プロジェクトの技術文書

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **プロジェクト名** | Evilness | | | |
| **プロジェクト期間** | **プロジェクト人数** | | | |
| 2017-03月 ~ 11月  (約 8ヶ月間) | プログラマー | 企画 | グラフィック | 合計 |
| 2명 | 2명 | 11명 | 15명 |
| **開発道具** | Unity 3D, C# | | | |
| **詳細内容** | | | | |
| **\* プロジェクト紹介**  - EvilnessはUnity3Dエンジンで製作され、卒業作品のゲームにクールな戦闘と派手なエフェクトがある3Dアクションゲームで、敵を倒し、最後のボスを倒したらゲームをクリアすることができます。2017年に卒業作品として行われたプロジェクトです。3月初め、学期が始まる起点で総15人の開発者がプロジェクトに参加をしました。他のチームと比較したときのグラフィックスと、プログラマが最も多いチームであり、最高のクオリティを示したと考えています。 | | | | |
| **スクリーンショット** | | | | |
|  | | | | |
| **\* プロジェクトで引き受けた役割**  - Evilnessプロジェクトのメインプログラマを務めており、システム企画者と相談して、ゲームのロジックを設計しました。AIを主にしており、AIのFSMを作り、ボスモンスターのパターンを作り、Unity3DのNav Mesh Agentを使用せずにNavMeshのBakeされたMapの情報を持って、新しいAI Nav Mesh Agentを作って使用しました。また、Game Managerを使用してゲームにルールを製作しており、キャラクター、スクリプトのベースとキャラクターのスキルを作成しました。  **\* プロジェクトの進行時にあったトラブルシューティングと進行過程**  - AIをどのようにすれば、お互いが固まらず、お互いが避けながらプレイヤを攻撃するように具現化したかったです。最初はUnityにNav Mesh Agentを使用したが、目的地に到達した場合、お互いが押し出す現象があり、Obstacleスクリプトを作って、このスクリプトを持っているオブジェクトとは一定距離になると、避けながら行くように作りました。キャラクターが歩道ブロックに上ることも問題があったが、レイキャストを使って歩道ブロックが検出さになると、軽くキャラクターを浮かべて上るようになりました。また、アクションゲームであるため、何よりも自然なキャラクタアニメーションが重要でした。よりリアルに製作しようとしました。  **\* YouTubeのリンク :** [**https://youtu.be/ITK0-riGupo**](https://youtu.be/ITK0-riGupo) | | | | |
| **<クラスダイアグラム>**  マネージャーをよく使用するので、シングルトンクラスを作ってマネージャーに継承をさせて使用しています。戦略的な設計パターンでUnitの種類を管理して、武器の種類も管理しています。AIControllではモンスターの種類に応じて行動パターンだけ異なって実装することができ、継承受けて製作し、すべての動きはPlayerManager、AIManagerで管理をしています。    **<Obstacle 障害物のチェック>**  障害物クラスを作ってタイプを分けて、そのタイプに合わせて、どれだけの範囲を避けていくのかを計算しています。ObstacleManagerでは、すべて障害物のスクリプトを持っているオブジェクトを保存し、常に比較をしてくれてAIが障害物のスクリプトを持っているすべてのオブジェクトを自分で避けて行けるように作ってくれました。 | | | | |

|  |
| --- |
| **<カメラの後ろに障害物あるとき拡大縮小>**  プレイヤーに追いかけてカメラが動くようになると、プレイヤーが障害物の近くに行った場合、障害物の中に入ってキャラクターを覆う現象がありました。他のゲームをしてみて、そのゲームは、どのような形式で、カメラを処理したかをたくさん見てみました。プレーヤーでRay Castを使用して、カメラまでRayを使用してチェックをして、RayにHitがされた情報からTagに「Maps（すべての障害物）」または「Ground（底）」の場合に、カメラの位置をRayが届いたHit PointまでLerpに徐々に動くました。また、Rayがタグ「Maps」または「Ground」に届かない場合は、再度元のポジションに戻るように製作しました。