T.G.Thon

**기획안**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **팀명** | **도미노좋아** | | | | | | |
| **프로젝트명** | | **virtual-domino** | | | | | |
| **팀원 정보**  **(PM 표시)** | | **학과** | **학년** | **학번** | **이름** | **이메일** | **전화번호** |
| **컴퓨터공학과** | **3** | **19** | **황재현(PM)** | **hjh6195@**  **naver.com** | **010-9354-8656** |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

# 프로젝트의 목표(최종 산출물) 및 내용

# -프로젝트 내용:

# 도미노를 시뮬레이션 할 수 있는 사이트 구현

# -프로젝트 목표:

# 1) 중력, 마찰력, 돌림힘 등을 반영하여 실제와 유사하게 작동하는 도미노 물리엔진 구현

# 2) 3D 좌표 상에서 시뮬레이션 되는 도미노를 웹 상에서 보여줄 수 있는 렌더링 엔진 구현

# 3) 두 엔진이 서버의 도움 없이 웹 상에서 충분히 동작할 수 있도록 최적화

# 프로젝트 계획 (파트 분배 및 회의 계획)

# 1주차: 도미노 표현 클래스, 도미노 운동 기술 방식, 원근감이나 텍스처 없는 간단한 렌더링엔진 구현

# 2주차: 도미노 충돌시 운동변화, 중력 구현, 물리엔진 및 렌더링 엔진 프로파일러 구현

# 3주차: 마찰력 구현, 충돌 계산 최적화, 텍스처 있는 렌더링 엔진 구현

# 4주차: 사이트 UI/UX 완성, 유튜브의 도미노 동영상 등을 참고해서 실제로 만들어진 도미노를 가상에서 구현하고 테스트해보기

# 사용할 언어 툴 및 기술

# -목표 플랫폼: 웹

# -사용할 기술 스택: html, css, javascript, vue.js (3.x 버전), nodejs (vue 빌드용)