**개발 보고서**

**작성자 : 박상준, 박예훈**

**프로젝트 : Project\_Night**

**날짜 : 2018.06.12**

**[ 회의 내용 ]**

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

**[ Work ]**

**<박상준>**

|  |  |
| --- | --- |
| **목표** | 1. 인벤토리 시스템 기획 |
| **한 일** | 1. 인벤토리 시스템  - 아이템에 대한 내용과 아이템의 획득, 사용, 보관에 대한 내용을 총괄.  - 아이템의 종류는 3가지(물약, 배터리, 힌트)로 구성  - 인벤토리는 플레이어 인벤토리, 장비 인벤토리, 보물상자 인벤토리로 구성  - 아이템에 따른 HP, Flash Light 배터리 연동기능  - 아이템 간 위치 전환 구현 |
| **다음 목표** | 1. 인벤토리 시스템 구현 |

**[ Comment ]**

+

**[ Work ]**

**<박예훈>**

|  |  |
| --- | --- |
| **목표** | **<Object>**  **1. Battery, Potion**  **<Animation>**  **1. Battery, Potion** |
| **한 일** | **<Object>**  **1. Battery**   * Blender를 이용하여 Object 제작   **2. Potion**   * Blender를 이용하여 Object 제작 * Unity Shader를 이용하여 병(투명) 표현   **<Animation>**  **1. Battery, Potion**   * Appear, Disappear 부분별로 Animation 제작 * Animation Controller 적용 |
| **다음 목표** | **<Object>**  **1. TreasureBox**  **<Animation>**  **1. TreasureBox**  **<Script>**  **1. TreasureBox** |

**[ Comment ]**

+