**개발 보고서**

**작성자 : 박상준, 박예훈**

**프로젝트 : Project\_Night**

**날짜 : 2018.05.29**

**[ 회의 내용 ]**

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

**[ Work ]**

**<박상준>**

|  |  |
| --- | --- |
| **목표** | 1. 게임에 필요한 씬 구현  2. 씬 간 전환 구현 |
| **한 일** | 1. 게임에 필요한 씬 구현  - 오프닝 씬, 게임오버 씬, 클리어 씬 총 3개를 제작.  - 각 씬 간 버튼을 통한 화면 이동 구현  2. 씬 간 전환 구현  - 스테이지 씬과 만든 3개의 씬을 연동 구현 |
| **다음 목표** | 1. 스테이지 클리어 구현  2. 필드 내 오브젝트 위치 선정 |

**[ Comment ]**

+

**[ Work ]**

**<박예훈>**

|  |  |
| --- | --- |
| **목표** | **<Object>**  **1. House**   * Blender를 이용한 Object 제작   **<Script>**  **1. Player, Lantern, StreetLight, House 오브젝트간 연동** |
| **한 일** | **<Object>**  **1. House**   * Blender를 이용한 Object 제작   **<Script>**  **1. Player**   * Input(마우스 클릭)에 따라 Lantern이 동작하도록 연동.   **2. Lantern**   * Player의 동작에 따라 내부 로직이 잘 돌아가는지 확인.   **3. StreetLight**   * Player 접근(Collision) 및 Input(Function 키)에 따라 트리거가 잘 동작하는지 확인 * Switch On, Off에 따라 Player 상태(SAFE<->NORMAL)가 잘 전환되는지 확인 |
| **다음 목표** | **<Object>**  **1. Monster**  **<Script>**  **1. Monster** |

**[ Comment ]**

+