**2023**

**컴퓨터 그래픽스(03)**

**최종 프로젝트 제안서**

로고이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

**2022180039 최미나**

**2022184034 장희주**

1. **프로젝트 규모**

**색깔 맞추기 게임**

조명(반짝이는 효과 등)과 2D, 3D 변환을 최대한 활용한다.

* 객체 구성: 플레이어의 색깔 맞추기용 블록(큐브 9개로 구성), 색깔을 맞추어 통과시켜야 하는 블록(큐브 9개로 구성, 색배치가 다 다름), 기타 배경에 포함될 3D 혹은 2D 객체들
* 스테이지: 1

(색깔 맞추기에 실패하지 않으면 끝나지 않도록 함)

* 키보드

- 마우스 좌클릭 : 블록 활성화 및 비활성화

- 마우스 우클릭 : 카메라 각도 변환

1. **프로젝트 특징**

* 배경에 여러가지 객체가 배치되어있고, 회전하고 있음
* 플레이어가 색깔을 맞출 때는 마우스를 사용하여 큐브의 색깔을 맞춤
* 시간이 지날수록 속도가 점점 빨라져 난이도가 상승함(속도의 상한선을 넘어서면 더 이상 빨라지지 않음)
* 3회 이상 색깔을 맞추지 못한다면 게임이 종료됨
* 일정한 점수를 넘으면 폭죽이 터지도록 함

- 날아오는 타이밍을 음악에 맞춤

- 블록이 네온 사인 색상으로 빛남

1. **참고 스크린샷스크린샷, 블랙, 디자인, 예술이(가) 표시된 사진

   자동 생성된 설명텍스트, 스크린샷, 디자인이(가) 표시된 사진

   자동 생성된 설명스크린샷, 디자인, 예술이(가) 표시된 사진

   자동 생성된 설명**
2. **팀원의 담당 역할**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **최미나** | **장희주** |
| **기획** | * **제안서 제작 및 수정** * **배경 구성** * **리소스 구하기** | * **제안서 제작** * **객체 구성** * **리소스 구하기** |
| **개발** | * **블록 객체 구현** * **폭죽 구현** * **클래스 구현** * **함수 구현** | * **마우스 입력 구현** * **배경 객체 구현** * **클래스 구현** * **함수 구현** |
| **오류 수정** | * **테스트 1차** * **오류 수정** | * **테스트 2차** * **오류 수정** |

1. **스케줄 표**

**텍스트, 스크린샷, 번호, 폰트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명**