

# 2D 게임 프로그래밍

- 정규 수업 시작 시간에 맞춰 오늘의 실습 과제가 e-class에 공개됩니다.
- 실습과제(제한시간 50분) 종료 후, 라이브로 수업 진행됩니다.

# 2D 게임 프로그래밍

- 반드시 카메라를 ON 하고 !
- 입장 이름은 "학번 이름"으로 설정 !
- 미리 수업 git 서버에서 자료를 Pull 해서 준비 !

# Lecture #7. 직선 이동

2D 게임 프로그래밍

이대현 교수

# 학습 내용

---

- 직선 방정식을 이용한 직선 이동
- Parametric Representaion을 이용한 직선 이동
- List Comprehension

# 소년을 (x1,y1)에서 (x2,y2)까지 이동시키기

■ 엄밀히 하려면, 물리 공식을 이용해야 한다. 즉, 속도와 시간을 이용해서 계산.

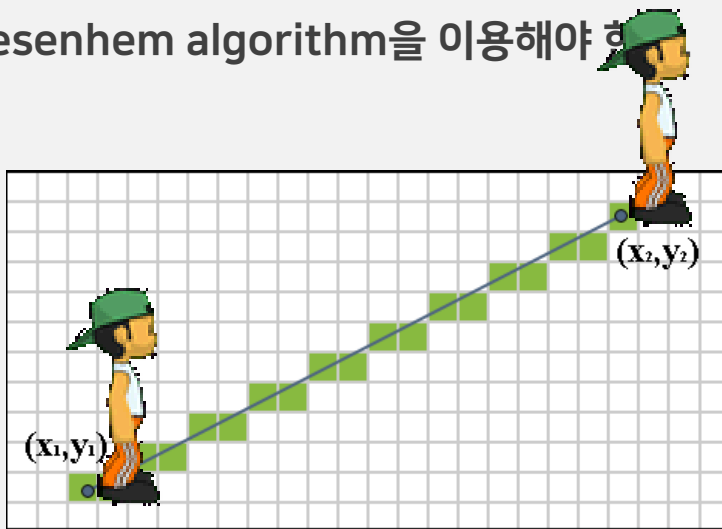
□  $s = s_0 + v \cdot t$

□ 나중에 "시간" 주제 강의 때, 정확히 다룰 예정

■ 일단 여기서는, 선분을 그리는 방법을 이용해서 해본다.

□ 정확히 말하면, 선분 상에 점(캐릭터의 이동 위치)을 찍어보자.

□ 선분을 정확히 그리려면, bresenham algorithm을 이용해야 한다.



# Bresenham Line Algorithm

- 컴퓨터 화면 상에 직선(선분)을 그리는 알고리즘.
- 덧셈과 뺄셈만을 이용함으로써, 고속으로 직선을 그릴 수 있음.

## The Bresenham Line Algorithm

### BRESENHAM'S LINE DRAWING ALGORITHM

(for  $|m| < 1.0$ )

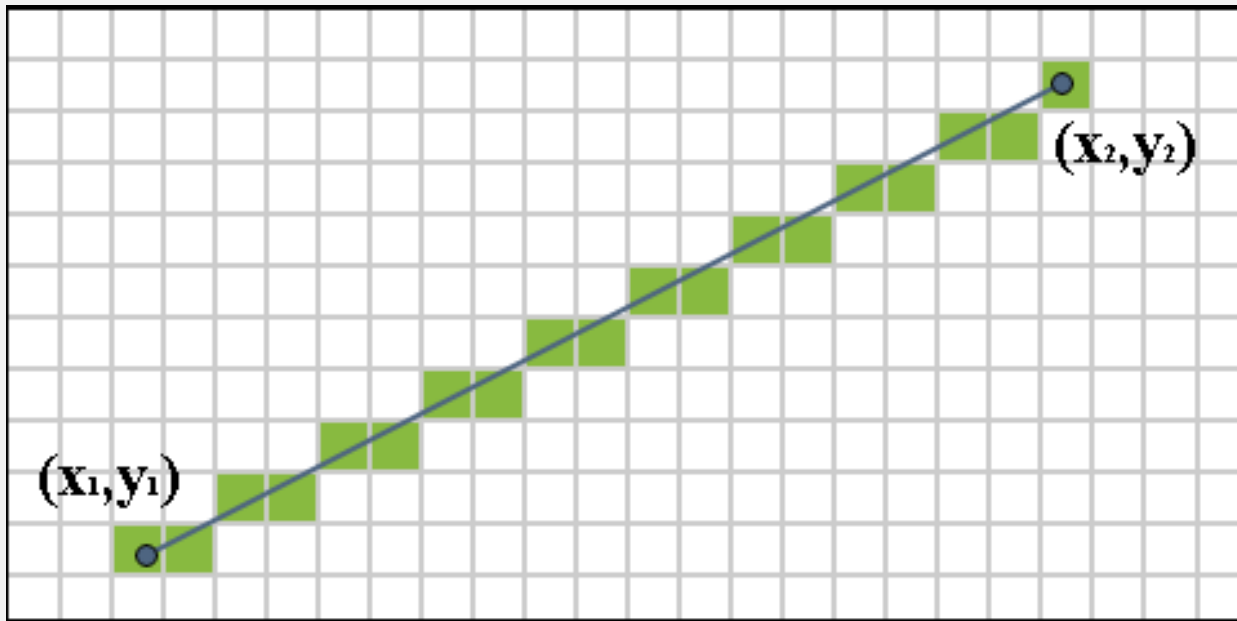
1. Input the two line end-points, storing the left end-point in  $(x_0, y_0)$
2. Plot the point  $(x_0, y_0)$
3. Calculate the constants  $\Delta x$ ,  $\Delta y$ ,  $2\Delta y$ , and  $(2\Delta y - 2\Delta x)$  and get the first value for the decision parameter as:

$$p_0 = 2\Delta y - \Delta x$$

4. At each  $x_k$  along the line, starting at  $k = 0$ , perform the following test. If  $p_k < 0$ , the next point to plot is  $(x_k + 1, y_k)$  and:

