

게임 조작법 및 기능구현 보고서

[1] 조작법(application usage)

: WASD : 이동 / 1: 카메라 모드변경 /J: 씨앗심기 또는 다 자란작물 수확 / K: 물주기 / I: 인벤토리

[2] 기능

1. 기본적인 요구사항 (멀티썬, 유아이2가지타입, 메인컨트롤, 네비게이션 확인용 컨트롤, 모든충돌 체크, 최소 5개이상 3D모델사용, 스카이박스, 그림자(스텐실버퍼사용), 라이트소스 2개이상사용, 비주얼 이펙트3개이상 사용)을 만족하였습니다.
2. 플레이어는 연못 텍스처에서 물을 얻고 일정량의 물수치가 저장됩니다.
3. Overlay를 이용하여 2D이미지를 띄워서 각종 2d화면, 인벤토리 이미지를 추가하였고, OgreBite의 Button을 이용하여 UI와 인벤토리내의 아이템을 구성하였습니다.
4. 타이머(Ogre::Timer) 기능을 이용하여 게임내의 각종 이벤트(게임엔딩 조건, 식물성장, 파티클 이펙트 지속시간)를 관리하였습니다.
5. irrKlang엔진을 이용하여 사운드를 추가하였습니다.
6. 디렉셔널 라이트를 조절하여 낮밤 효과를 구현하였습니다.