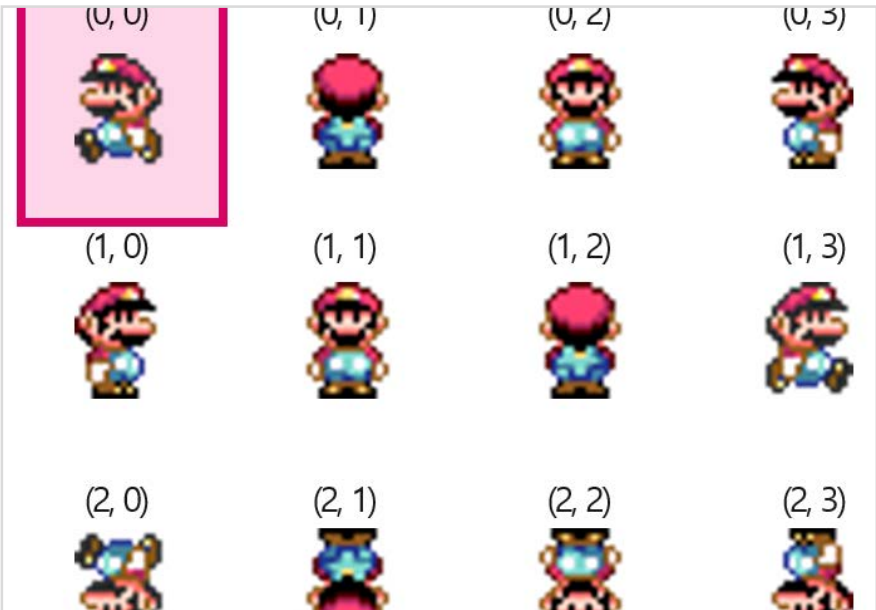
CGameObjPool Class
게임 내 **오브젝트, 애니메이션 로드**

CGameObjMgr Class
게임 내 **오브젝트 생성 및 관리**

CGameTileMgr Class
맵을 만들기 위한 **타일 생성 및 관리**

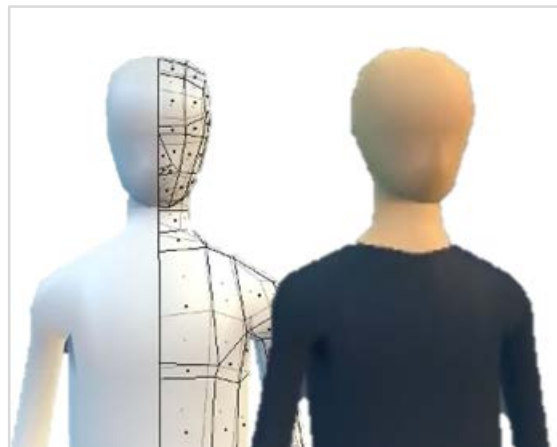
CGameStage Class
맵을 만들고 로드 하는 **클래스**

Process



01

CSprite Class



02

CTexture Class

CGameObject 관련 Classes

03



Process

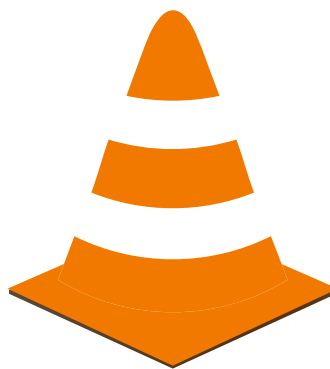


CGameTile Class



CGameStage Class





Section 2

이번 주 진행상황 보고

About **Object** classes

GameObjPool class

게임 내 등장하는 오브젝트들을 '**외부 파일**'에서 '**로드**'

