

컴퓨터 그래픽스

최종 프로젝트

최종 보고서

3팀

팀원 : 2018180015 류연우

2018180017 박기정

목차

1. **프로젝트 소개**
2. **프로젝트 구조**
3. **프로젝트 진행 사항**
4. **팀 원간 작업한 내용 작성**
5. **결과물 분석**
6. **필요한 명령어 소개**
7. **프로젝트 개발 소감 및 후기**
8. **프로젝트 소개**

**뫄?**

1. **구조 소개하기: 프로젝트의 클래스 구조 , 또는 데이터 저장을 위한 구조체 등 2인 공동 작업을 위해 구성한 프로그램 구조 작성 하기**

**들어가있는 기능에 대해 설명?**

1. **프로젝트 진행 사항**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 날자 | 개발 내용 | 비고 |
| 11/10 | 기본 프로젝트 생성 |  |
| 11/11 | 충돌 체크 함수 추가 |  |
| 11/18 | 빛 계산 추가 |  |
| 광원 테스트 |  |
| Block / Cube 클래스 추가 |  |
| Cube 변환 최적화 |  |
| 각 면 별 회전 추가 |  |
| 11/19 | 미로 함수 추가 |  |
| Cube class 미로 입력 함수 추가 |  |
| 미로 큐브 완성 |  |
| class 내 타입 define & 외부 상태 변화 키 추가 |  |
| 카메라 무빙 수정 |  |
| 회전 제작중 |  |
| 11/20 | 윌슨 버그 수정 |  |
| Figure 소멸자 생성 |  |
| 회전 수정 |  |
| 회전 완성 |  |
| 회전 번호 1~6으로 변경 |  |
| 큐브 자동 섞기 함수 제공 |  |
| 큐브 면 단위 색상 코드 추가 |  |
| 블록 단위 동일 색상의 경우 렉 감소 코드 적용 |  |
| 11/21 | 카메라 회전 |  |
| 카메라 회전 완성 |  |
| Cube 회전축 회전 함수 추가 |  |
| 수정 |  |
| 마우스 조작 개선 |  |
| 마우스 조작 버그 수정 |  |
| 카메라 리셋 |  |
| 중력 벡터 추가 완료 |  |
| 주석 추가 및 기본 도형 생성 키 추가 |  |
| 11/22 | Motion 속도 조절 |  |
| 캐릭터 낙하 충돌 구현 |  |
| 카메라 이동 추가 |  |
| 11/23 | 각종 편의사항 수정 |  |
| 회전 키 수정 |  |
| 11/25 | 초기화면으로 복귀 추가 |  |
| 생성 애니메이션 추가 |  |
| 11/28 | 연결리스트 클래스 구현 |  |
| 11/30 | 큐브 자동 풀기 구현 & 연결리스트 큐브에 귀속 |  |
| 큐브 재생성시 큐도 초기화 |  |
| 12/1 | 큐브 면 법선 벡터 리턴 함수 제공 |  |
| 수정중 | 마우스 회전 |
| 보이는 면을 회전 |  |
| 12/3 | 화면에 따른 회전 |  |
| Update Figure.h |  |
| nowRotDegree int 캐스팅 후 체크 |  |
| 수정 | 큐브 회전중 마우스 회전 불가능 조건 수정 |
| 이름 규칙 |  |
| 변수명 정리 & 할 일 추가 |  |
| ReadMe 추가 |  |
| AutoSuffle & AutoSolve require degree |  |
| ctrl 큐브 섞기 & 풀기 속도 증가 |  |
| Figure 변수명 수정 |  |
| 12/4 | 오류 수정 | 마우스 회전 |
| 오류 수정 | 마우스 회전 |
| 생성 순서를 기억하는 변수 추가 | 미로의 |
| Undo 추가 |  |
| 12/11 | 큐브 생성 업데이트 |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

깃허브 링크 : <https://github.com/andy3790/Computer_Graphics-CubeMaze>

1. **팀 원간 작업한 내용 작성**

**위랑 연관이 있는듯**

1. **결과물 분석: 스크린 샷 등 개발한 내용의 결과 소개**

**결과 소개하고 유튜브 링크 첨부**

1. **필요한 명령어 소개: 키보드 또는 마우스 명령어 소개**
2. **프로젝트 개발 소감 및 후기**