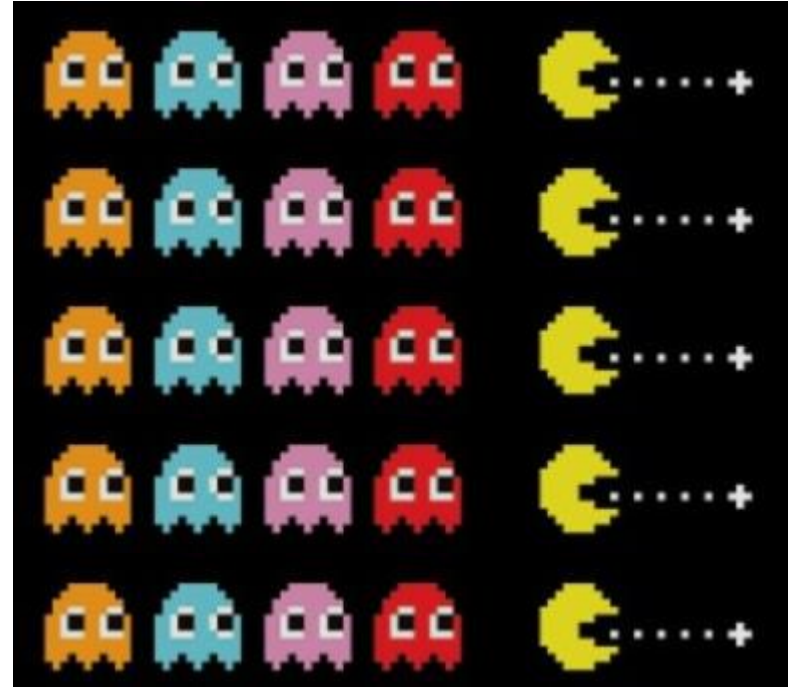


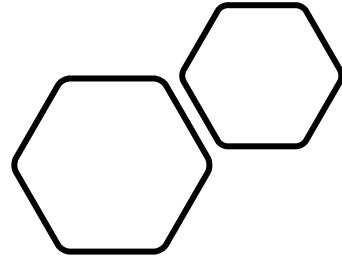
컴퓨터 그래픽스 팀프로젝트 발표

5조

게임공학과
이정범, 전태준

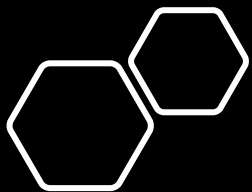


목차

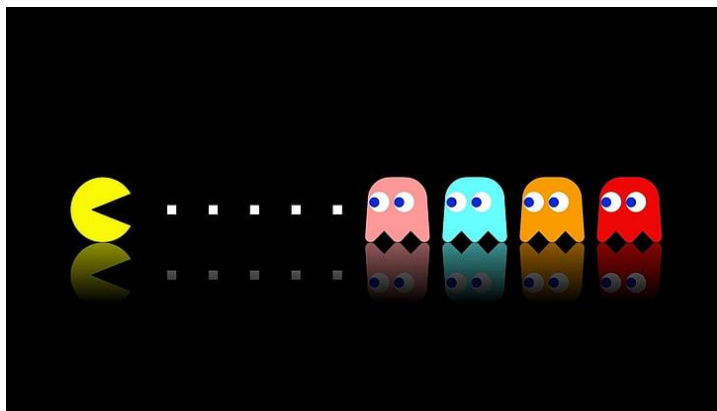


- 프로젝트 소개
- 구조 소개
- 구현 내용
- 게임 플레이





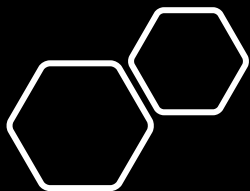
프로젝트 소개



플레이어를 추격하는 GHOST(적 객체)를 피해서 맵에 존재하는 모든 GEM들을 획득하는 것을 목표로 하는 게임이다.

- ▶ OBJ 파일을 사용하여 게임 캐릭터 같은 귀여운 객체들을 표현
- ▶ 탑뷰, 쿼터뷰 그리고 1인칭 시점 3개의 시점을 사용하여 게임진행
- ▶ GEM은 알파블렌딩을 사용하여 투옹하게 표현
- ▶ 펫이 GEM 먹을 때 마다 기분이 좋아서 뛰어다니고 평상시에는 플레이어 주변을 회전한다.





구조 소개

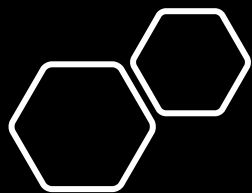
2인 작업을 위해 각각의 객체들을 클래스화 해서 따로 작업한 후 만나서 코드를 맞추는 작업을 하였다.

각각의 클래스에는 서로 사전에 정한 공통 함수들을 넣어 주었다. (INIT, DRAW, UPDATE ,etc...)

