윈도우 프로그래밍 최종 프로젝트 제안서 2019184015 서정민 // 2021184018 송영준

• 제작할 프로젝트 설명: 3d 1인칭 슈팅게임

• 프로젝트 규모

플레이어블: 1명

플레이어 스킬 - 투시경 (건물을 반투명으로 만들어 건물 너머까지 볼 수 있게 함)

맵: 단일 평지 맵, 건물과 같은 오브젝트로 장애물 표현

적: 플레이어 주위에서 일정 주기마다 스폰한다.

플레이어를 계속 추적한다.

적은 머리에 총을 맞았을 때와 몸에 맞았을 때 피격판정이 다르다.

피격 범위에 따라 적의 쓰러짐 방향이 달라진다.

적에게 총알이 맞으면 적에게서 피가 터지는 듯한 파티클을 넣는다.

무기: 2종류

1. 에임에 맞춰 총알을 발사하는 라이플
2. 에임 방향으로 다수의 총알을 발사하는 샷건

• 스크린샷 예시

텍스트, 무기, 스크린샷, PC 게임이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

• 특징 – 본인이 구현할 프로젝트에서 어떤점에 중점을 둘지 서술

투시경, 적의 충돌처리와 같이 플레이어 화면에 출력되는 주변 오브젝트들의 변화에 중점을 두었습니다.

• 팀원의 담당 역할 설명

서정민: 개발, 문서 작성

송영준: 개발, 깃허브 관리

• 팀원이 각자 구현할 내용 서술

서정민: 플레이어 오브젝트 구현, 맵 구현, 무기 구현

송영준: 적 오브젝트 구현, 총알 구현

• 개발 스케줄을 표를 이용하여 작성

서정민

|  |  |
| --- | --- |
| 1주차 | 플레이어 화면에 띄우기 |
| 2주차 | 맵에 건물 만들기 |
| 3주차 | 플레이어 투시경 구현 |
| 4주차 | 무기 교체 구현 |

송영준

|  |  |
| --- | --- |
| 1주차 | 적 생성하고 움직임 구현 |
| 2주차 | 적 충돌처리 |
| 3주차 | 총알 구현 |
| 4주차 | 총알 충돌처리 |