

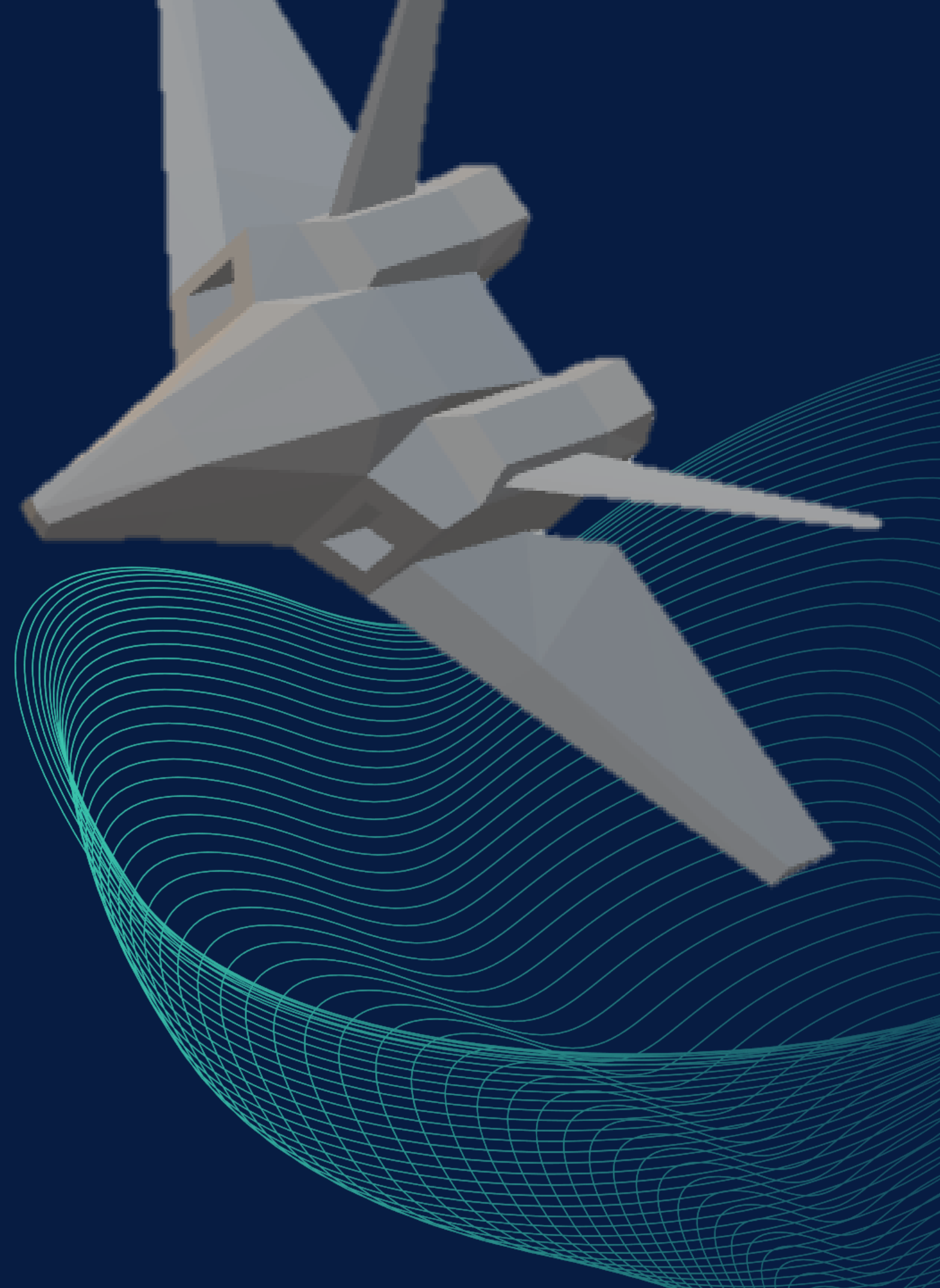
W E L C O M E T O

# CHICKEN VEGETABLE



# How to Play

keyboard.d	:	視角後
keyboard.w	:	視角上
keyboard.q	:	視角左前
keyboard.e	:	視角左後
keyboard.up	:	開始遊戲
keyboard.left	:	左飛
keyboard.right	:	右飛
keyboard.down	:	正飛



# Game

包含PD控制器、地形、玩家、障礙物，菜機可以根據PD控制器控制旋轉的角度。地形則會根據玩家當前的位置在前方隨機生成，並保證一定有可通過的路線。

## Math

一些數學運算的函式，如平方根、絕對值、三角函數和四捨五入、最大值/最小值的函式，以及用於計算二維和三維向量的函式。

## Camera

相機會渲染所有的模型。使用phong算法進行著色，使用視錐裁減剔除不在視野內的模型。渲染過程中會根據需要被扭曲的面網格化，網格大小取決於模型對相機的距離。

## Engine

包含了許多基本的遊戲引擎組件，包括鍵盤輸入類別、引擎類、相機類別、模型管理器、主程式會建立這些組件的實例，並在無限循環中呼叫引擎的step方法，進行遊戲的更新和呈現。

## Screen

將顏色索引轉換成ASCII碼的對應表，並將給定的ASCII碼和顯示位置添加到繪圖緩存中，然後緩存中的內容輸出到畫面上，並清空繪圖緩存，結束後繪圖緩存中的所有像素設為0。





守榕 黃

Team Leeder

- 演 算 法 製 作
- 渲 染 器 製 作
- 遊 戲 效 率 優 化



勛皓 張

Group Mate

- 遊 戲 設 計
- 遊 戲 內 容 優 化

# Our Team

曾經聽說要做期末Project，自學期初就開始施作。因此總和的工作時長為六個工作人月(人\*月)。