3D 게임프로그래밍

과목명: 3D 게임프로그래밍  
학번: 2020182048  
이름: 김정학

조작법

R: 만든 레일들 중 가장 첫번째 레일의 위로 플레이어의 위치를 변경  
W: 플레이어가 레일을 따라 움직이게 함  
S: 플레이어를 멈춤

실행화면

과제에 대한 목표, 가정, 실행 결과와 조작법, 자료구조, 알고리즘, 구현 내용, 추가적으로 구현한 내용 등이 잘 포함되고 충분히 설명되어야 한다.

Track이라는 클래스 만들고 모든 레일들을 Track의 멤버 함수에서 만들고 만들어진 레일들을 vector에 저장했다. 레일들을 만들 때 회전을 시키면 행렬이 항상 자전하게끔 곱해져서 이전 레일과의 맞물림이 이상하게 표현이 되었다. 따라서, 레일들이 공전하게끔 행렬 곱을 Translate, Rotate 순으로 곱하였고, 레일을 둥글게 표현하였다.