**• 프로젝트의 내용**

• 프로젝트 개요

1. 3차원 공간에서의 플레이어 객체 생성 및 이동
2. 건너편을 볼 수 있는 포탈객체 생성 및 플레이어와의 상호작용
3. 포탈과 플레이어 접촉 시 건너편으로 이동 및 포탈 크기에 따른 플레이어의 크기 변화
4. 궁극적으로는 포탈을 이용한 퍼즐을 제작한다.

• 프로젝트의 규모

1. 플레이어 객체는 별도의 모델링 없이(혹은 팔정도만 구현) 제작
2. 총 3개의 스테이지 구성을 목표로 제작
3. 3개의 스테이지 모두 사방이 막혀 있는 큐브 형태의 맵
   1. 첫 번째 스테이지는 단순히 포탈을 이용해 구덩이를 건너는 형태
   2. 두 번째 스테이지는 포탈을 직접 열어서 이동해야 하는 스테이지
   3. 세 번째 스테이지는 포탈의 크기 변화를 이용해야 하는 스테이지

스크린샷이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명스크린샷, 하늘이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명• 비슷한 프로그램이 있는 경우 스크린 샷 포함

**• 프로젝트의 특징**

* 3차원 공간에서 사용자의 입력에 따라 플레이어의 시점이 변하고 위치를 이동시킨다.
* 2개의 공간을 연결하는 포탈과 포탈을 통해 건너편을 볼 수 있다.
* 연결된 포탈의 크기가 다르면 플레이어의 크기도 달라진다.

**• 팀원의 역할을 어떻게 분배할 지 서술**

* **김준호**
  + 엔진, 물리, 카메라, 스테이지, 입력처리, 오브젝트
* **김태순**
  + 엔진, 물리, 포탈, 플레이어, 충돌 등

역할: 엔진, 물리, 카메라, 포탈, 플레이어, 스테이지, 충돌, 입력처리, 오브젝트

**• 스케줄 표**

1. (11.18): 엔진, 플레이어, 카메라
2. (11.25): 오브젝트, 입력처리
3. (12.2): 물리, 충돌, 포탈
4. (12.9): 스테이지 제작

12.15 제출