



UNITY OF MIND

2019184030	조 성원
2019184020	윤 은지

INDEX



1. 프로젝트 소개
2. 조작법
3. 개발 환경
4. 개발 일정
5. 구현 내용
6. 프로젝트 시연



1. 프로젝트 소개

UNITY OF MIND

내용	: 인형이 블록을 피하는 게임
시점	: 3인칭
플레이 시간	: 3분
플레이 인원	: 1명



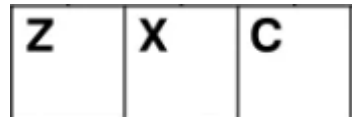
2. 조작법



방향키

LEFT : 왼쪽 이동

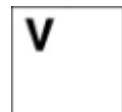
RIGHT : 오른쪽 이동



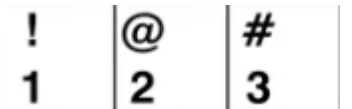
Z : 빨간색

X : 초록색

C : 파란색



V : 플레이어 사이즈 변경



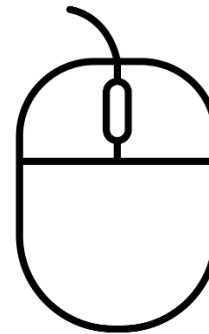
1, 3 : 카메라 시점 변경



CTRL : 전체 화면



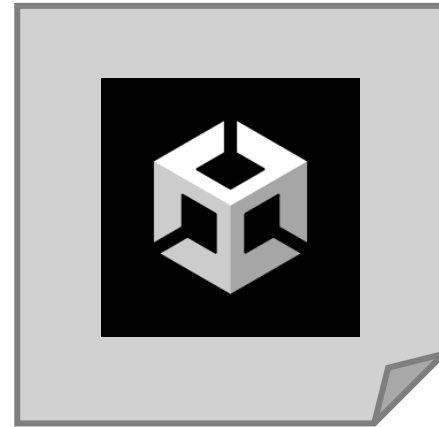
ESC : 게임 종료



마우스 좌 클릭 : 게임 시작



3. 개발 환경



4. 개발 일정

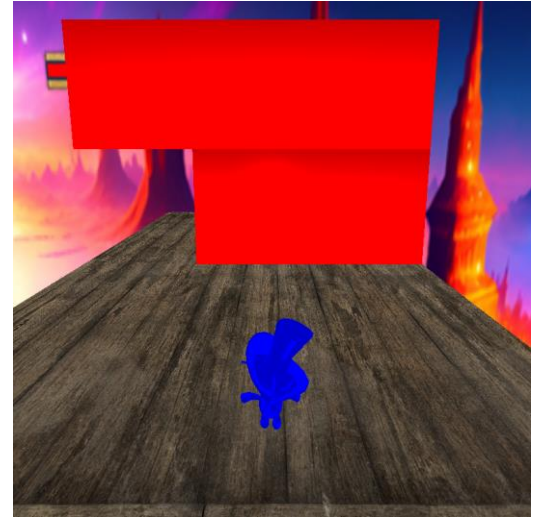
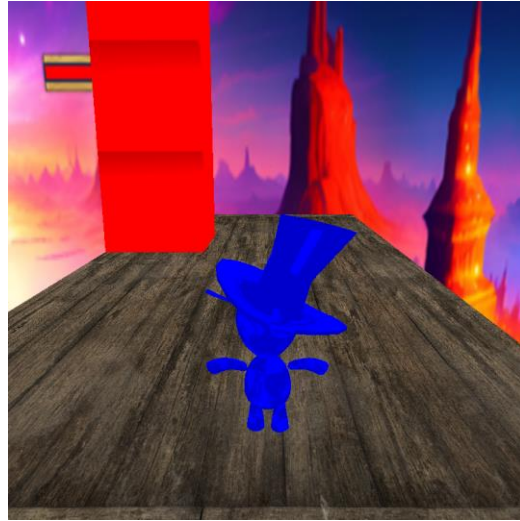
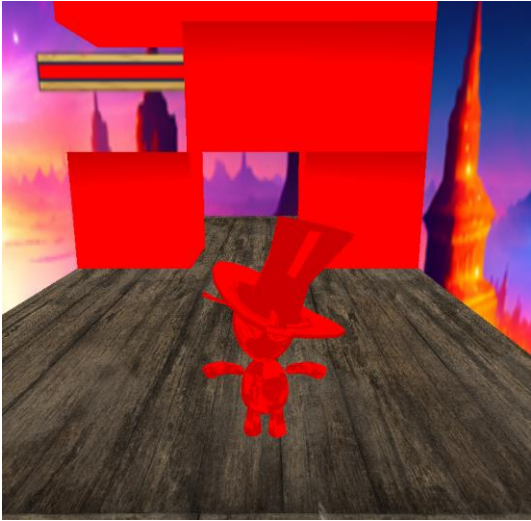