C:\Users\user\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\21.png  **<CUnitで 共通ステータスを生成>**  プレイヤーとモンスターは共通で持つステータスを継承受けて宣言を行うことができるように設計さており、プレイヤーとモンスターだけに持っている属性を別々に作ってくれて、コードを簡単に整理がしました。複数のモンスターが出てくることもあり、プレイヤーに様々な剣が出てくる可能性を持って戦略デザインパターンを使用して製作しました。 |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **プロジェクト名** | Count Slime | | | | |
| **プロジェクト期間** | **プロジェクト人数** | | | | |
| 2016-08月 ~ 09月  約 1ヶ月 | プログラマー | 企画 | グラフィック | 合計 | |
| 1 | 2 | 4 | 7 | |
| **開発道具** | Unity 3D, C# | | | | |
| **詳細内容** | | | | | | Unity3D C# |
| **\* プロジェクト紹介**  - Count Slimeプロジェクトは可愛らしくて可愛いスライムをオークから守っながらステージをクリアするディフェンスゲームです。ウェーブごとに様々なモンスターたちが出て、スライムは農場の中で活発に遊んで体力が取り付ければ空腹を感じて周囲の木の樹液を飲みながら体力を回復して再農場に戻って活発に遊べるかわいいゲームです。 | | | | | |
| **スクリーンショット** | | | | | |
| C:\Users\Dawony\Desktop\noname01.jpgC:\Users\Dawony\Desktop\noname02.jpg  C:\Users\Dawony\Desktop\noname04.jpgC:\Users\Dawony\Desktop\noname03.jpg | | | | | |
| **\* プロジェクトで引き受けた役割**  - Count Slimeプロジェクトで、私は引き受けた分野は、プログラミングの分野を担当進行しました。全体的な構造を作ることから始め戦略デザインパターンを利用してキャラクター、モンスター、スライムを管理しました。キャラクターは武器交換があるので、簡単に変えるためにWeaponというクラスを作って管理しました。モンスターはUnity3D Nav Mesh Agentを使用しました。  **\* プロジェクトの進行時にあったトラブルシューティングと進行過程**  - プロジェクトを進行する際に、クラスの設計をどのようにするか悩みをであるが、授業時間に学んだ戦略デザインパターンを使ってみよう！という気がして、全体的な枠組みは、戦略的な設計パターンを利用し、このプロジェクトを進行すると、最も大変だった部分は、スライムが農場内で自由に動くが、HPが50以下に落ちたときの木の樹液を食べ回復する部分で多くのエラーがあったが、Coroutineを誤って使用した部分を直して解決しました。その後Coroutineはどのような機能をしていることは少し見てみる機会ができました。  **\* プロジェクトを仕上げながら感じた点**  - 短い開発期間に合わせて、他の人よりも創造性があることを見つけることが思ったよりも簡単ではないことを感じるようになりました。チームメンバーが一定に遅くなるやたら促すよりも、励ましてチームメイトを信じて待っていることが最も重要なものともう一度考えました。  **\* YouTubeのリンク :** [**https://youtu.be/j7gS0oNLZec**](https://youtu.be/j7gS0oNLZec) | | | | | |
| **<クラスダイアグラム>**  私は共通に入ることを考えて、継承を使用し、仮想クラスで作成し、財政て使用しました。そして、その中で独自の能力は、継承されたクラス内での機能を具現化し、これを具現化すると、管理することも容易であると判断しました。  **<戦略デザインパターンを利用したすべてのオブジェクトの基本データベース管理>**  各基本的に共通に入るHP、Damageのような場合ではCPlayerという共通のクラスを生成してくれました。  HPが変化すると武器ごとの攻撃音が異なって出なければならてCWeaponというクラスを作成した後、武器クラスを複数のを作って管理しました。 | | | | | |