$$p_{k+1} = p_k + 2\Delta y$$

# $(x_1, y_1)$ 에서 $(x_2, y_2)$ 까지의 선분 상에 어떻게 점을 찍을까?

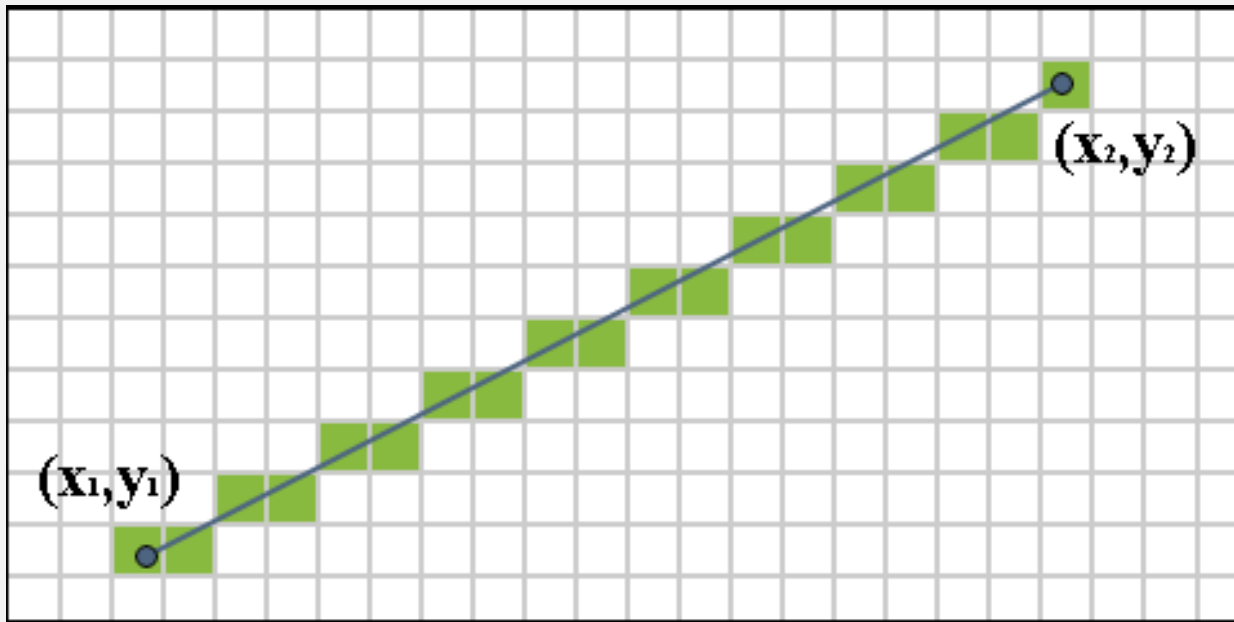


# 무식한 방법?

## ■ 선분 상의 점들의 리스트를 작성

□  $[(2, 1), (3, 1), (4, 2), (5, 2), \text{-----}, (20, 10)]$

□ 무식하지만? 장점도 있다? 뭘까?





# (x1,y1)에서 (x2,y2)까지의 선분 상에 점 찍기

## ■ 직선의 방정식을 구한다.

□  $y = ax + b$

□  $a = (y2 - y1) / (x2 - x1)$

□  $b = y1 - x1 * a$

## ■ x를 x1부터 x2까지 (일정간격) 변화시켜가면서, y 값을 계산한다.

$$a = (y2 - y1) / (x2 - x1)$$

$$b = y1 - x1 * a$$

```
for x in range(x1, x2 + 1, 10):  
    y = a * x + b
```



```
def draw_line_basic(p1, p2):
    draw_big_point(p1)
    draw_big_point(p2)

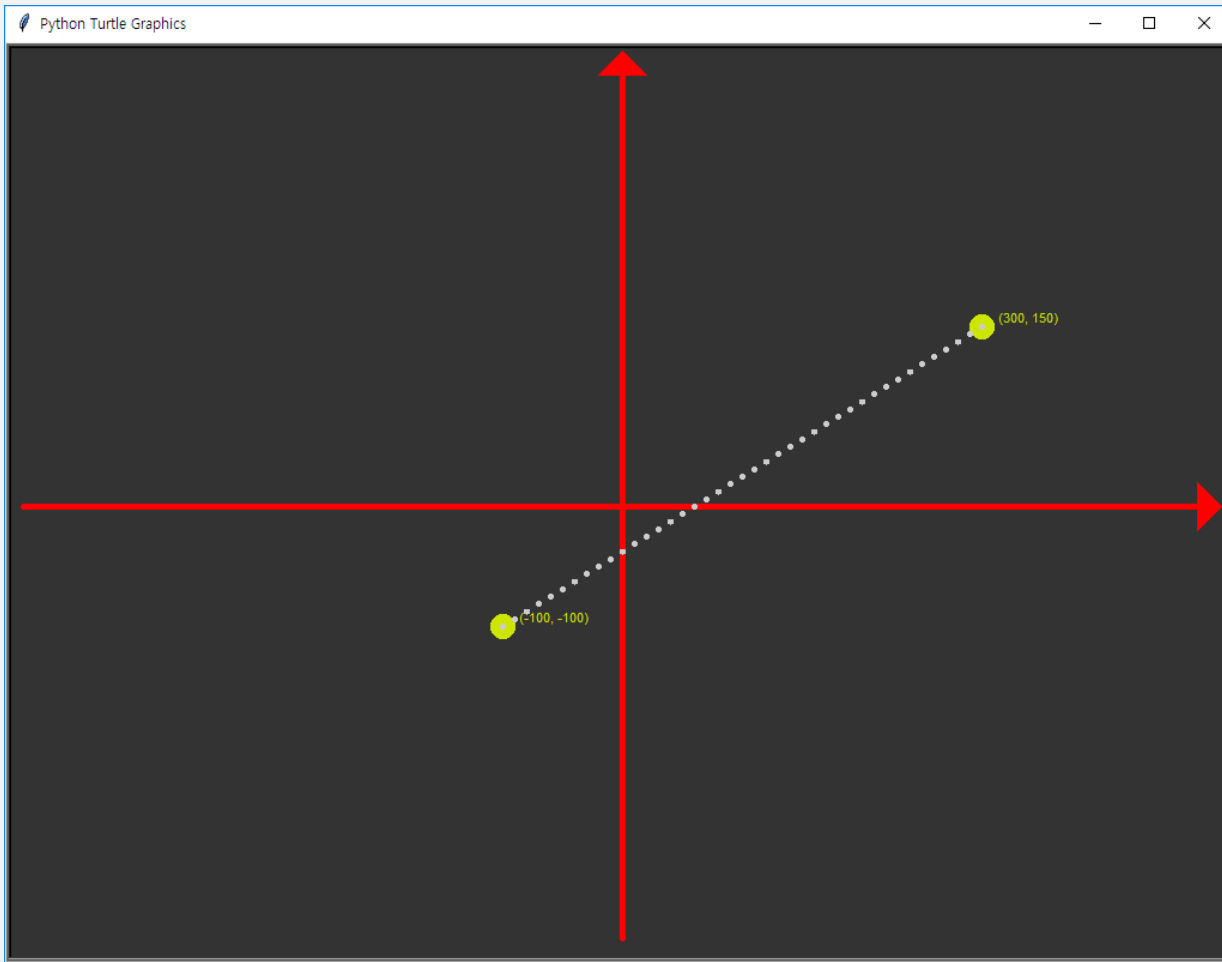
    x1, y1 = p1[0], p1[1]
    x2, y2 = p2[0], p2[1]
    a = (y2-y1)/(x2-x1)
    b = y1 - x1 * a
    for x in range(x1, x2 + 1, 10):
        y = a * x + b
        draw_point((x, y))

    draw_point(p2)
```

```
prepare_turtle_canvas()

draw_line_basic((-100,-100),(300,150))

turtle.done()
```



