

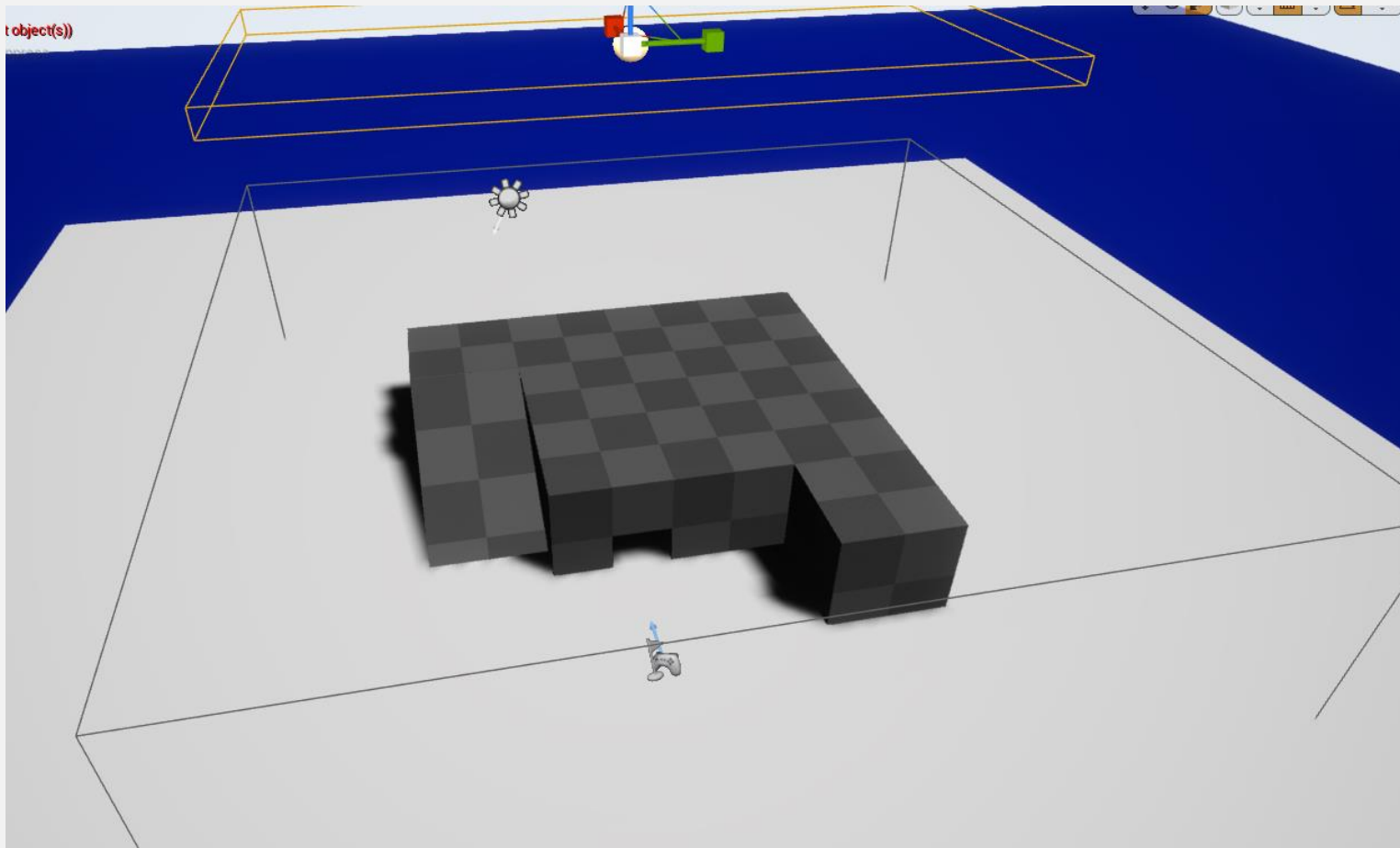
게임 엔진 프로그래밍

Take-Home Exam



구현 내용 : 기본적으로는 shooter 게임과 같은 내용

- 맵: 가운데 건물이 있는 넓은 맵(BSP 브러쉬로 구성)



■ Enemy Spawner

- Shooter 게임과 같이 하늘에서 떨어지는 enemy spawner
- 최대 10명까지만. 만들어짐.. Enemy 가 죽으면, 추가로 enemy 가 생성.
- Enemy 는 Player 와는 다른 색깔(예를 들어 빨강?)을 지님.

■ Enemy AI

- 일부 AI 는 Player 를 계속 추적함.
- 일부 AI 는 특정 포인트(패트롤 포인트를)를 계속 패트롤함(지난 시간 구현 내용)
 - Behavior Tree로 구현해야 함.

■ UI 요소 구현되어야 함.

■ 완전 빈프로젝트에서 시작해야 함.

- Blank, 그리고 No Starter Content

Git-Hub 에 지속적으로 commit-push 하면서 로그를 남겨야 함.

- 매 commit 은 반드시 실행가능한 상태에서 커밋이 되어야 함.
 - .gitignore 를 반드시 추가해야 함.
 - 커밋 로그를 반드시 자세히 의미있게 남겨야 함.(참고: 강의 git-hub의 로그)
 - 제출은 단톡방에 자신이 올린 프로젝트의 커밋로그의 link를 남기면 됨.
- 예) <https://github.com/game-lecture/2017-Game-Engine/commits/master/Labs/Shooter>

The screenshot shows the GitHub interface for the repository 'game-lecture / 2017-Game-Engine'. The 'Commits' tab is selected, displaying a list of commits for the 'Labs / Shooter' directory. The commits are grouped by date: May 7, 2017, and May 6, 2017. Each commit entry includes a commit icon, a description, the author 'dustindaehyunlee', the time 'committed 10 days ago', a commit hash, and a link to view the commit details.

Commit Date	Commit Description	Commit Hash
May 7, 2017	메인 맵의 공간에 색깔을 부여. ...	389eeab
	HP bar 와 Score 를 구현.	65da5c9
	메인 맵 네비게이션 볼륨을 추가하여, 적들을 스폰닝함. 메인 맵 상에서 처리됨.	824bfaf
May 6, 2017	여러개의 적이 HERO에게 달라붙을때, HP가 제대로 감소되지 않은 버그 수정. ...	31c011e
	Enemy의 접근에 따른, Hero 의 damage 구현. ...	769e748
	총을 쏘서 Enemy 에 타격을 가하고, HP 가 다 되면 소멸되게 함. ...	7b6c4bc
	발사 키를 누르자마자 시작되도록.. Fire 를 일단 하는 것을 하나 추가. 그 다음에 타이머를 이용하여 발사.	c5f8f3b
	Gun을 Spawning 해서, Hero 에 붙이는 방식으로... 총알 발사 처리.	e99f794