**컴퓨터 그래픽스 최종 프로젝트 개발 결과 보고서**

2015182045 홍혜령

2016180001 고송지

1. 게임 소개

3D 공간 지각 능력 퍼즐게임. 이 게임은 일반적인 퍼즐게임과는 조금 색다르게 진행되는데, 각 스테이지마다 주어진 큐브 블록을 이동, 회전을 해서 제한된 블록의 틀에 맞추어 나가는 게임이다. 스테이지 방식으로 점점 난이도가 어려워지며 고정된 큐브와 색상의 차이 같은 것들로 변별력을 주고 두뇌회전으로 공간지각 능력을 향상 시킬 수 있는 게임이다.

2. 게임 구조

3. 프로젝트 진행 사항

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 주차 | 계획 | 상세 계획 |
| 1주  (11.13~11.19) | 제안서 작성 및 기획 | - 개발할 게임에 대해 회의 후 제안서 작성  - 게임 기획 및 역할 분담 |
| 2~3주  (11.20~12.03) | 기본 스테이지 구현 및  메뉴 구현 및 리소스 적용 | - 전체 월드와 오브젝트 이동, 회전  - 제한된 틀 반투명 효과, 조명 효과  - 충돌 체크  - 게임 시간  - 배경, 배경 행성  - 메뉴, 효과음, 리소스 적용 |
| 4~5주  (12.04~12.17) | 게임 스테이지 추가 및  테스트 후 버그 수정 | - 다양한 난이도의 스테이지 구현  - 버그 수정 |

4. 팀원간 작업한 내용

|  |  |
| --- | --- |
| 홍혜령 | 고송지 |
| - 오브젝트(이동, 회전, 선택, 고정)  - 충돌 체크  - 게임 시간  - 텍스처 매핑(배경, 큐브 등)  - 메뉴 구현  - 3개 스테이지 구현 | - 타일 맵  - 배경 오브젝트(행성, 별 등등)  - 제한된 큐브(반투명 효과)  - 충돌 체크  - 조명 효과  - 효과음  - 3개 스테이지 구현 |

5. 결과물 분석

6. 명령어

7. 개발 소감 및 후기