**컴퓨터 그래픽스 최종 프로젝트 제안서**

**2023182003 김서진, 2023182006 김정혜**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **프로젝트 내용** | | | |
| 장르:  레이싱 게임  컨셉:  정해진 경로를 따라 플레이어가 레이싱을 즐기는 게임 프로그램 | | | |
| 텍스트, 스케치, 친필, 그림이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명구현 내용:  오브젝트   * 플레이어: 직육면체   스테이지   * ㄷ자 맵텍스트, 스케치, 친필, 그림이(가) 표시된 사진    자동 생성된 설명   조작키   * Space\_bar: 속도 증가(키를 누르지 않으면 감소) * 화살표키(<-, ->): 바퀴 회전(방향 조절)   뷰포트   * 뷰포트 1: 플레이 화면 (꽉 찬 화면) * 뷰포트 2: 미니맵 (우측 상단)   스크린샷, PC 게임, 하늘, 비디오 게임 소프트웨어이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명  랭킹   * cmd창에 새운 기록 중 top10 출력텍스트, 친필, 흑백, 낱말맞추기 퍼즐이(가) 표시된 사진    자동 생성된 설명 | | | |
| 특징:  자연스러운 자동차 물리 연산으로 속도감 있는 자동차 운전 구현 | | | |
| 역할   |  |  | | --- | --- | | 김서진 | 자동차 이동, 벽 충돌(튕김), 카메라 위치, 오브젝트 | | 김정혜 | 기록 시간, 바닥 충돌(하강), 뷰포트, 오브젝트 | | | | |
| 일정 | | | |
| **내용** | **1주차** | **2주차** | **3주차** |
| **오브젝트** | 자동차 | 맵 |  |
| **자동차 물리연산** | 앞으로 이동 | 방향 키 |  |
| **카메라** | 자동차 뒤에 위치 | 하강시 이동 | 게임 엔딩 설정 |
| **충돌 체크** |  | 벽, 바닥 | 결승선 |
| **뷰포트** |  | 게임 화면 | 미니 맵 |
| **기록** |  |  | 기록측정 및 출력 |