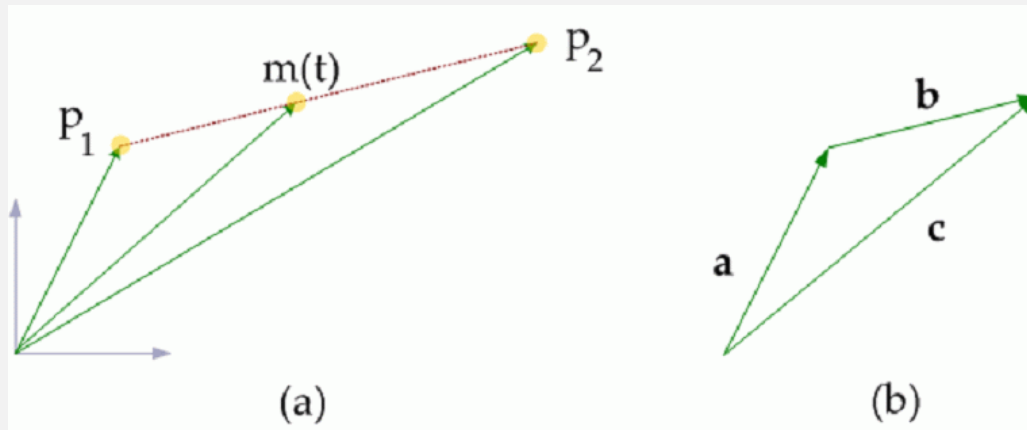
# 문제점?

---

- y축과 평행인 직선( $x=c$ )을 그릴 수 없음.

- 해결책은?

# Parametric Representation of Lines



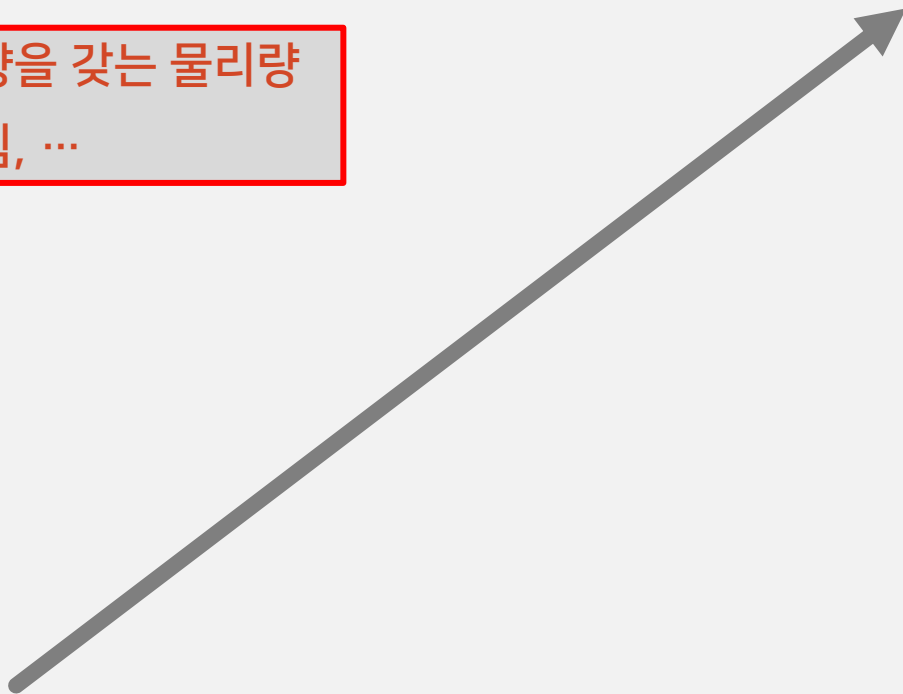
$$m(t) = p_1 + t (p_2 - p_1) = (1 - t) p_1 + t p_2 \quad (0 \leq t \leq 1)$$

$$\begin{aligned} m(t) &= p_1, \text{ at } t = 0 \\ &= p_2, \text{ at } t = 1 \end{aligned}$$