GameObjMgr class

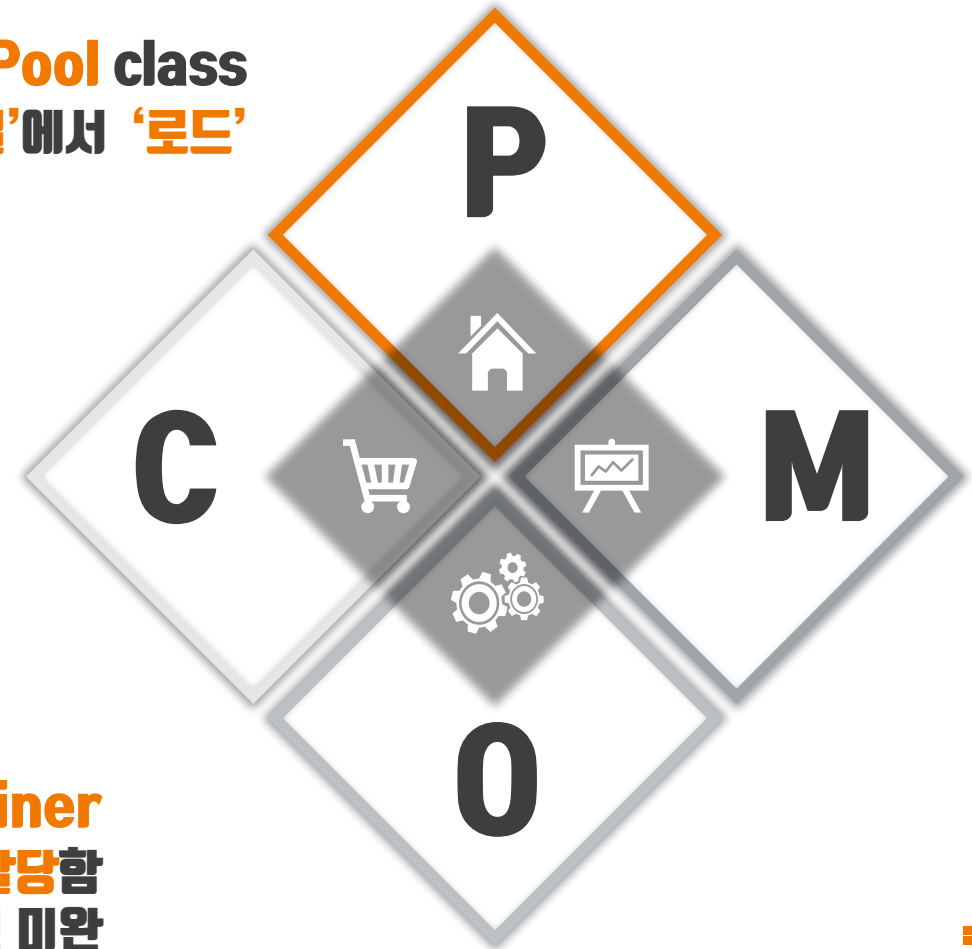
로드 된 오브젝트들을 '**관리**'
오브젝트들은 GameObj 클래스 변수로 관리

