How to control

W, A, S, D 로 상하좌우 이동이 가능합니다.

ESC 로 게임을 종료합니다.

Application features

캐릭터와 카메라를 선형 보간을 이용해 자연스럽게 이동하도록 연출하였습니다.

배경을 2개 렌더링하여 뒤쪽 시야 너머로 사라진 배경을 앞에다 재배치 하여 무한히 반복되는것처럼 보이게 연출하였습니다.

자동차가 라인별로 각기 다른 속도를 갖고 우측으로 이동하여 일정량 이상의 위치로 가면 다시 첫 지점으로 돌아오게하여 장애물이 무한히 반복되는것처럼 보이게 연출하였습니다.

박스 충돌처리를 사용하여 벽에 닿은 플레이어를 벽 반대 방향으로 튕겨냈고 자동차에 플레이어가 닿으면 GameOver UI와 함께 게임오버 전용 BGM이 흘러나오게 했습니다.

캐릭터의 최대 z축 이동거리를 계산하여 score UI의 숫자가 갱신되도록 했습니다.

일정 score를 달성하면 스코어 텍스트의 색상이 변경되게 했습니다.

PariticleSystem을 추가하여 자동차의 연기를 표현했습니다.

Implementation issues & Difficulties

오브젝트 관리 이슈 - 차량들 각각 월드 좌표를 일일히 조작하려하니 차량의 좌표별로 무슨 자동차인지 판별도 힘들고 좌표 자체가 너무 많아져 차의 모델과 좌표, 사이즈를 모두 묶은 구조체를 만들어 관리하였습니다.

사운드 파일 이슈 - wav파일의 헤더를 검사할 때 헤더에 메타데이터 청크가 들어가 있는 경우 정상적으로 파일을 읽지 못하는 이슈가 발생했습니다. 이는 wav파일을 직접 열어서 메타데이터 부분을 삭제해 해결했습니다.