조성원 윤은지

		11/15~11/25	11/26~11/28	11/29~11/30	12/1~3	12/4~12/5
프레임워크						
플레이어	생성, 색 변경, 사이즈 변경					
	obj 파일 로드					
카메라	생성, 초기화					
	시점 변경					
UI	시작, 종료 화면, 체력 바					
이펙트	블렌딩, 조명, 사운드					
스테이지	1, 2, 3 라운드					
맵	바닥, 벽					
	obj 파일 로드					
충돌 처리						
최종 테스트 및 디버깅						



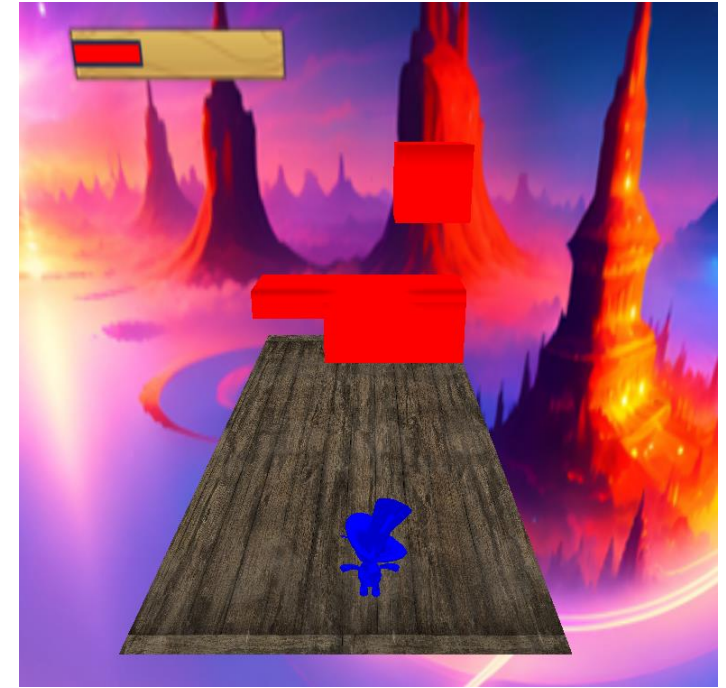
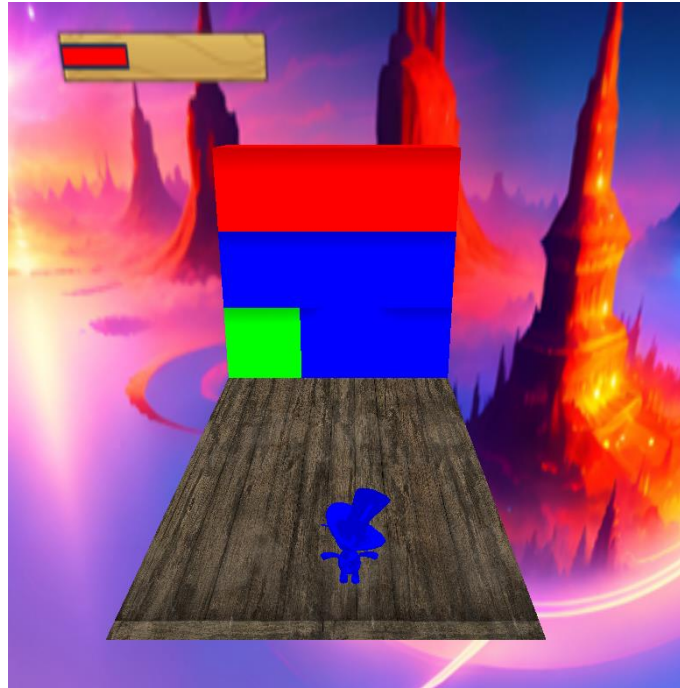
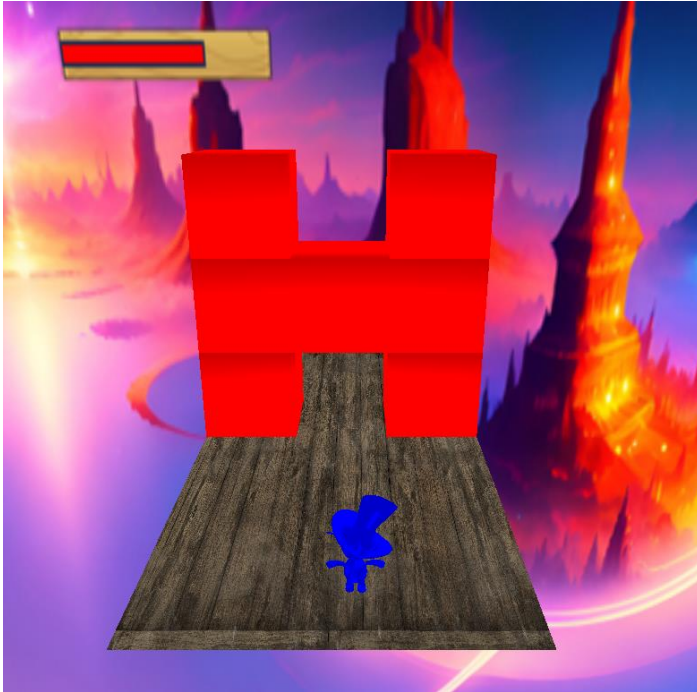
5. 구현 내용 - 1. 플레이어