GameObj class

게임에 등장하기 위한 오브젝트의 **정보 저장**
오브젝트 자체를 나타내는 **변수**로 취급

GameObjContainer

GameObj 클래스에서 넘겨준 정보를 **적용하고 할당함**
구현 미완





게임 내 등장하는
타일 및 오브젝트는
ini 파일로 관리

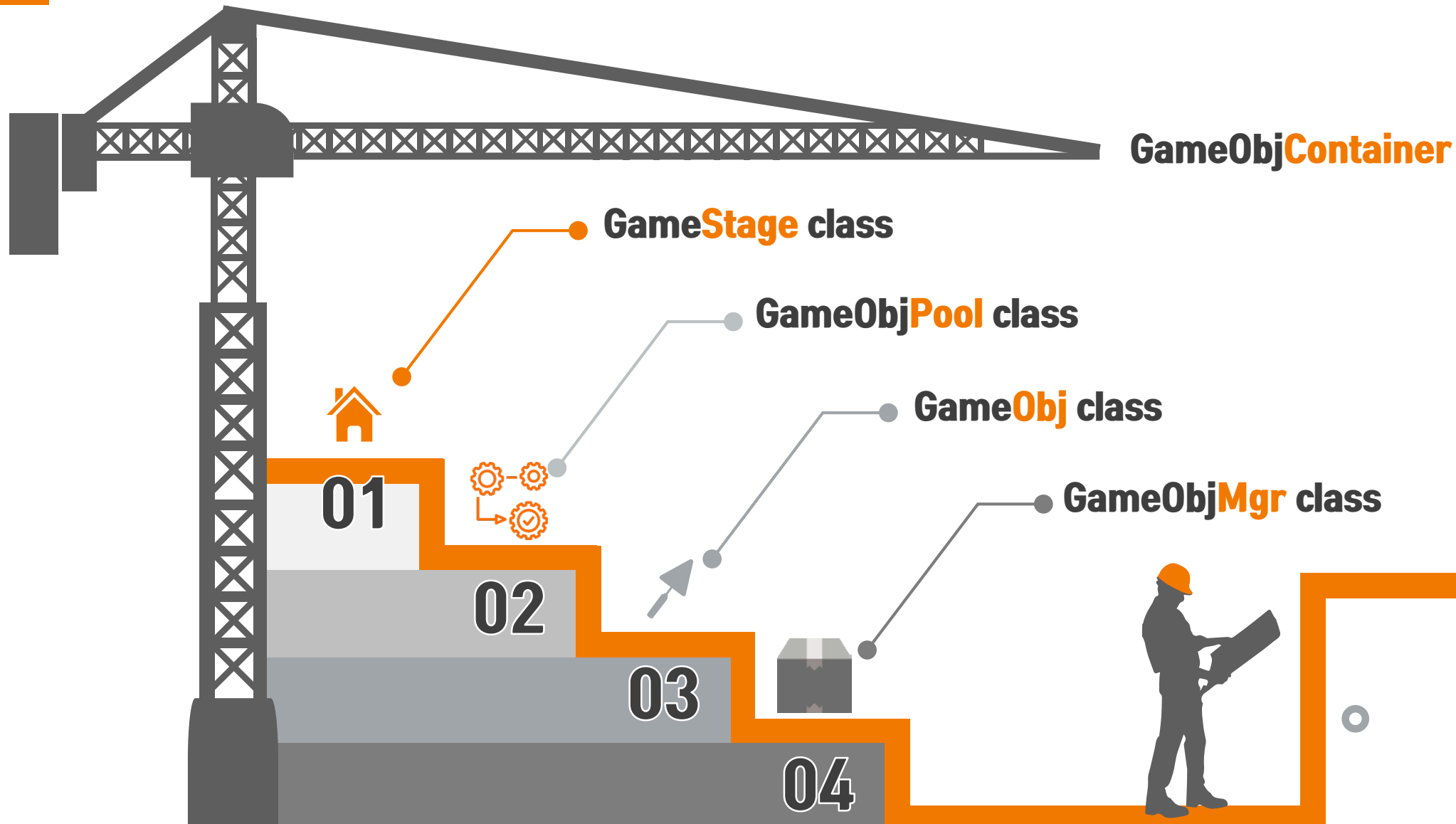
이유

- 1) 적은 게임 내 데이터 양
- 2) 체계적인 관리 가능
- 3) 텍스트 파일로 쉽게 사용 가능

Example >>

Tile.ini – 게임 내 타일 파일들 리스트가 들어있다
option.ini – 게임 옵션 관련 리스트가 들어있다

About **Object** classes



About Object classes

01

```
GameStage.cpp* x
  → CGameStage
CGameStage* pGameStage = (CGameStage*)dwObj; // 변수 선언
pGameStage->m_iCurMap = 0; // 맵 커서 초기화

g_pGameObjPool->LoadObj( L"Tile", L"Data/Tile.ini" );
```

```
void CGameObjPool::LoadObj( wstring wID, wstring wFile )
{
    map< wstring, SObjData >::iterator mit = m_mapObj.find( wID );
    if( mit != m_mapObj.end() ) // map에서 데이터 찾지 못했을 경우
        return; // ERROR> 찾고자 하는 맵 data file이 없음

    SObjData sData; // 오브젝트 ini 파일 변수 선언
    sData.Load( wFile ); // ini 파일 찾기 (data 폴더 / 파일명.ini)

    m_mapObj.insert( make_pair( wID, sData ) );
}
```



