

그래픽스 실습(2) 기말 프로젝트 제작 리포트

-BACK TO THE HOME-

17.12.14 B477026 유현지

1.조작법:

F1: 게임시작 W,S:이동, A,D:회전, Left Mouse:총알 발사, Space:펭귄과의 상호작용

2.Application 설명:

2-1)게임 컨셉

외계인이 펭귄들의 의뢰를 들어주고 무사히 UFO에 탑승해 집으로 돌아간다는 내용

2-2)게임 방법

1. 스테이지 당 물고기3마리와 펭귄1마리가 배치되어있다. 물고기들은 특정 포인트를 무작위로 돌아다니며, 펭귄1마리에게 접촉한 채 space bar을 누르면 퀘스트창이 뜬다.
2. 왼쪽 마우스 클릭으로 총알을 발사해 물고기들을 잡을 수 있고, 가운데 상단의 Bullet개수가 0이 되는 순간 game over된다. 물고기 3마리를 잡고 펭귄과 다시 상호작용을 하면 펭귄이 캐릭터의 뒤를 따라오고, 펭귄을 데리고 눈사람orUFO와 접촉하면 스테이지가 바뀐다.
3. 스테이지는 총 2개로 스테이지2의 물고기들은 2번 맞춰야 잡을 수 있다.

3.구현 과정과 어려웠던 점

리소스 조달 실패로 인해 기획이 크게 바뀌었다. 다시 기획할 때는 펭귄과 물고기가 애니메이션도 제공되고 기본 메쉬였기 때문에 둘을 활용할 수 있는 게임으로 기획하게 되었다.

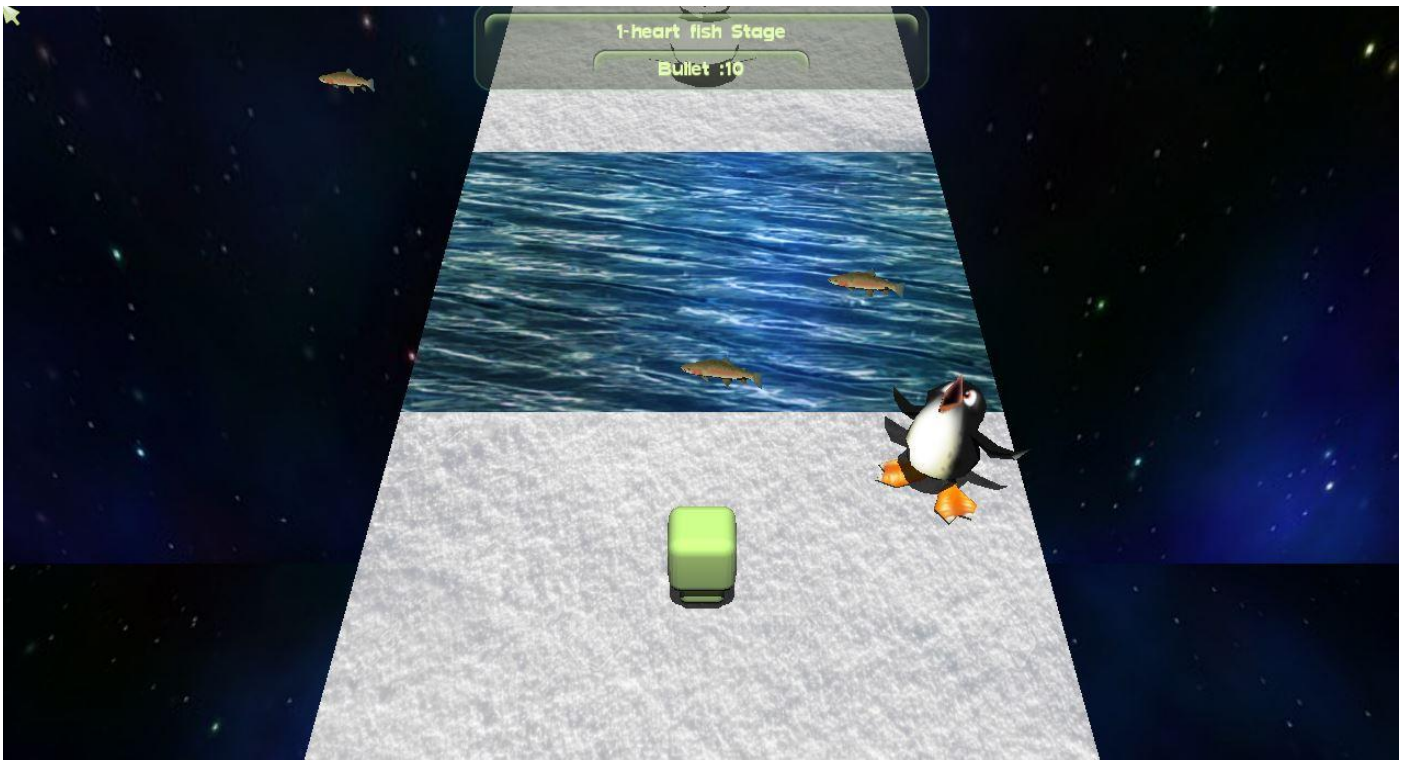
기본 요구 사항에서 총알 발사, 물고기의 움직임, 퀘스트창, 총알 아이템을 추가로 구현했다.

어려웠던 점 3가지는 CEGUI활용 실패, 물고기와 총알 충돌 시 파티클이 발생했다가 사라지게 하기, 물고기들이 특정 포인트를 무작위로 돌아다니는 것이었다.

CEGUI를 붙이려는 시도를 이틀동안 했으나 너무 번거로워져서 Overlay로 대체했다. 파티클 발생과 물고기가 무작위로 돌아다니는 것은 잘 구현했으나 가끔 물고기가 아예 다른 방향으로 가버린다. 이 오류를 아직 해결하지 못하였다.

4.기타 의견

구조나 기획을 명확하게 짜놓지 않고 되는대로 기능을 넣으면서 구현하다 보니 코드가 너무 지저분해졌다. 앞으로 프로젝트를 수행할 때 코드를 깔끔하게 짤 수 있도록 사전에 기본 구조를 짜거나 기획의 기본 틀을 잡아두고 코딩을 해야겠다는 생각을 하게 되었다.



물고기가 물 plane범위 안에서만 움직여야 하는데 가끔 밖으로 이동하는 버그가 발생합니다.
고치지 못했습니다. $\pi\pi$ 혹시 실행 중 이런 경우가 발생한다면 재실행 부탁드립니다. $\pi\pi$