개체이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

2017180006 김지영

2018-11-06 기획

2017180006 김지영

기획 / 그래픽 / 카메라 프로그래머

2017182007 김우빈

메인 프로그래머

1 게임 소개

게임 컨셉

개체이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

덜 익은 바나나가 완전히 익기 위해서 **붉은 조명 기둥**을 찾아가는 이야기

게임 화면

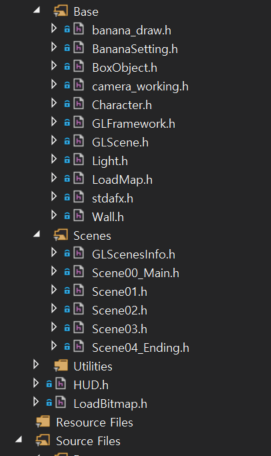
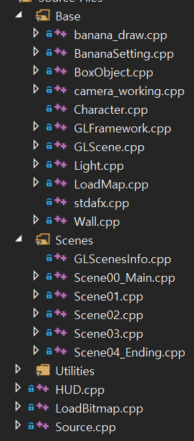


\*는 추가 구현(필수 구현이 아님)입니다.

**게임 내 모든 단위: 그리드 1칸 == 5 픽셀 == 10 cm**

2 구조 소개

A Git Hub를 이용한 저장소 동기화

B 헤더와 cpp로 구성된 프레임 워크 사용 각각의 기능별 분리

(여기다가 마인드맵 이미지)

3 팀원간 작업한 내용

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 오브젝트 | 기능 | 설명 | 구현한사람 |
| 주인공 | 이동 | x, z방향으로 이동이 가능하다. | 김우빈 |
| 점프 | y방향으로 키의 2배 점프가 가능하다. |
| 하강 | 발판이 없을 시에 -y로 하강이 가능하다.  키의 3배 이상 높이에서 떨어지면 죽는다. |
| 밀기 | 움직이는 방향으로 물체를 밀어낸다 |
| 던지기 | 물체를 집어서 던질 수 있다. |
| 쌓기 | 오브젝트를 +y 방향으로 올려서 쌓을 수 있다. |
| 상자 | 이동 | 타 오브젝트가 힘을 주면 그 방향으로 밀리게 된다. |
| 충돌체크 | 앞에 있는 상자가 밀리면 뒤에 있는 상자도 같이 밀린다 |
| 조명 | 파란 공 | 파란 빛을 비추는 공  크기의 10배만큼 주변을 비출 수 있다. |
| 빨간 공 | 붉은 빛을 비추는 공  파란 공보다 더 먼 곳(0.5배)까지 비출 수 있다. |
| 붉은 조명 기둥 | 스테이지 클리어 위치를 알려주는 조명  20배 주변을 비출 수 있다. |
| 환경 | 시간이 지남에 따라 주변이 모두 밝아진다. |
| 스테이지 | 선택 | 총 3개의 스테이지를 선택할 수 있다. |  |
| 이동 | 스테이지 간 이동이 가능하다 |  |
| 클리어 | 다음 스테이지를 선택할 수 있다. |  |
| 사운드 | BGM | 게임 내 BGM | 김우빈 |
| 이펙트 | 바나나의 효과에 따라 달라지는 효과음  바나나 걸어 다니는 효과음 |
| State |  | 여러가지 State |  |
| 카메라 | 1인칭 | 바나나 시점으로 게임이 전개된다. | 김지영 |
| 3인칭 | 바나나의 뒤에서 화면을 보여준다. |
| \*클리어 | 스테이지를 클리어 하면 바나나를 회전해서 올라간다. |
| 미니 맵 |  | 뒷부분이 반투명한 150 X 150 픽셀 사이즈 정사각형이다.  각 오브젝트 들의 x, z의 정보를 읽어서 위치를 표시해준다. |
| 모델링 | 바나나 | 바나나 숨쉬기, 뛰기, 제자리에 있기 모션 |