**개발 보고서**

**작성자 : 박상준, 박예훈**

**프로젝트 : Project\_Night**

**날짜 : 2018.05.22**

**[ 회의 내용 ]**

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

**[ Work ]**

**<박상준>**

|  |  |
| --- | --- |
| **목표** | 1. 필드 구현  2. Nev Mash 적용 및 오류 테스트 |
| **한 일** | 1. 필드 구현  - 기획한 방향에 따른 필드 지형 구현  - 나무 오브젝트 생성 및 배경 오브젝트 적용  - 나무와 플레이어의 충돌 확인  - 나무 오브젝트의 위치 및 개체 수 조절  2. Nav Mash 적용 및 오류 탐색  - 추후 생성될 몬스터 오브젝트가 플레이어를 찾아 이동할 수 있도록  Nav Mash를 구현.  - 임의의 오브젝트를 이용, Nav Mash가 구현한 필드에서 잘 적용되는지 테스트  - 테스트를 통해 Nav Mash 동작에 이상이 있는 부분에 대해 필드를 재생성 |
| **다음 목표** | 1. 게임에 적용할 다양한 씬 구현  2. 씬 간 전환 구현 |

**[ Comment ]**

+

**[ Work ]**

**<박예훈>**

|  |  |
| --- | --- |
| **목표** | **<UI>**  **1. Lantern**   * UI제작 및 Object와 연동   **2. HP**   * UI제작 및 Object와 연동 |
| **한 일** | **<UI>**  **1. Lantern**   * UI이미지 제작 * Lantern(Object)와 연동하여 배터리 양에 따라 보여지는 배터리 양 조절   **2. HP**   * Progress bar를 이용한 HP바 구현 * Player(Object)와 연동하여 HP에 따라 보여지는 HP 조절 |
| **다음 목표** | **<Object>**  **1. House**   * Blender를 이용한 Object 제작   **<Script>**  **1. Player, Lantern, StreetLight오브젝트간 연동** |

**[ Comment ]**

+