**개발 결과 보고서**

2020182022 오현택

프로젝트 소개

구조 소개하기

프로젝트 클래스

Display.h: 카메라와 관련된 파라미터들을 저장하는 클래스, 객체를 그리기 전에 세팅해준 카메라를 사용하여 그린다.

Light.h: 조명과 관련된 유니폼 변수들을 담아 놓은 클래스, 객체를 그리기 전에 세팅해주어 사용할 조명을 선택할 수 있다.

Shape.h: 객체를 그리는 경우 필요한 vertex좌표, normal값, color값, texCoord값 및 객체별 변환 행렬들을 저장해 놓은 클래스, 객체를 그리기 전에 버퍼에 데이터들을 넘겨준 후 매개변수로 쉐이더를 선택하여 그림을 그린다.

Shader.h: 쉐이더 프로그램 클래스, 쉐이더 프로그램을 만들 때 vertex Shader와 fragment Shader를 읽어와 쉐이더 프로그램 ID를 만들어 이를 사용한다.

Player: Shape 클래스를 상속받아 플레이어의 상태 및 필요한 변수를 저장해놓은 클래스

Ground: Shape 클래스를 상속받아 바닥에 대하여 필요한 변수들을 저장해놓은 클래스, 바닥의 종류, 상태 등의 데이터를 담고 있다

Meteor: Shape 클래스를 상속받아 만든 메테오 클래스,

프로젝트 진행 사항

팀원 간 작업한 내용 작성

스크린 샷 등 개발한 내용의 결과 소개

필요한 명령어 소개

프로젝트 개발 소감 및 후기