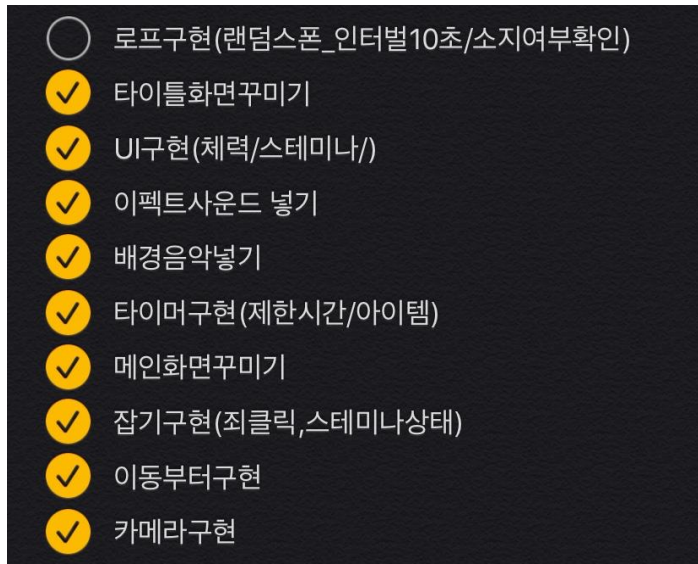



### 제작과정



약간 순서가 섞였지만 아래에서 위의 순서로 진행했습니다.

### 추가사항

- Camera Zoom : 마우스 휠을 앞/뒤로 돌리면 카메라가 확대/축소 됩니다.

- Pause Game : 게임 화면 상단의 일시정지 버튼()을 누르면 게임이 일시정지 됩니다.  
일시정지 상태에서 GO버튼을 누르면 다시 돌아가고, 재시작/끝내기가 가능합니다.

### 조작법

이동 WASD | 점프 SpaceBar | 잡기 마우스 좌클릭 누르기 | 놓기 마우스 좌클릭 떼기

### 어려웠던 점

본 계획은 Hinge Joint 기능을 이용하여 Cylinder를 연결하고 이에 Texture를 입혀 로프를 구현하려 했으나 시간이 부족하여 구현하지 못했습니다.

미니맵을 보기 좋게 스프라이트로 구현하고 싶었으나 시간과 기술의 부족으로 Render Texture를 사용했습니다.

### 기타의견

혹시 타 분반(오전 그래픽수업)과도 기말 프로젝트를 진행할 수 있다면 어떨까 생각이 듭니다.  
필요한 에셋을 찾기가 힘들기도 했고, 오브젝트 모델이나 스프라이트를 조금 더 원활하게 얻을  
수 있으면서도 차후 소프트/그래픽의 협업 강의에 대해 생각해 볼 수 있지 않을까 싶습니다.