| **<共通Trigger処理>**  クラス構造がすべて継承に処理をしたので衝突処理も共通にしました。テンプレートを使用していくつかのクラスが入ってこは把握に作って各自の状況に合わせてダメージを与えました。    **<武器変更スクリプト>**  プレイヤーが武器を習得する場合、ItemSetクラスでは、落ちた武器との競合になった場合、その武器の情報に変更をさせてくれるクラスです。WeaponChangeクラスは落ちた武器に変更させてくれるために、実際にイメージが変更された部分は、CopyComponentでプレイヤーが持っている武器と落ちた武器のMeshとMaterialを変更してくれて、イメージ的に変更をさせてくれました。 | | | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **プロジェクト名** | Dragon Flights | |
| **プロジェクト期間** | **プロジェクト人数** | |
| 2015-11月 ~ 2015-12月  約 1ヶ月 | プログラマー | 合計 |
| 1 | 1 |
| **開発道具** | Visual Studio 2015, Win API, C++ | |
| **詳細内容** | | |
| **\* プロジェクト紹介**  - Dragon FlightsはWin APIで製作され、カカオゲームのドラゴンフライトに沿って制作しました。1年生2学期のWindowsプログラミングの授業時間に課題で製作したプロジェクトです。ドラゴンフライトを同様に製作しようとしたし、各種アイテムとゴールドを食べ、さらに強くなって進む種スクロールアクションゲームです。 | | |
| **スクリーンショット** | | |
| C:\Users\Dawony\Desktop\사본 -1.jpgC:\Users\Dawony\Desktop\사본 -2.jpgC:\Users\Dawony\Desktop\사본 -3.jpgC:\Users\Dawony\Desktop\사본 -4.jpg | | |
| **\* プロジェクトで引き受けた役割**  - Dragon Flightsは1人の開発として、すべてのシステムを製作しました。ドラゴンフライトをたくさんプレイして企画をしたし、シングルトンゲームマネージャーを作成した状態に応じて、管理をしてくれました。状態に応じてレンダリング方式を変えて与え、状態は全6種類でIntro、Start、Shop、Help、Destroy、Game Overに分けました。  **\* プロジェクトの進行時にあったトラブルシューティングと進行過程**  - 最初に、作業する前に、優先的にクラス設計をどのようにすれば良くできるかを悩みをたくさんしました。状態に応じて変更することができるように設計さをしたし、プログラミングについてはまだ未熟な部分が多かった時だったので、メッセージの値をどのような形式で受けて、処理すべきかを知らなく、上手な友達とGoogle検索を使用して多くの情報を獲得しました。難易度を追加し、一定距離ごとに敵の体力を増加させる方法。また、コインを集めて店から武器を強化することができ、デュアルショットアイテムを追加し、一定時間の間、武器が頭髪ずつ出るようにしました。衝突処理部分が最も大変だった、数値が正確ではない出来事であることを知って絵を描きながら正確に合わせました。また、オブジェクトが宣言にならない時があったが、その部分は、ヘッダーが重複呼び出しにより生じ重複最小化させて解決しました。  **\* プロジェクトを仕上げながら感じた点**  - 確かに、コンソールウィンドウで製作するよりも、絵が見えるのがあって面白かったし、また、ヘッダ重複宣言を最小限に抑える必要があることを感じました。この期末課題で1位をして大変嬉しかったです。  **\* YouTubeのリンク :** [**https://youtu.be/dXZrARfQd4Q**](https://youtu.be/dXZrARfQd4Q) | | |

|  |
| --- |
| **<クラスダイアグラム>**  すべてのオブジェクトは、Game Objectから継承されて使用がされ、Game Stateですべての状態を継承を受けて再定義で作成しました。My Imageでは、すべてのリソースを受けてきて呼び出して使用することができるようにし、Objet ListはLinked Listを作って武器を管理してくれました。    **<Linked List>**  授業で学んだリストを使用して、プレイヤーの武器を動的に生成して、削除することができるよう作成しました。Insert Objectから生成してくれ、Remove Objectからの削除をしてくれています。この概念を学び、このプロジェクトに使用すると便利になるだろだったし、それを忘れてしまう前に復習するつもりで使用しました。 |