

# PYTHON WEEK

## 잡8번출구

팀: 일지윤

01

주제 선정 이유

02

프로젝트 설명

03

주요 코드 설명

04

보완할 점

05

느낀점



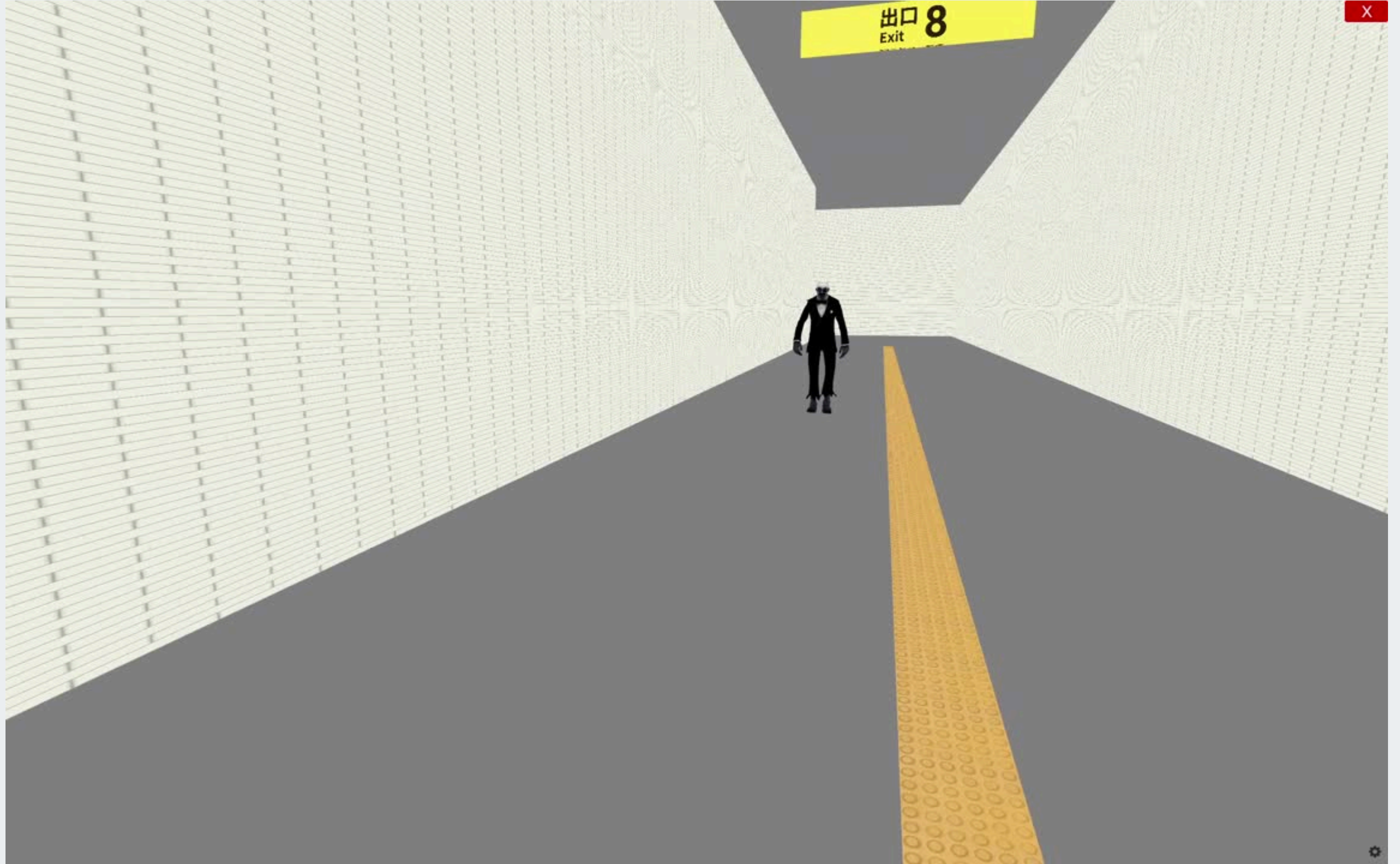
## 주제 선정 이유



평소에 게임 실행 보는 것도 좋아하고 공포 게임에 관심이 많음...  
게임을 만들어 보고 싶었는데 혼자하는 프로젝트이다 보니 클론코딩을 선택하게 됨



## 프로젝트 설명



## 주요 코드 설명

# Ursina

파이썬으로 만든 오픈소스 3D/2D 게임 엔진



## 주요 코드 설명

### 구조물 생성

```
front_floor = Entity(model='cube', position=(-25, 0, 55), scale=(60, 1, 10), color=color.gray, collider='box')
```

```
front_left_wall = Entity(model='cube', position=(-30, 5, 50), scale=(50, 10, 1), collider='box',  
texture='assets/wall.jpg', texture_scale=(16, 10))
```

### 플레이어 1인칭 컨트롤러 생성 및 세팅

```
player = FirstPersonController()
```

### 이상현상 생성 함수

```
def set_anomaly():  
    global is_anomaly  
    is_anomaly = random.choice([True, False])  
    if is_anomaly: ~~옳은 사진 생성  
    else: ~~거짓 사진 생성
```

## 보완할 점

- 스폰 수정하여 계속 같은 부분에서 시작
- 더 다양한 이상현상
- 확실한 게임 마무리
- 눈이 덜 아픈 타일과 적절한 크기의 구조물

## 느낀점

Ursina를 처음 써봤는데 생각보다 재미있었다  
파이썬으로 3D게임 구현이 가능한게 신기했다  
그런데 일주일이 생각보다 길지 않았다...  
더 디테일하게 만들지 못한게 아쉬움  
다음엔 파이썬으로 아예 다른 분야를 개발해보고싶다



python week

# THANK YOU