3d게임프로그래밍1 숙제 보고서

1. 프레임워크 변경 사항
2. GameFramework

기존의 ‘소프트웨어 렌더러’ 프로젝트에는 한가지의 게임만 구현되어 있었기 때문에 GameFramework와 하나의 Scene으로 프로그램의 동작을 관리하던 기존의 구조를 확장시켜야 할 것이라고 생각했다. 그래서 GameFramework에서 전체 4개의 Scene를 관리하도록 하고, 기존의 Scene 클래스를 다른 씬들의 부모로 이용하기 위해 내용을 수정하였다. 이 Scene 클래스를 상속받아 각 Scene들을 제작할 예정이다.

1. Mesh
2. 시작 화면
3. 메뉴 화면
4. Level-1
5. Level-2: 탱크 게임
6. 구현 계획

초기 계획은 탱크

1. 클래스 구조 및 작동 구조