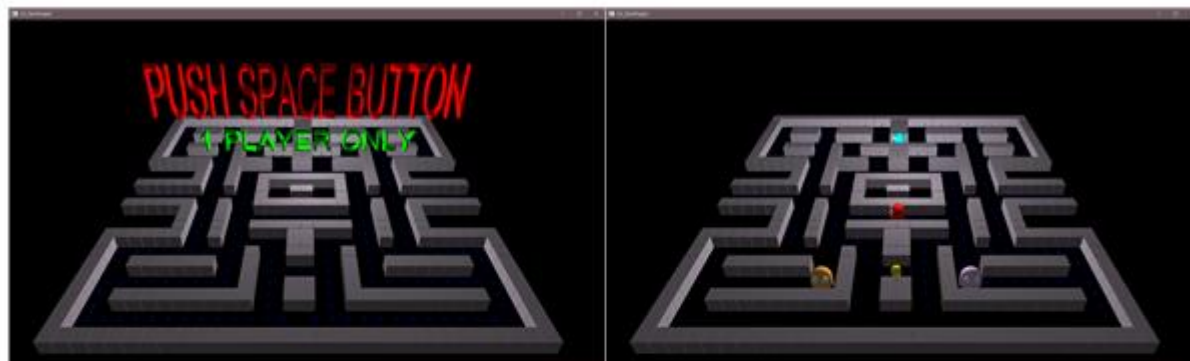
PACMAN, GHOST, MAP, GEM ,PET 객체는 OBJ 파일을 INIT 단계에서 읽고 초기 위치를 설정한다.

그리고 DRAW를 통해 렌더링 하고 UPDATE에서 계속 업데이트해 준다.



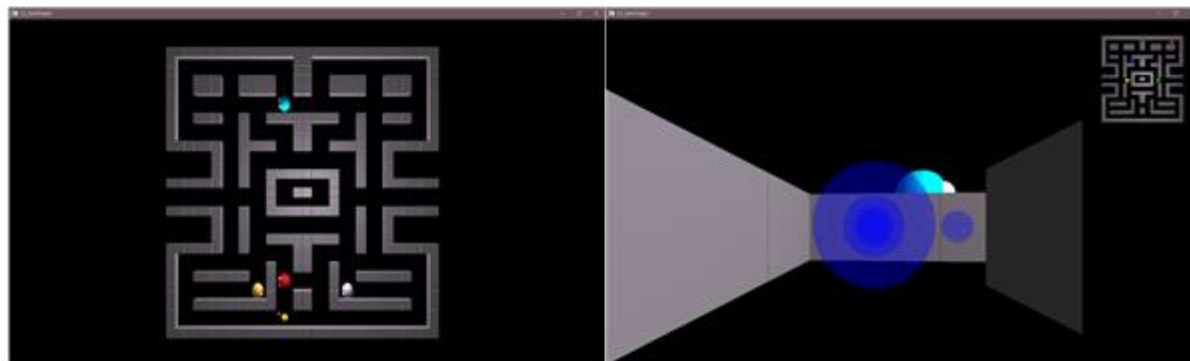


구현 내용 (스크린샷)



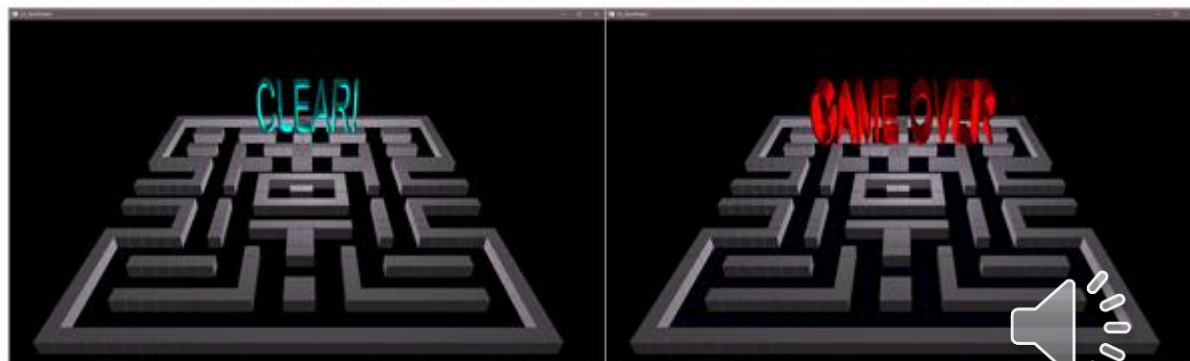
- 시작 화면, 스페이스바를 누르면 시작

- 3인칭 시점에서 게임을 플레이하는 장면



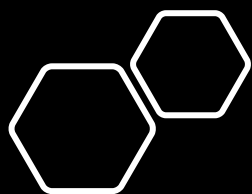
- Top View에서 게임을 플레이하는 장면

- 1인칭 시점에서 게임을 플레이하는 장면



- 클리어 화면

- 게임 오버 화면



구현 내용 (명령어)

키보드 및 마우스 명령어

w/a/s/d : 플레이어와 펫이 함께 움직인다. 키보드 입력에 따라 플레이어의 각도와 위치가 바뀐다.

space : 메인 화면에서 누르면 게임을 시작하고, 게임 오버 화면에서 누르면 메인 화면으로 돌아간다.

1/2/3 : 1인칭/3인칭/2D 시점 으로 카메라를 이동시킨다. 1인칭 모드에서는 미니맵을 표시한다.

마우스 움직임 : 1인칭 시점에서 마우스 움직임에 따라서 카메라가 움직인다.



감사합니다.

