・作品紹介

作品名Battle Core

・開発

・開発者： 一人

・開発期間： 2017年8月～2018年3月30日

・開発環境

・visualStudio2015

・GitHub

・3DSMAX

・GIMP

・Unity（オブジェクトの配置に使用）

・使用言語

・C++

・HLSL

・Git URL <https://github.com/OsakanaSAN/Game>

・ファイルパス

　・ゲーム実行ファイル 　　　Game\_exeフォルダー/game.exe

　・ゲームプレイ動画　　　　　　ゲームの説明/ゲーム紹介動画.mp4

　・プロジェクト 　　　BattleCore/game.sln

　・シェーダファイル 　　　　BattleCore/game/Assets/Shader

・ゲームの詳細 ゲームの説明/BattleCore.docx

・操作方法 ゲームの説明/操作方法.docx

・プログラマー 越智 悠介

　担当

　myEngine以外のすべてのソースファイル

　myEngine内

　・myEngine/Graphics/particle

　・myEngine/Graphics/PostEffect

　・myEngine/Graphics/Sprite

　・myEngine/Graphics/ShadowMap.cpp

　・myEngine/Graphics/ShadowMap.h

・物理エンジン(外部ライブラリ)

・BulletCollision

・BulletDynamics

・LinerMath