컴퓨터 그래픽스

최종 프로젝트

기획서

2014180021 박진우

2016182044 하재오

특징 :

- ‘롤링 스카이’를 모티브로 한 런게임

- 게임을 진행하면 장애물이 나타난다.

- 아이템을 활용해 더 빠른 스코어를 획득한다.

- 일정 시간이 지나면 난이도가 상승한다

- 시점은 3인칭 쿼터뷰로 구성된다.

- 타일 및 배경에 텍스쳐를 적용한다.

내용:

-아이템으로 슈퍼점프 , 무적이 나온다

- 무적 :　일정시간 동안 폴리곤과 충돌해도 게임이 끝나지 않는 다

- 슈퍼점프: 일정거리만큼 크게 도약한다.

- 시간에 따라 점차적으로 난이도가 상승한다 (폴리곤 객체가 점점더 빠르게 다가온다)

- 폴리곤은 정육면체 , 피라미드 2가지로 이루어진다.

- 폴리곤 색상은 다양하게 한다.

- 게임 종료시 최종 스코어가 출력된다.

게임 모티브 스크린샷:

|  |  |
| --- | --- |
| 그림입니다.  원본 그림의 이름: 1.PNG  원본 그림의 크기: 가로 412pixel, 세로 686pixel |  |

**- 팀원별 분담내용:**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 이름 | 내용 | 이름 | 내용 |
| 공동  작업 | - 프레임 워크 구현  - 리소스 수집 | | |
| 박진우 | - 충돌 체크   * 아이템 관련 함수 * 장애물 오브젝트 | 하재오 | - 카메라  - 주인공 움직임  - 조명 |

**-개인 개발시간표 :**

|  |  |
| --- | --- |
| 날짜 | 작업 |
| 1주차 | -기본 틀 및 시작 화면 구현  이미지 리소스 수집 및 게임 프레임워크 구현 |
| 2주차 | -주인공 오브젝트 생성 및 카메라 구현  - 움직임 애니메이션 구현  - 카메라 원근 투영 구현 |
| 3주차 | -폴리곤 객체 구현 및 맵 구현  - 폴리곤 움직임 구현  - 맵 타일 및 장애물 오브젝트 배치 |
| 4주차 | - 충골 체크 및 아이템 주인공 움직임 구현  - 주인공과 각종 객체간의 충돌체크 구현  - 아이템 구현 |
| 마무리 | 버그수정 및 마무리 |