# 벡터

---

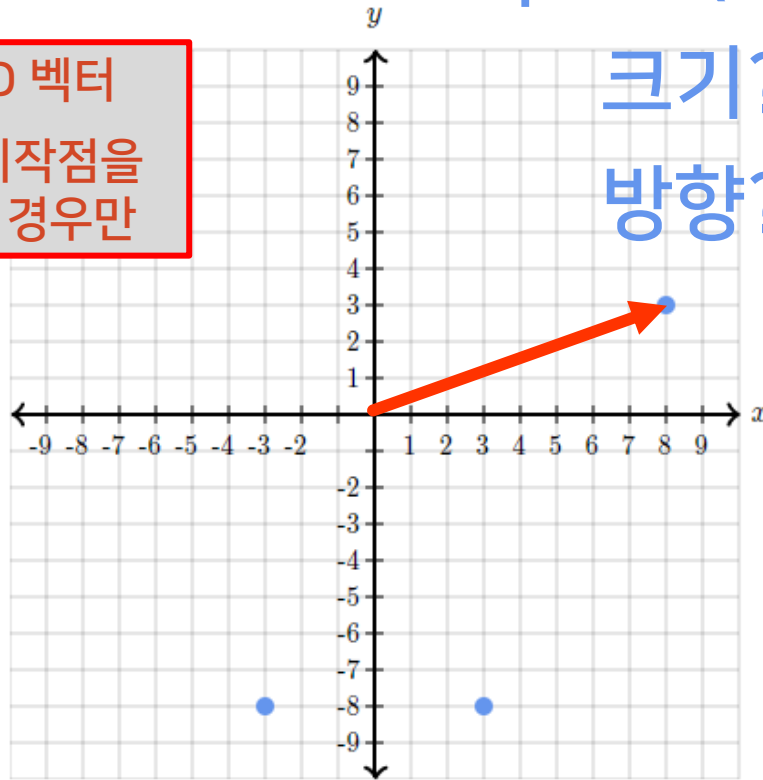
크기와 방향을 갖는 물리량  
예) 속도, 힘, ...

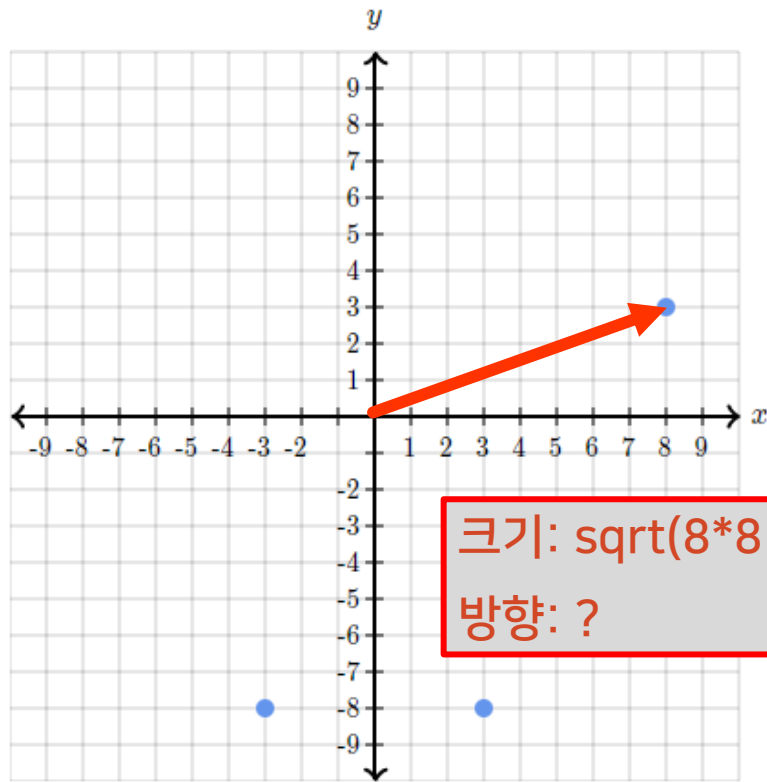


$$p1 = (8,3)$$

2D 점 = 2D 벡터  
단, 벡터의 시작점을  
원점으로 할 경우만

크기?  
방향?





크기:  $\sqrt{8*8 + 3*3}$

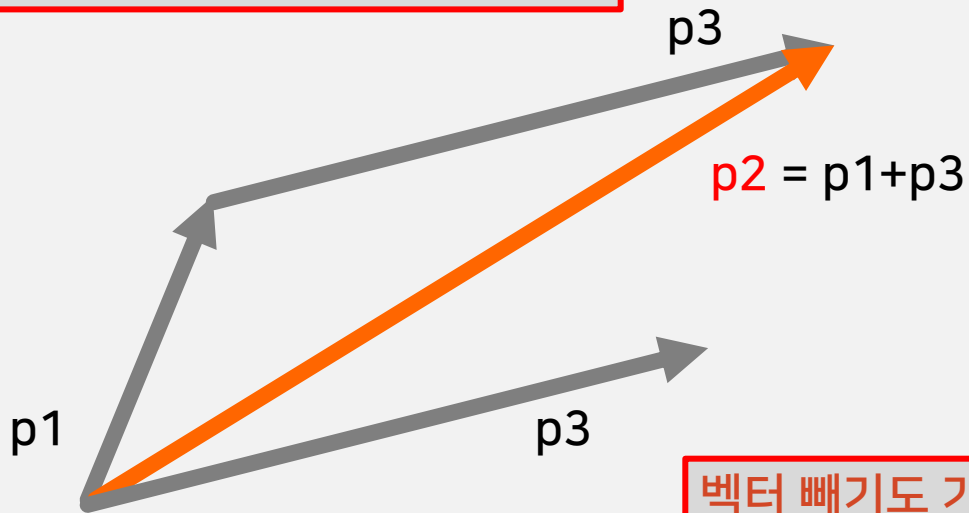
방향: ?