플레이어의 색깔을 빨강, 초록, 파랑으로 변경이 가능하고 플레이어 크기를 변경할 수 있게 함.



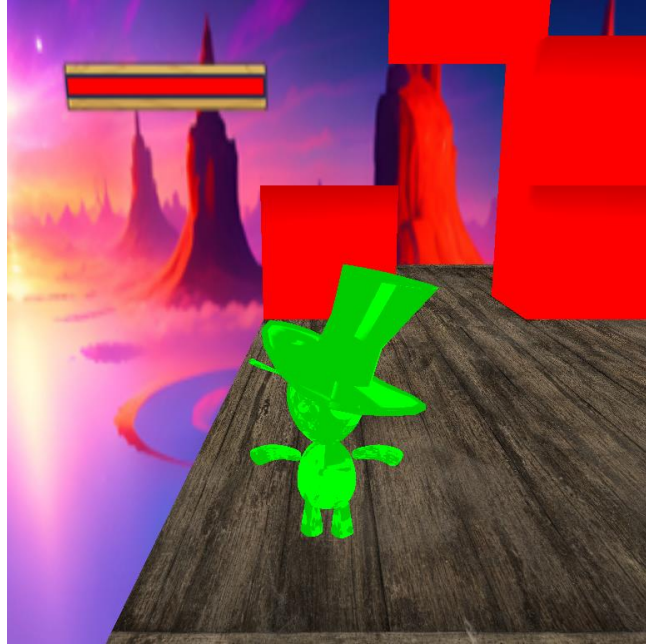
5. 구현 내용 - 2. 스테이지



1, 2, 3 라운드 진행에 따라 다른 블록이 나오고 각 라운드에 맞는 규칙에 따라 블록을 피해야 함.

