**개발 보고서**

**작성자 : 박예훈, 박상준**

**프로젝트 : Project\_Night**

**날짜 : 2018.06.12**

**[ 회의 내용 ]**

|  |  |
| --- | --- |
| **프로젝트 관련** | + Terrain 위치를 0,0,0으로 통일시키고, 오브젝트 위치도 다시 잡아야 한다.  **Q. 베터리 먹는걸 포션처럼 단순화 시키는건?**   예훈 : 포션처럼 단순하게 - 플레이어에게 불필요한 마우스 질을 유발한다.   상준 : 우리 게임에 그런 요소가 없으면, 진짜 키보드 누르는 질 밖에 할 수가 없다. 다른 요소를 만들어 줘야한다. 다른 게임이라면 물약 먹는 것 이외에 다른 할 일이 많기 때문에 상관없지만, 우리 게임은 매우 단순하기 때문에, 그런 부분에서 조작 요소를 만들어 줘야 한다. 단순화 시키면 오히려 더 할게 없어진다.   예훈 : 상준이가 말한거 듣고, 원래 계획 그대로 가는게 좋다고 생각. 교체하면서 플레이어에게 긴박감도 줄 수 있으니까.  **Q. 상자에 아이템이 없으면, 열어두나? 아니면 그냥 상관없이 상자가 닫히나?**   예훈 : 열려있으면 좋겠다. 상자가 열리면, 안에있는 아이템에 대한 애니메이션도 적용되어있고, 없으면 없는 애니메이션도 만들어야하니(이건 확인해봐야 하는 상황). 그리고 열려있으면, 플레이어한테도 이 상자를 먹었음을 알려줄 수 있으니까 ㅇㅇ   상준 : 다시 닫혀있으면 좋겠다. 왜냐하면 의도적으로 플레이어가 상자를 다시 열어보게 만들어 보고 싶어서. 플레이 타임을 조금이나마 늘리기 위해. 이것도 하나의 요소.   예훈 : 상자를 닫아두자.  **Q. 상자에서 아이템 획득할 때, 상자 인벤토리 UI 위치는?**   예훈 : UI에서 고정된 위치에서 나타낸다. 구분된 위치.   상준 : 동의.  **Q. 배터리 용량이 0되면 어떻게?**   상준 : 일단 0상태로 인벤토리에 가지고 있다. 없앨 수 있는 방법은, 빈 상자에 옮기는 방법만 사용할 수 있도록 할 생각. 바닥에 버리는 것도 상관없긴 하다. 바로 버리는건 너무 쉬우니까, 특정 방법을 만들고 싶었다. |
| **기타** |  |

**[ Work ]**

**<박예훈>**

|  |  |
| --- | --- |
| **목표** | **<Animation>**  **1. TreasureBox**   * Boxclose   **2. Potion**   * 상자에서 튀어나오는거, 들어가는거 |
| **한 일** | **<Animation>**  **1. TreasureBox**   * Boxclose   **2. Potion**   * 상자에서 튀어나오는거, 들어가는거 |
| **다음 목표** | **<Object & Script>**  **1. TreasureBox에 대한 작업 완료할 것.** |

**[ Comment ]**

+