벡터는 더할 수 있다.? 힘을 더하면?

$$p1 + p3?$$

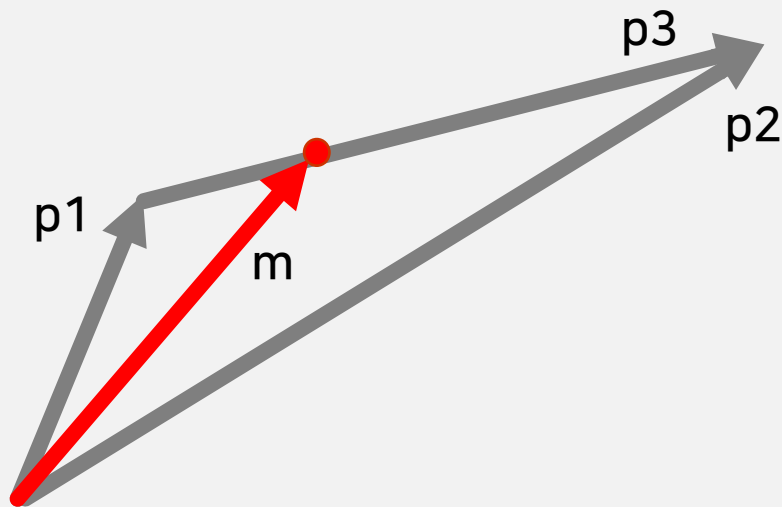
p1끝점과 p3시작점을 일치



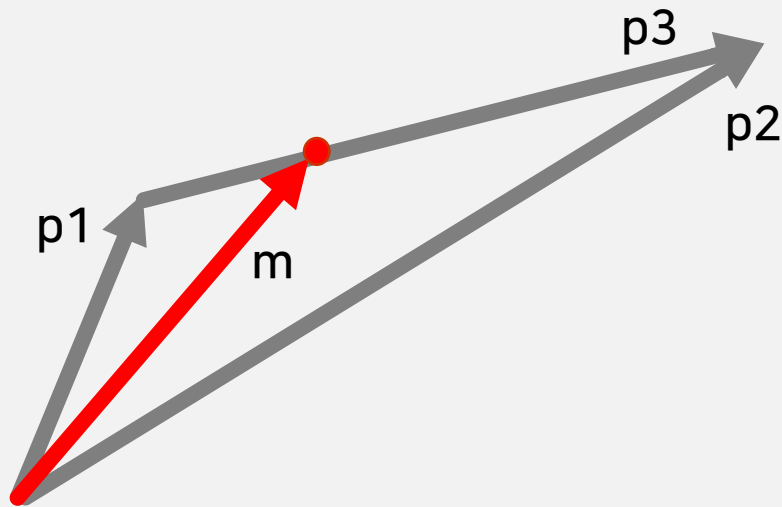
벡터 빼기도 가능함.

$$p3 = p2 - p1$$

p3 벡터 위 30% 지점의 점을 m이라고 하면, 벡터 m?



p3 벡터 위 30% 지점의 점을 m이라고 하면, 벡터 m?

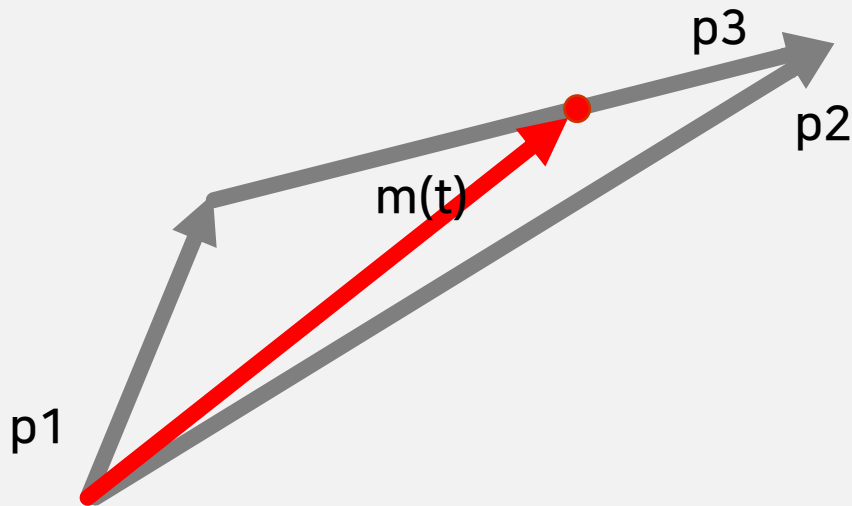


$$m = p1 + 0.3p3 = p1 + 0.3(p2 - p1) = 0.7p1 + 0.3p2$$

p3 벡터 위 t% 지점의 점을 m(t)라고 하면, 벡터 m(t)?

