[ 게임 플랫폼 응용프로그래밍 ]

**다양한 플랫폼에서 구동 가능한 게임 개발**

인하대학교 미래인재개발원 문화콘텐츠프로그래밍

김예슬

**다양한 플랫폼에서 구동 가능한 게임 개발**

1) 플랫폼 별로 구별된 게임 기획 문서

- PC

DirectX를 이용한 게임

키보드와 마우스를 이용한 입력 처리

물리 요소가 중요한 감성 게임

- 모바일

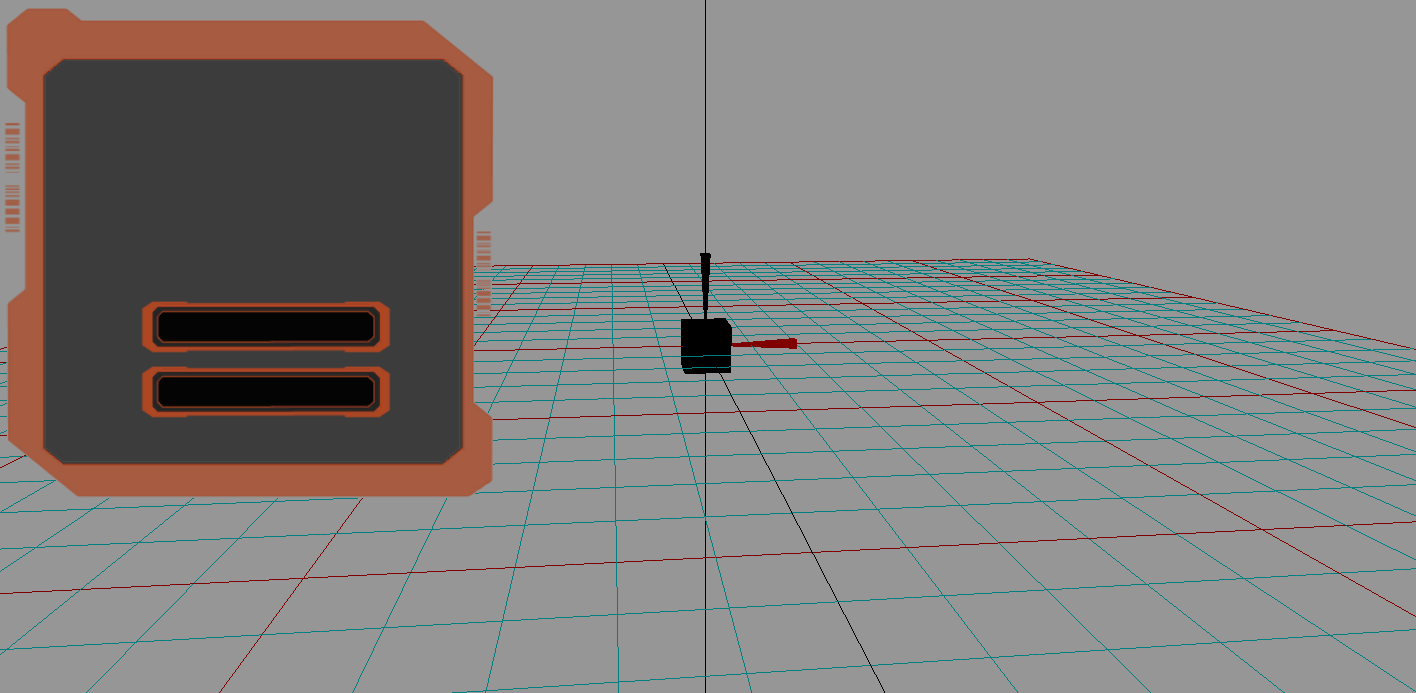
Unity를 이용한 게임

화면 터치를 이용한 입력 처리

랜덤 장애물이 출몰하는 러닝 게임

2) 각 플랫폼 별로 응용 프로그램을 개발하기 위한 환경 구축 및 스크린 샷

- PC / DirectX



#include "stdafx.h"

#include "MainGame.h"

#include "Camera.h"

#include "Cube.h"

#include "Grid.h"

#include "cUI.h"

#include "Light.h"

CMainGame::CMainGame() :

m\_pCamera(NULL),

m\_pCube(NULL),

m\_pLight(NULL),

m\_pUI(NULL)

{

}

CMainGame::~CMainGame()

{

SafeDelete(m\_pCube);

SafeDelete(m\_pCamera);

SafeDelete(m\_pUI);

SafeDelete(m\_pLight);

g\_pDeviceManager->Destroy();

}

void CMainGame::WndProc(HWND hWnd, UINT message, WPARAM wParam, LPARAM lParam)

{

if (m\_pCamera)

m\_pCamera->WndProc(hWnd, message, wParam, lParam);

if (m\_pUI)

m\_pUI->WndProc(hWnd, message, wParam, lParam);

}

void CMainGame::Setup()

{

m\_pCube = new CCube;

m\_pCube->Setup();

m\_pUI = new cUI;

m\_pUI->Setup\_UI();

m\_pCamera = new CCamera;

m\_pCamera->Setup(&m\_pCube->GetPosition());

m\_pGrid = new CGrid;

m\_pGrid->Setup();

m\_pLight = new CLight;

m\_pLight->Setup();

//m\_pLight->Setup(D3DXVECTOR3(0, -0.5, 0)); // 태양광 벡터 설정 가능

}

void CMainGame::Update()

{

if (m\_pCamera)

m\_pCamera->Update();

if (m\_pCube)

m\_pCube->Update();

}

void CMainGame::Render()

{

RECT rc;

GetClientRect(g\_hWnd, &rc);

D3DXMATRIXA16 matProj;

D3DXMatrixPerspectiveFovLH(&matProj, D3DX\_PI / 4.0f, rc.right / (float)rc.bottom, 1.0f, 1000.0f);

//g\_pD3DDevice->SetRenderState(D3DRS\_LIGHTING, false);

g\_pD3DDevice->SetRenderState(D3DRS\_LIGHTING, true);

g\_pD3DDevice->SetTransform(D3DTS\_PROJECTION, &matProj);

g\_pD3DDevice->Clear(NULL, NULL, D3DCLEAR\_TARGET | D3DCLEAR\_ZBUFFER, D3DCOLOR\_XRGB(150,150,150), 1.0f, 0);

g\_pD3DDevice->BeginScene();

if (m\_pUI)

m\_pUI->UI\_RENDER();

if (m\_pCube)

m\_pCube->Render();

if (m\_pGrid)

m\_pGrid->Render();

g\_pD3DDevice->EndScene();

g\_pD3DDevice->Present(NULL, NULL, NULL, NULL);

}

- Unity

