**개발 보고서**

**작성자 : 박상준, 박예훈**

**프로젝트 : Project\_Night**

**날짜 : 2018.05.15**

**[ 회의 내용 ]**

|  |  |
| --- | --- |
| **프로젝트 관련** |  |
| **기타** |  |

**[ Work ]**

**<박상준>**

|  |  |
| --- | --- |
| **목표** | 1. 플레이어 캐릭터 스크립트 구현  2, 게임 내 필드 기획 |
| **한 일** | 1. 플레이어 캐릭터 스크립트 구현  - 게임의 배경에 맞는 플레이어 캐릭터 오브젝트 탐색 (AssetStore의 free asset)  - Flash Light 위치 선정  - 플레이어의 이동, 마우스 회전에 따른 카메라 전환 구현  2. 게임 내 필드 기획  - Terrain 오브젝트를 이용한 필드 구현 기획 (언덕 및 주변 지형 모습 등)  - 필드에 적용할 나무 오브젝트 및 하늘 배경을 담당할 오브젝트 탐색  (AssetStore의 free asset)  - 필드 내에서 발생할 문제와 해당 내용에 대한 개발 방향 기획 |
| **다음 목표** | 1. 필드 구현  2. Nev Mash 적용 및 오류 탐색 |

**[ Comment ]**

+

**[ Work ]**

**<박예훈>**

|  |  |
| --- | --- |
| **목표** | **<Object>**  **1. Lantern, StreetLight 오브젝트 제작**  **<Script>**  **1. Lantern, StreetLight 동작 스크립트 제작** |
| **한 일** | **<Object>**  **1. Lantern**   * Blender를 이용한 Object 제작   **2. StreetLight**   * Blender를 이용한 Object 제작   **<Script>**  **1. Lantern**   * Object 위치 설정(Player 손) * 동작 트리거 설정(상태 설정 및 상태에 따른 Object 제어)   **2. StreetLight**   * 동작 트리거 설정(상태 설정 및 상태에 따른 Object 제어) * Coroutine을 이용한 Flicker 설정.(배터리 양에 따라, 주기 설정) |
| **다음 목표** | **<UI>**  **1. Lantern**   * UI제작 및 Object와 연동   **2. HP**   * UI제작 및 Object와 연동 |

**[ Comment ]**

+