$$m(t) = p1 + t p3 = p1 + t(p2 - p1) = (1 - t)p1 + t p2$$

t의 범위:  $0 \leq t \leq 1$

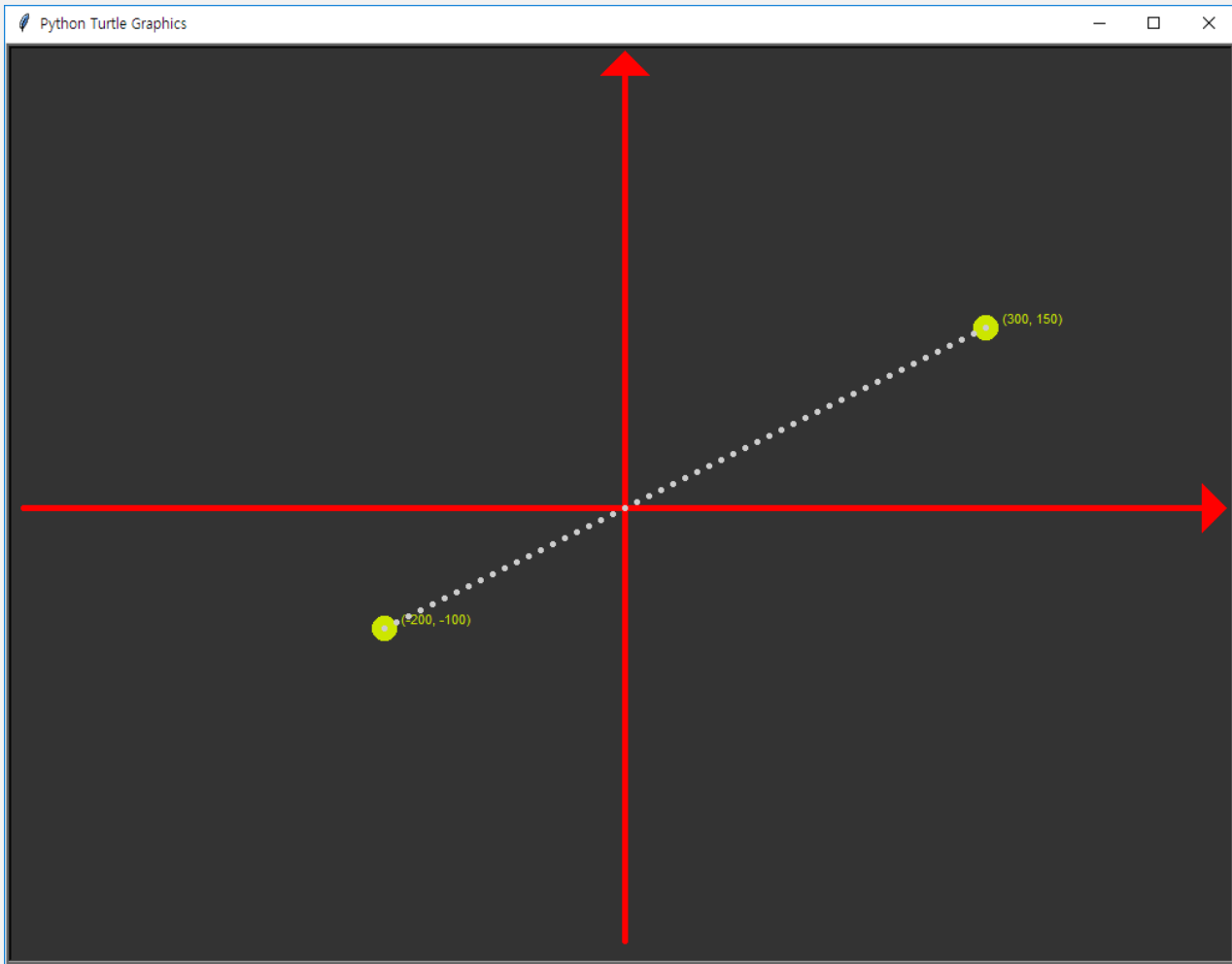


m(t)는 결국, p1과 p2를 1-t:t의 비율로 섞은 것임.  
m(t)는 두 점 p1과 p2의 선형조합임.



```
def draw_line(p1, p2):  
    draw_big_point(p1)  
    draw_big_point(p2)  
  
    for i in range(0, 100 + 1, 2):  
        t = i / 100  
        x = (1-t)*p1[0]+t*p2[0]  
        y = (1-t)*p1[1]+t*p2[1]  
        draw_point((x, y))  
  
    draw_point(p2)
```

```
prepare_turtle_canvas()  
  
draw_line((-200, -100), (300, 150))  
  
turtle.done()
```



# Parametric Representation

- 직선, 또는 곡선의 (x,y) 좌표를 공통적인 파라미터를 이용하여 표현하는 방법.
- 일반적인 수학적 표현에 비해, 컴퓨터를 이용하여 그리기가 편리함.
- 동일한 곡선에 대해, 파라미터 표현법은 여러 개 있음.

$$m(t) = (1 - t) * p1 + t * p2, t \text{의 범위: } 0 \leq t \leq 1$$

파라미터 t로 표현

	implicit form	parametric form
circle	$x^2 + y^2 - r^2 = 0$	$x(t) = r \frac{1-t^2}{1+t^2} \quad y(t) = r \frac{2t}{1+t^2}$
ellipse	$\frac{x^2}{a^2} + \frac{y^2}{b^2} - 1 = 0$	$x(t) = a \frac{1-t^2}{1+t^2} \quad y(t) = b \frac{2t}{1+t^2}$
hyperbola	$\frac{x^2}{a^2} - \frac{y^2}{b^2} - 1 = 0$	$x(t) = a \frac{1+t^2}{1-t^2} \quad y(t) = b \frac{2t}{1-t^2}$
parabola	$y^2 - 2px = 0$	$x(t) = \frac{t^2}{2p} \quad y(t) = t$

