

# 雪人快跑个人报告

课程名称	计算机图形学	项目名称	雪人快跑
年级	2016级	专业	软件工程（数字媒体）
学号	16340064	姓名	古文鑫

## 主要贡献

- 组织工作会议，确定项目名称和游戏类型
- 调查分析热门游戏，设计游戏玩法
- 实现视角变换
- 实现纹理贴图
- 实现模型导入
- 设计并实现菜单栏
- 设计雪人融化特效，分析技术实现
- 设计昼夜变换特效，分析技术实现
- 调整文件结构，重构代码
- 录制视频和游戏截图
- 期中展示和期末展示
- 管理github仓库，整理文档和报告

## 项目总结

在这次的项目中，我作出的贡献主要是设计游戏玩法和分析技术实现。在项目初期，我调查分析大量运用CG技术的游戏，提出了许多游戏设计方案，经过讨论之后，确定为沙盒生存游戏。在编程阶段，我在基本代码框架的基础上实现了视角变换等基本功能，并添加了菜单栏，同时学习附加功能的实现并分析如何应用到游戏中。在项目基本功能完成之后，我对代码进行了一次重构，用类来封装各种操作，并统一管理加载的模型和贴图资源，将需要调节的参数暴露为全局变量，实现设计与代码分离。最后，我负责管理github仓库，整理项目文档并准备展示材料。

总的来说，我对这次项目的结果比较满意，雪人快跑既是一款CG技术含量高的游戏，又是一个完整而有趣的作品。在开发过程中，大家始终保持对游戏设计的热情，提出了许多想法，经过讨论确定最终方案。虽然我参与编程的工作量不大，但我也掌握了项目实现的所有功能，还在解决问题的过程中找到了乐趣。在项目管理方面，我时刻关注开发进度，及时补充相关文档，保证项目按时完成。最后，非常感谢其他小组成员，希望可以作为一个团队继续合作。