

# 실습 시험 #1 - 비행기 레이싱 게임 제작

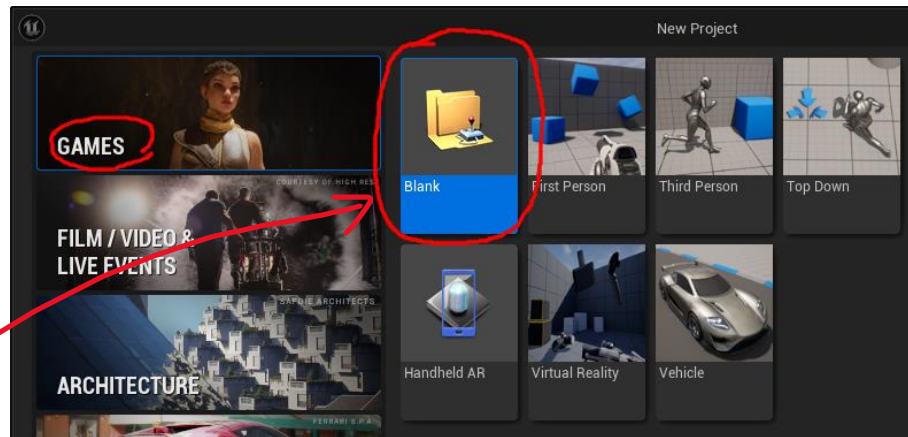
## 제한 시간 : 70분

## 최소 요구 사항

- 1 km 이상의 코스
- 누적 주행 거리 표시(meter 단위로 표시)
- 주행 시간 표시(초단위)
- 3인칭 시점 카메라 Follow
- 조종
  - 스페이스: 전진(스페이스를 누르고 있는 동안 계속 전진)
  - 마우스 이용해서 상하 좌우 이동
- 코스 중간 중간에 코인이 랜덤하게 위치.
  - 이것을 획득 할 수 있음.
  - 획득한 아이템 개수 표시.

## 사용 애셋 및 블루프린트

- Starter Content 만 들어있는 Blank Project 에서 시작. - Third Person Project 아님!
- 3D 모델 애셋은 Fab 으로부터 import 해서 사용할 수 있음.
- 엔진 내부 콘텐츠는 활용 가능.



# 채점표

학번		이름		
NO	채점 기준	배점	자기평가	평가
1	1 KM 이상의 코스 제작	2		
2	주행 거리 정확한 표시	1		
3	주행 시간 정확한 표시	1		
4	3인칭 시점 구현 여부	1		
5	조종 : 스페이스 키를 이용한 전진 기능	1		
6	조종: 마우스 이용한 상하좌우이동	1		
7	코스 중간에 랜덤한 코인 생성	1		
8	비행기가 코인을 획득하는 기능	1		
9	획득한 코인 개수 표시	1		
JUICY FACTOR		3		
총점		13		

교수확인

--