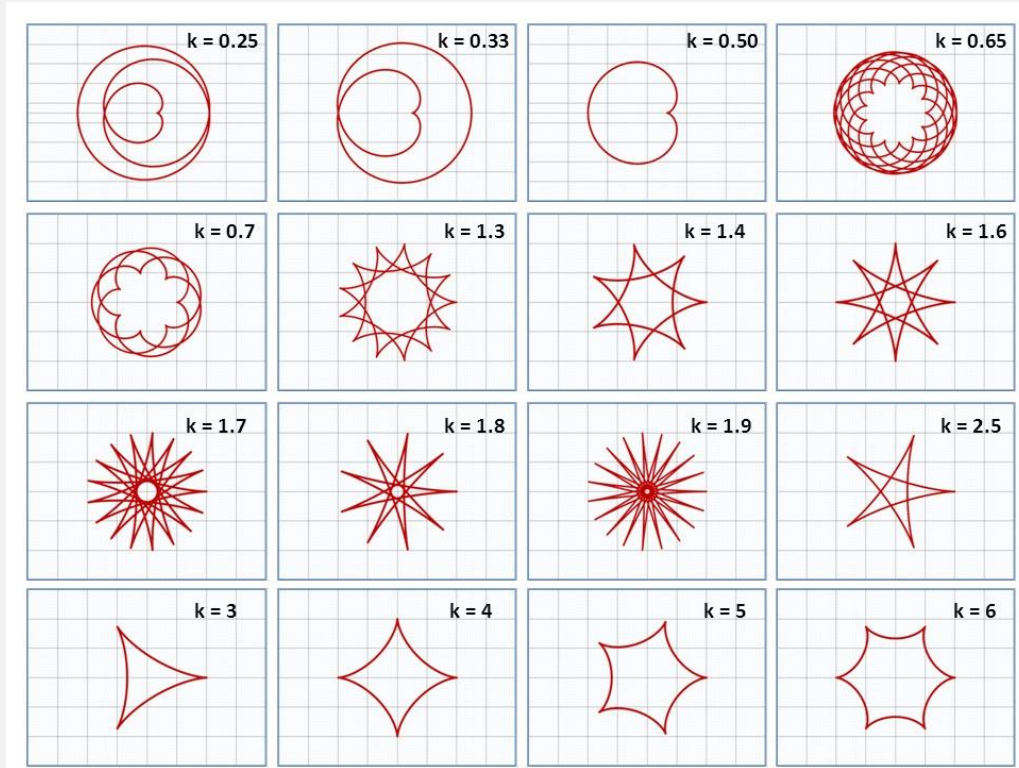
Contour type	Parametric representation
Apple shaped:	$\Gamma^{(a)} = \left\{ \frac{0.5 + 0.4\cos t + 0.1\sin 2t}{1 + 0.7\cos t} (\cos t, \sin t) : t \in [0, 2\pi] \right\}$
Circle:	$\Gamma^{(c)} = \{c_0(\cos t, \sin t) : t \in [0, 2\pi]\}, c_0 : \text{constant}$
Drop shaped:	$\Gamma^{(d)} = \left\{ \left( -0.5 + 0.75\sin \frac{t}{2}, -0.75 \sin t \right) : t \in [0, 2\pi] \right\}$
Ellipse:	$\Gamma^{(e)} = \{(e_0 \cos t, e_1 \sin t) : t \in [0, 2\pi]\}, e_0, e_1 : \text{constant}$
Kite shaped:	$\Gamma^{(k)} = \{(\cos t + 1.3 \cos^2 t - 0.8, 1.5 \sin t) : t \in [0, 2\pi]\}$
Peanut shaped:	$\Gamma^{(p)} = \left\{ \sqrt{\cos^2 t + 0.25 \sin^2 t} (\cos t, \sin t) : t \in [0, 2\pi] \right\}$
Rounded triangle:	$\Gamma^{(r)} = \{(2 + 0.3 \cos 3t) (\cos t, \sin t) : t \in [0, 2\pi]\}$

[https://www.researchgate.net/figure/Parametric-representation-of-boundary-curves\\_tbl2\\_233628915](https://www.researchgate.net/figure/Parametric-representation-of-boundary-curves_tbl2_233628915)



$$x = [a - b] \cos(t) + b \cos\left[t \left(\frac{a}{b} - 1\right)\right]$$

$$y = [a - b] \sin(t) - b \sin\left[t \left(\frac{a}{b} - 1\right)\right], k = \frac{a}{b}$$

