**개발 보고서**

**작성자 : 박예훈, 박상준**

**프로젝트 : Project\_Night**

**날짜 : 2018.06.05**

**[ 회의 내용 ]**

|  |  |
| --- | --- |
| **프로젝트 관련** | **Q. 몬스터 생성 시, 맵 가장자리 쪽에 생성된다고 하면, 어떤 식으로 처리?**   - 예훈 : 벽을 만들고 몬스터는 그냥 생성되서 몬스터는 벽을 통과하도록   - 상준 : 벽 좌표를 받아서, 플레이어는 그 좌표값을 넘어가지 못하도록! 벽은 없애버리고. 플레이어는 맵 끝으로 가지 않을거다. 맵을 플레이해보면 알거다. 몬스터 생성 시, 생성 월드 위치를 확인해서 맵 영역 밖이면 생성 안하고 다시 랜덤 돌려서 위치 잡도록 ㅇㅇ. 몬스터 생성 코드에서 5줄 이하 추가하면된다. 맵 영역 안에서 생성되는건지 확인하는 ㅇㅇ.  + 몬스터가 죽으면 시체는 일단 남아있는 걸로. 스테이지가 변경되면 사라진다. |
| **기타** |  |

**[ Work ]**

**<박예훈>**

|  |  |
| --- | --- |
| **목표** | **<Object>**  **1. StreatLight**   * 가로등의 작동 횟수 및 타이머 옵션 추가.   **<System>**  **1. 몬스터 생성**  **<UI>**  **1. Scene에서 사용 될 Button 만들기**   * Start, end, retry |
| **한 일** | **<Object>**  **1. StreatLight**   * 가로등의 작동 횟수 및 타이머 옵션 추가.   **<System>**  **1. 몬스터 생성**   * 다른 파일에 있는 몬스터 생성 로직을 참고하시면 됩니다.   **<UI>**  **1. Scene에서 사용 될 Button 만들기**   * Start, end, retry * 기존에 있는 스크립트를 사용해서 상황에 따라 함수를 나누려고했으나, OnPointerEnter, Exit등, 클릭된 오브젝트를 판단하는 방법이 찾아봤는데 제대로 발견하지 못해서 그냥 나누었다. * UnityEditor에 있는 기능을 쓰려고 했으나, 버튼에 마우스를 누르면서 범위 밖으로 나가면 highlight기능이 계속 되는 버그가 발생해서 바꿈. |
| **다음 목표** | **<Animation>**  **1. TreasureBox**   * Boxclose   **2. Potion**  상자에서 튀어나오는거, 들어가는거 |

**[ Comment ]**

+