**개발 보고서**

**작성자 : 박상준, 박예훈**

**프로젝트 : Project\_Night**

**날짜 : 2018.06.05**

**[ 회의 내용 ]**

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

**[ Work ]**

**<박상준>**

|  |  |
| --- | --- |
| **목표** | 1. 스테이지 클리어 구현  2. 필드 내 오브젝트 위치 선정 |
| **한 일** | 1. 스테이지 클리어 구현  - 만들어진 집 오브젝트를 이용, 스테이지 클리어 구현  - 플레이어 캐릭터 체력에 따른 스테이지 실패 구현  2. 필드 내 오브젝트 위치 선장  - 플레이어 최초 생성위치, Flash Light 오브젝트, 집 오브젝트, 가로등 오브젝트의  위치 선정  - 생성 위치를 여러 개 선정 후, 랜덤하게 생성하도록 구현 |
| **다음 목표** | 1. 인벤토리 시스템 기획 |

**[ Comment ]**

+

**[ Work ]**

**<박예훈>**

|  |  |
| --- | --- |
| **목표** | **<Object>**  **1. Monster**  **<Script>**  **1. Monster** |
| **한 일** | **<Object>**  **1. Monster**   * Asset Store에서 무료 모델을 받아, Blender로 모델 수정하여 사용   **<Animation>**  **1. Monster**   * 무료 모델에 적용되어있던 Default Animation을 동작별로 분할. * Animation Controller를 제작하여 Monster에 적용.   **<Script>**  **1. Monster**   * Prototype 구성.(공통된 로직 - 기본 상태 별 동작, 충돌) * Spawn과 관련된 스크립트 제작 |
| **다음 목표** | **<Object>**  **1. Battery, Potion**  **<Animation>**  **1. Battery, Potion** |

**[ Comment ]**

+