Tile.ini

Scale
Radius

02

```
void SAniObjData::Load( wstring wFile )
{
    m_vScale.x = (float)GetPrivateProfileInt( L"Common", L"Scale_X", 100, wFile.c_str() );
    m_vScale.y = (float)GetPrivateProfileInt( L"Common", L"Scale_Y", 100, wFile.c_str() );
    // Common 섹션에 Scale_X 키 값을 가져오는데 설정이 안되어 있으면 100을 반환하고
    // ini파일 경로는 함수 파라미터로 입력받은 경로이다
    m_iRadius = GetPrivateProfileInt( L"Common", L"Radius", 0, wFile.c_str() );

    m_iMaxHealth = GetPrivateProfileInt( L"Common", L"MaxHealth", 0, wFile.c_str() );
    m_iMaxMana = GetPrivateProfileInt( L"Common", L"MaxMana", 0, wFile.c_str() );
}
```

```
GetPrivateProfileIntW(
    _In_ LPCWSTR lpAppName,
    _In_ LPCWSTR lpKeyName,
    _In_ INT nDefault,
    _In_opt_ LPCWSTR lpFileName
);
```

GetPrivateProfileInt/String 함수로 ini파일 읽기

03

```
CGameObj::CGameObj(void):
{
    m_pRender( NULL ),
    m_vPos( 0.0f, 0.0f ),
    m_vScl( 1.0f, 1.0f ),
    m_vImgSize( 0.0f, 0.0f ),
    m_vDirectionVector( 0.0f, 0.0f ),
    m_vGoalPos( NULLVECTOR2 ),
    m_iDirection( 0 ),
    m_iHealth( 0 ),
    m_iDamage( 0 ),
    m_iScope( 0 ),
    m_iMana( 0 ),
    m_iTeam( -1 ),
    m_fSpeed( 0.0f ),
    m_bDestroy( false ),
    m_iRadius( 0 ),
    m_bWork( false ),
    m_pDamager( NULL ),
    m_iRenderType( -1 )
}
```

```
class CGameObjMgr
{
private:
    void OnFrameMove( const vector< CGameObj* >& vecObj, float fTime );
    void OnFrameRender( const vector< CGameObj* >& vecObj );
}
```

오브젝트 클래스 현재 진행률

75%

GameStage class

GameObjPool class

GameObj class

GameObjMgr class

큰 틀 구현 완료!

GameObjPool class

GameObj class

둘의 연관 관계가 약함

세부 기능 미구현

Container 구현 시작 X

Self evaluation for our next development

- ▷ ++ GameObj.cpp
- ▷ GameObj.h
- ▷ ++ GameObjMgr.cpp
- ▷ GameObjMgr.h
- ▷ ++ GameObjPool.cpp
- ▷ GameObjPool.h
- ▷ ++ GameStage.cpp
- ▷ GameStage.h

