



BOMBER CLEANER



開発環境：Visual Studio 2015 C++

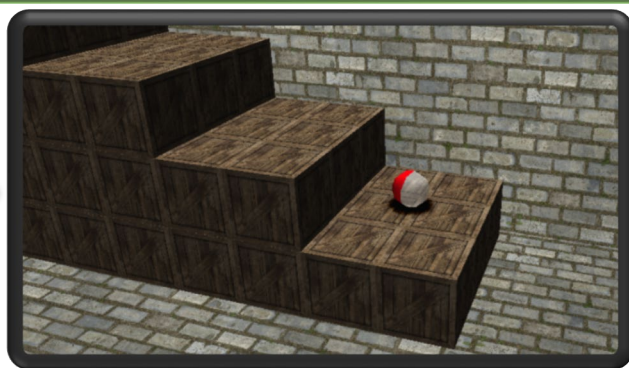
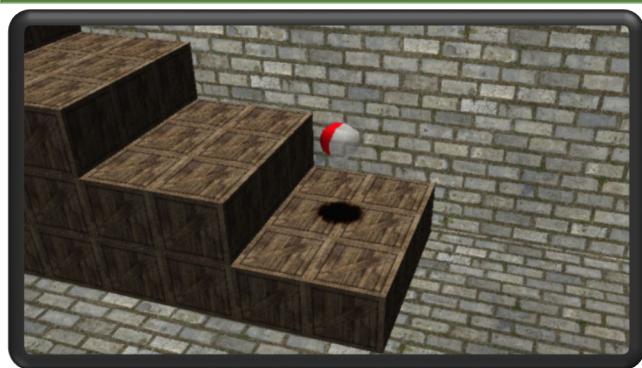
開発期間：2022年4月上旬～2022年5月下旬

ジャンル：3Dアクションゲーム

アピールポイント

内積と外積を使用した当たり判定の実装

外積を使って求めた床の法線とプレイヤーの重力や移動ベクトルの2つのベクトルを使って**内積**を求め、床にめり込んだかを判定しました。



誘爆やモノの破壊は爆風とモデルをそれぞれ中心点と半径を取って、球体と球体の当たり判定として実装しました。