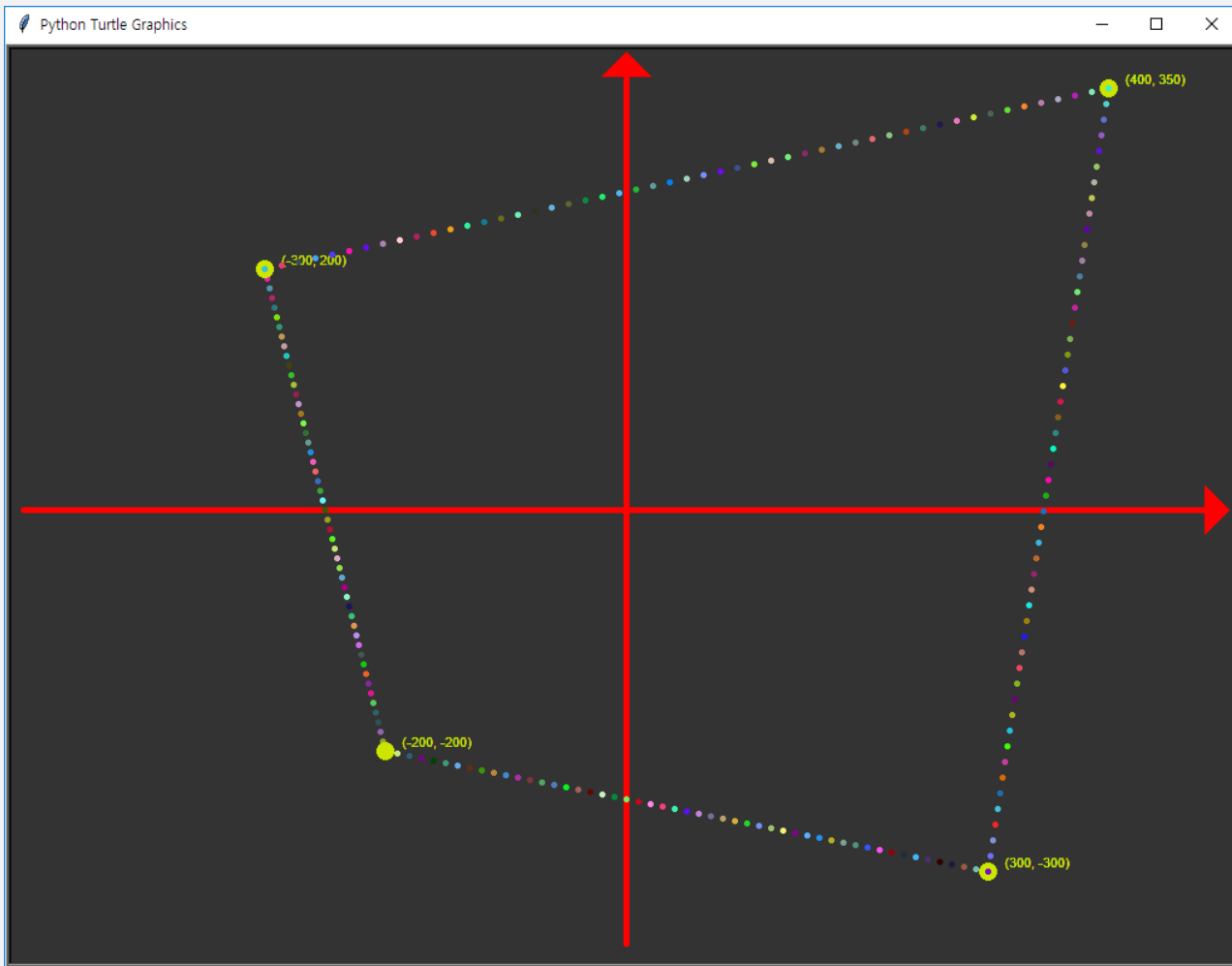


Source: [https://en.wikipedia.org/wiki/Parametric\\_equation](https://en.wikipedia.org/wiki/Parametric_equation)

# line.py – 여러 개의 선분 그리기



```
points = [(-300, 200), (400, 350), (300, -300), (-200, -200)]  
size = len(points)  
n = 1  
  
while True:  
    draw_line(points[n-1], points[n])  
    n = (n + 1) % size
```



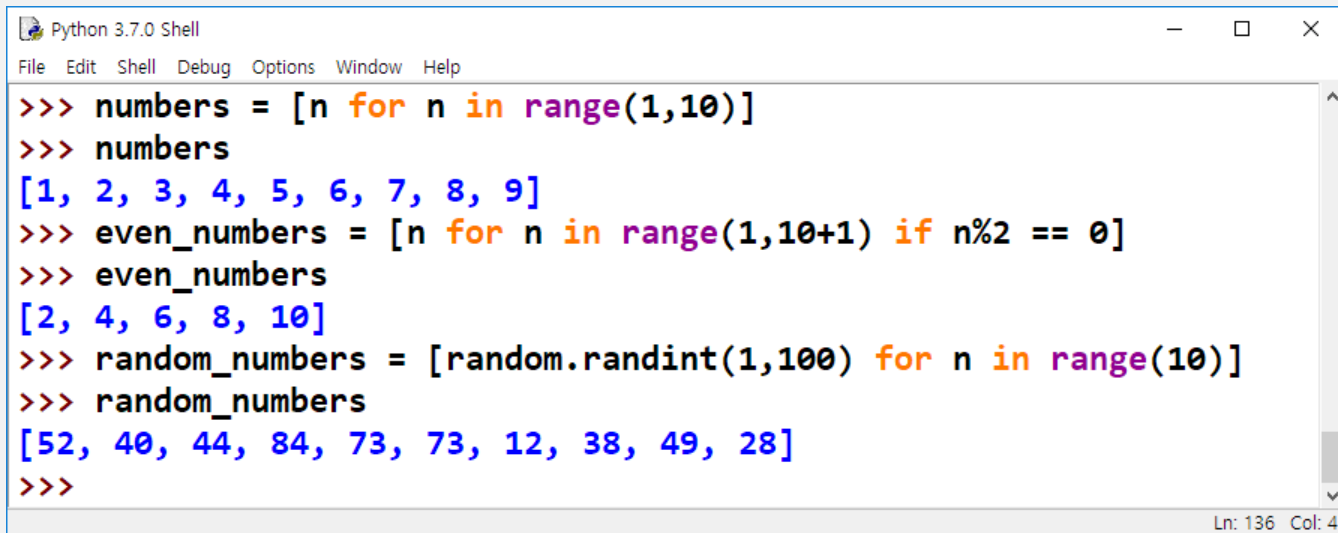
# line.py - 랜덤 선분 그리기



```
size = 6
points = [(random.randint(-500, 500), random.randint(-350, 350))
           for i in range(size)]
```

# Python List Comprehension

- 리스트를 빠르게 만들기 위한 독특한 문법 구조
- 리스트 안에 있는 데이터들을 일정한 규칙을 가지고 생성해냄.

A screenshot of a Python 3.7.0 Shell window. The window has a title bar with the text 'Python 3.7.0 Shell' and standard window controls (minimize, maximize, close). Below the title bar is a menu bar with 'File', 'Edit', 'Shell', 'Debug', 'Options', 'Window', and 'Help'. The main area of the window contains a series of Python commands and their outputs. The commands are: 1. 'numbers = [n for n in range(1,10)]' followed by 'numbers' on the next line, which outputs '[1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9]'. 2. 'even\_numbers = [n for n in range(1,10+1) if n%2 == 0]' followed by 'even\_numbers' on the next line, which outputs '[2, 4, 6, 8, 10]'. 3. 'random\_numbers = [random.randint(1,100) for n in range(10)]' followed by 'random\_numbers' on the next line, which outputs '[52, 40, 44, 84, 73, 73, 12, 38, 49, 28]'. The prompt '>>>' is shown at the end of each line. The bottom right corner of the window shows 'Ln: 136 Col: 4'.

```
Python 3.7.0 Shell
File Edit Shell Debug Options Window Help
>>> numbers = [n for n in range(1,10)]
>>> numbers
[1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9]
>>> even_numbers = [n for n in range(1,10+1) if n%2 == 0]
>>> even_numbers
[2, 4, 6, 8, 10]
>>> random_numbers = [random.randint(1,100) for n in range(10)]
>>> random_numbers
[52, 40, 44, 84, 73, 73, 12, 38, 49, 28]
>>>
Ln: 136 Col: 4
```

<https://docs.python.org/3.3/tutorial/datastructures.html#list-comprehensions>