Classes evaluation

Game Design

0 또는 1



STORY
이야기

낮은 지연
높은 최적화
보유 지식 최대 이용



TECH
구현기술

편하게
빠르게
공정하게

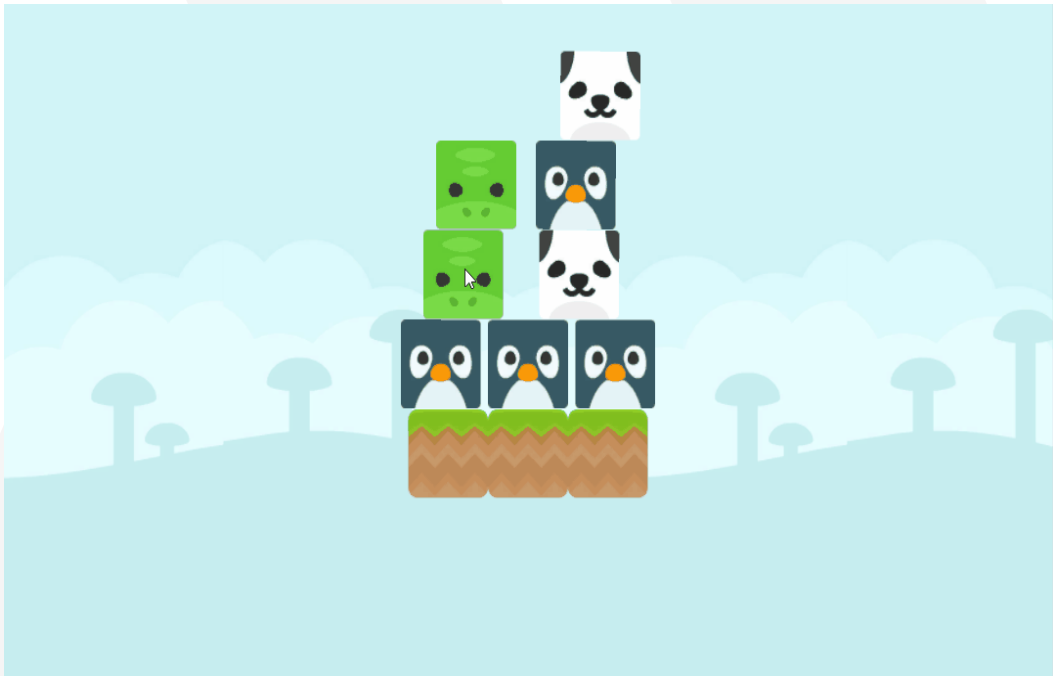
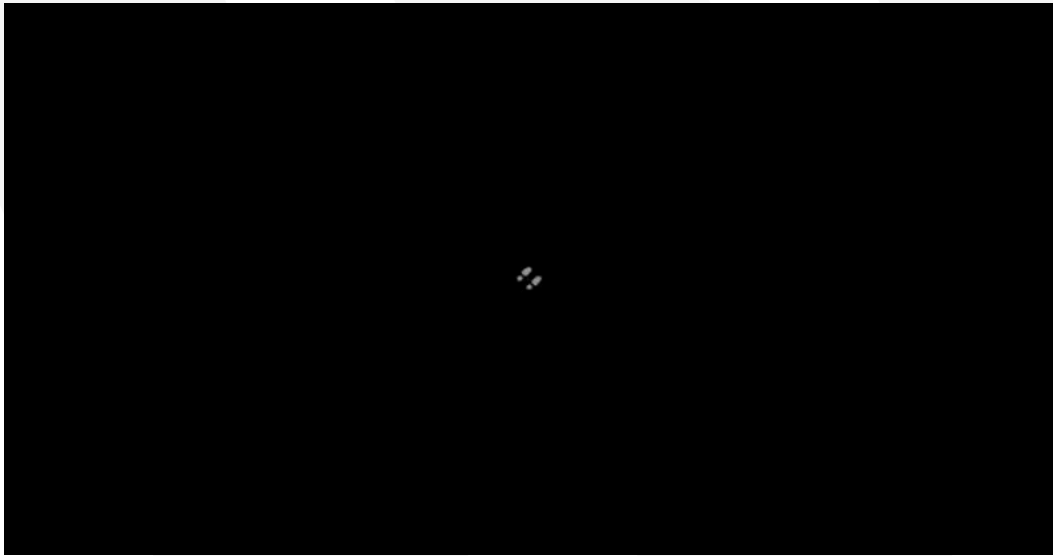


MECHANISM
게임진행

심플하고
깔끔하고
매력적인



AESTHETICS
미적요소





다음주 계획



Object 관련 클래스 구현 마무리



클라이언트 엔진 1차 점검



오브젝트 디자인 시작



네트워크 작업 중간 평가

Thank You

