2D Game // Breakout

-지금까지 OpenGL의 기본, 빛, 심화 내용, 심화 빛, PBR, 디버깅 방법, Text 렌더링 등 에 대해서 배웠음

-배운 내용을 토대로 간단한 2D 게임을 만드는 튜토리얼을 진행할 것임

-만들려는 게임 : 2D Arcade Game Breakout // 벽돌 깨기

-여기서 배울 수 있는 것 중, 가장 필요하다고 생각한 점이 바로 충돌처리임

-게임에서는 충돌 처리가 아주 빈번하게 필요로 하기 때문에 배우고 싶어서 진행할 예정

Breakout 메커니즘

-작은 패들을 플레이어가 제어할 수 있으며, 좌우로 움직이고 특정 영역을 넘어갈 수 없음

-공이 화면을 가로질러 이동하며, 공이 패들에 충돌한 위치에 따라서 날아가는 방향이 다름

-공이 패들의 중심에서 멀어질수록 방향이 많이 틀어짐

-공이 벽돌, 화면의 경계에 충돌하여도 충돌한 위치에 따라서 날아가는 방향이 다름

-공이 패들을 넘어 하단의 화면으로 넘어가게 된다면 플레이어는 라이프를 잃거나 게임오버

-벽돌은 공이랑 충돌할 시, 파괴됨

-모든 벽돌이 파괴되는 즉시 플레이어는 승리

OpenGL Breakout

-고전적인 breakout에서 OpenGL에서 그래픽 렌더링을 해서 추가 기능을 넣을 예정

-추가내용

-그래픽

-파티클

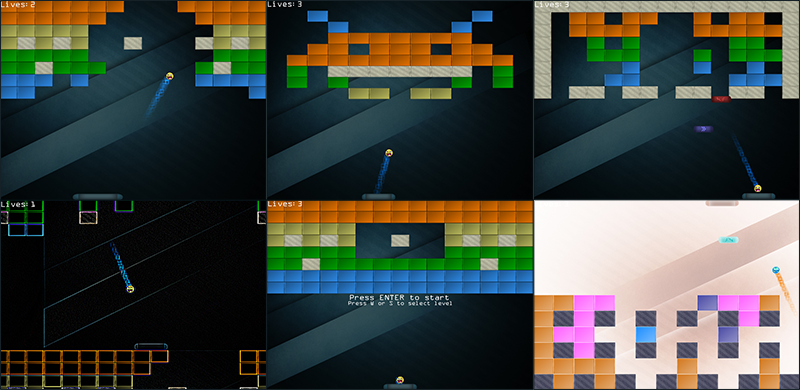
-텍스트 렌더링

-파워 업(능력)

-후처리 효과

-여러 레벨

-예상 결과물



-----------------------------------------------------------------------------

Breakout // Setting up