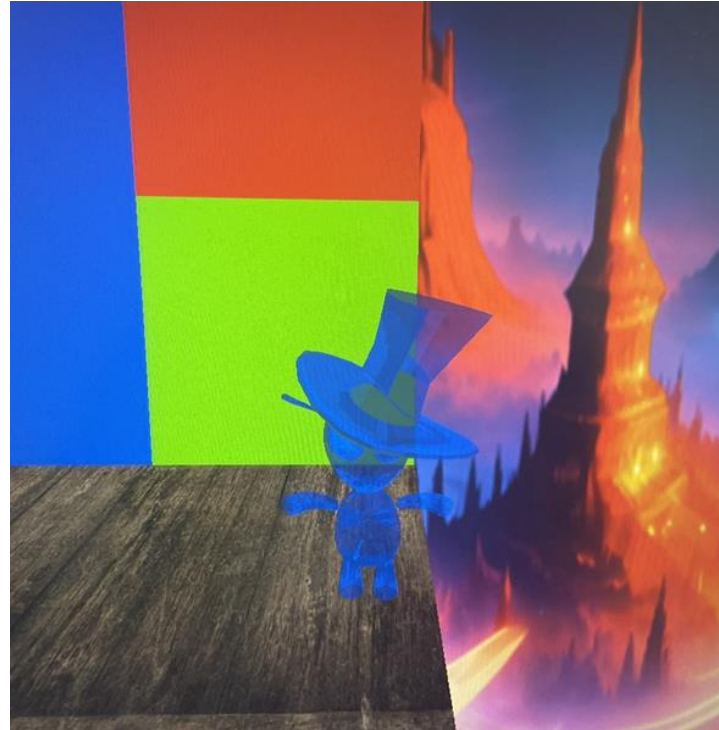
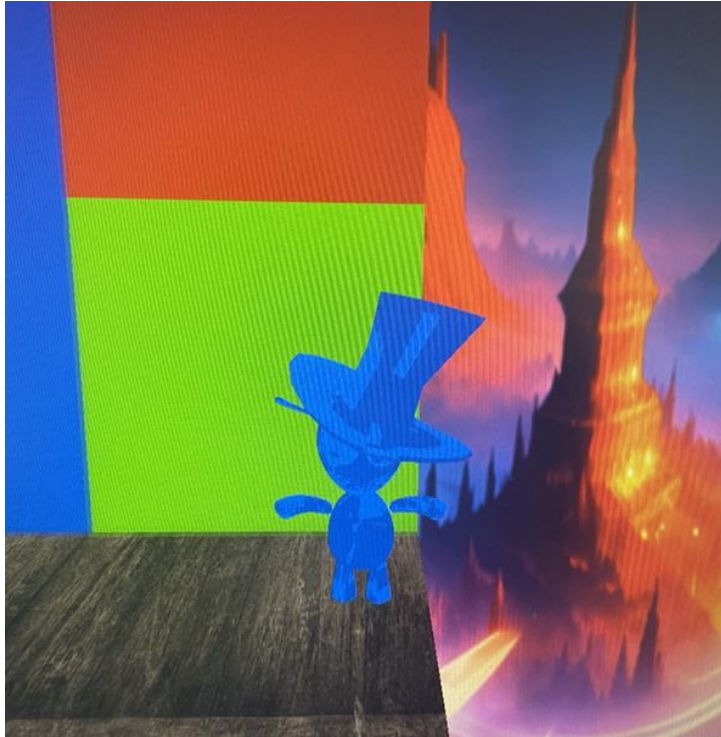


5. 구현 내용 - 3. 카메라



카메라의 1, 3인칭 시점을 변경할 수 있게 함.

5. 구현 내용 - 4. 이펙트



플레이어가 블록과 충돌 시 반투명 효과가 나타남.

6. 프로젝트 시연

게임 흐름도

