3D게임1 과제01

1. 과제에 대한 목표

게임 실행 전 Menu 화면의 버튼을 클릭하여 게임을 플레이 할 수 있게끔 한다.

1. 가정

GameFramework.cpp 파일의 OnCreate 함수 내에 무언가를 추가하여 버튼을 만들 수 있을 것이라고 가정하였다.

1. 실행 결과와 조작법

<실행 스크린샷>

텍스트, 도표, 스케치이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

<조작법>

회전하는 START 객체 위를 오른쪽 마우스로 클릭하여 게임을 실행한다.

1. 구현 내용

Menu 클래스를 생성하였다. START 객체를 생성 및 삭제하고 애니메이션하기 위해 BuildObjects, ReleaseObjects, Animate, Render 함수를 추가하였다. 또한 마우스 클릭에 반응하도록 PickObjectPointedByCursor 함수를 추가하였다.

Menu.cpp에서 BuildObjects 함수 내에서 큐브를 이용하여 START 글자를 생성하였다. 3D 객체인 것을 알 수 있도록 큐브를 회전시켰다.

GameFramework.cpp에 DeleteMenu 함수를 새롭게 만들어, CGameFramework 클래스의 OnProcessingMouseMessage에서 마우스 우클릭을 하면 Menu가 삭제된 다음 게임이 실행되도록 하였다.