

## 가상현실 기말과제 구현 기능 목록

이름 : 최수연  
학번 : 2020136129

기능목록		구현여부 (O/X/△)
플레이어 구현		O
미로 구현		O
WASD 키를 이용하여 미로를 탐색		O
SHIFT 키를 이용하여 달리기 모드		O
Q 키를 통해 UI 화면을 On/Off		O
마우스 우 클릭 키를 눌렀을 때, 물리 속성을 가진 작은 객체를 플레이어 전방으로 발사 (예. 이전 강의에 Bullet) -> 장탄수 구현 (총알이 없으면 총을 쏠 수 없어야 함)		O
미로 내에 일정 기간 마다 3가지 종류의 아이템 (게임 시간 연장, 체력 회복, 총알)이 랜덤한 장소에서 나타남		△
마우스 이동에 따라 카메라 시점 변경 (예, 태양계 모델링)		O
플레이어는 미로 벽을 통과할 수 없음		O
장애물 지역을 생성, 생성된 장애물에 사용자가 닿을 경우 체력이 감소		O
장애물은 발사된 작은 객체와 부딪혀서 제거할 수있음		O
체력이 0 또는 게임 시간이 끝나여게임 오버가 되거나, 미로의 끝에 도달하면 UI 등을 활용하여 게임 종료를알림		O
생성된 아이템과 접촉 시, 아이템을 획득함 (UI도 반영할 것)		O
남은 게임 시간 표기		O
현재 아이템 현황 (개수) 표기 (획득 및 사용 시, 반영될 것)		O
남은 체력 표기		O
Q키를 통한 UI가 활성화되었을 때, UI의 좌측에는 전체미니맵과 플레이어의 위치가 나타남		O
Q키를 통한 UI가 활성화되었을 때, UI의 우측에는 미니맵에서 획득한 아이템들을 보여주는 인벤토리가 나타남 인벤토리는 Grid Layout Component 와 스크롤 뷰를 통해서 구현되며, 획득한 아이템들의 대표 이미지를 보여줌		O
인벤토리에서 획득한 아이템을 선택하면 각 아이템의 상세 설명이 나타나며, 아이템 클릭 시, 효과를 반영		△
추가설명	△ - 게임 시간 연장, 체력 회복, 총알 3가지 종류의 아이템이 미로 곳곳에 나타남. 그러나 일정 기간마다 랜덤으로 장소가 바뀌지 않음. △ - 아이템 클릭 시 후 use 버튼 누르면 사용 가능함. 그러나 아이템 설명이 제대로 보이지 않음. 추가 구현 - 사운드 효과: 배경음악 (10점) O 추가 구현 - 사운드 효과: 달릴 때마다 소리가 들려야 함 (10점) O 추가 구현 - 그래픽 효과: 플레이어가 목적지에 도달하면 폭죽 등이 터져야함 (10점) O	

※ 구현한 기능에 따라 O/X/△로 표기하세요.

O : 제시된 기능을 완벽하게 구현함

△ : 구현은 했지만 완벽하지 않음

X : 제시된 기능을 구현하지 못함

※ 기말과제에 기타 설명이 필요한 학생들은 추가 설명란에 작성하고, 불필요한 학생은 공란으로 제출하세요.