CSED451 Assignment #1

2D DRAWING REPORT

(Team Name)

CSE 20202405 문민재 csmmj4594

CSE 20202728 김진수 fusion4268

(목차 14pt Bold, Indexing 12pt, 본문 10pt)

**Overview of Program**

**Programming Environment**

문민재

**Design and Implementation**

1. 자료구조 설계 (source.h)
2. Coordinates
3. Object

맵 상의 오브젝트를 정의하는 클래스이다.  
멤버 변수로 type, color, x, y를 가지고 있다. 이들은 각각 오브젝트 타입(0일 경우 rect, 1일 경우 character), 오브젝트의 색깔, 오브젝트를 그릴 때 필요한 x, y좌표에 해당한다.

1. Rect: public object

Object를 상속받아 맵 상의 직사각형 오브젝트(바닥, 벽)을 정의하는 클래스이다.  
rect 오브젝트들은 공통적으로 type이 0이며, x, y는 직사각형의 왼쪽 아래 점의 좌표를 의미한다. 추가적으로 width, height라는 멤버 변수를 가지는데, 이는 각각 직사각형의 가로 길이, 세로 길이를 의미한다.

1. Character: public object

Object를 상속받아 맵 상의 캐릭터 오브젝트(플레이어, 도둑)를 정의하는 클래스이다.  
character 오브젝트들은 type이 1에 해당하며, 화면 상에서 원형으로 표현되기에 x, y는 원의 중심을 나타낸다. 그리고 원의 반지름을 나타내기 위한 변수인 rad와 벽과의 충돌 여부를 나타내는 변수인 isCollided가 있다.

문민재

1. 기본 구동 구현

문민재

1. Pass/Fail Action

**How to Run**

이번 과제는 별도의 메뉴, data file이 존재하지 않아 특별한 프로그램 실행 방법은 없다.

**Example**

문민재

**Discussion**

1. 자료구조 설계

문민재

1. 기본 구동 구현

문민재

1. Pass/Fail Action

**Conclusion**

1. 자료구조 설계

문민재

1. 기본 구동 구현

문민재

1. Pass/Fail Action

**Direction of Improvement**