2017년 졸업작품 기획서

팀 NAME

**자각 마녀**

**공격 판정 & 로직 문서**

작성자: 전현우,김민정

010 – 9822 – 8028, 010-7645-4351

wooloves@naver.com

**수정내역**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 일자 | 내용 | 작업자 |
| 17.09.19 | 문서 초안 작성 시작 | 전현우 |

1. 개요 3

**A.** ***조작 컨셉*** 3

**B.** ***인식 로직*** 3

**C.** ***공격 판정*** 3

2. 조작 컨셉 4

**A.** ***컨셉*** 4

3. 인식 로직 4

**A.** ***키 인식*** 4

**B.** ***모션 인식*** 4

**C.** ***유저 시점*** 4

4. 공격 판정 4

**A.** ***판정 로직*** 4

**B.** ***판정 예시*** 4

**C.** ***판정 결과*** 4

|  |
| --- |
| **개요** |

## ***조작 컨셉***

### 게임 조작에 대한 기초적인 컨셉을 언급한다.

## ***인식 로직***

### 모션이나 키 인식 로직에 대해 설명한다.

### 유저 시점과 프로그램 내부적인 로직을 나눠 설명한다.

## ***공격 판정***

### 판정에 앞서 기본 원칙을 설정한다.

### 공격 판정 로직을 설명한다.

|  |
| --- |
| **조작 컨셉** |

## ***컨셉***

게임 조작의 경우 대부분, 키와 트리거, ThumbStick으로 조작이 가능하게 구현된다.

하지만, 전투에 경우, 보다 혁신적이고 창의적인 기법을 도입하는데, VR 컨트롤러를 활용하여 위치 인식을 통해 마법진을 그려 전투에 임하는 기술을 도입한다.

|  |
| --- |
| **인식 로직** |

## ***키 인식***

### 키 인식의 경우, 컴퓨터 키보드와 마찬가지로 버튼 판정으로 이뤄지며 이때, 지속적인 판정과 1회성 판정을 나눠 구현한다.

### 

## ***모션 인식***

## ***유저 시점***

## 

|  |
| --- |
| **공격 판정** |

## ***판정 로직***

## ***판정 예시***

## ***판정 결과***