**개발 보고서**

**작성자 : 박상준, 박예훈**

**프로젝트 : Project\_Night**

**날짜 : 2018.06.19**

**[ 회의 내용 ]**

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

**[ Work ]**

**<박상준>**

|  |  |
| --- | --- |
| **목표** | 1. 인벤토리 시스템 구현 |
| **한 일** | 1. 인벤토리 시스템  - 인벤토리의 UI를 구현. (상단에 이름 추가, 배경 등으로 영역을 확인 가능하게 구현)  2. 아이템 스크립트 구현  - 인벤토리 전체 관리 스크립트 및 아이템 하나의 칸을 관리하는 슬롯과  아이템 내용을 담아 저장하는 스크립트로 구성  - 아이템 종류에 따른 사용과 이동 구현 (장비창엔 배터리만 이동하도록)  - 아이템에 따른 HP, Flash Light 배터리 연동기능 |
| **다음 목표** | 1. 인벤토리 시스템 오류 수정  - 인벤토리 구현에서 아이템 이동과 사용이 올바르게 적용되지 않는 문제 발견 |

**[ Comment ]**

+

**[ Work ]**

**<박예훈>**

|  |  |
| --- | --- |
| **목표** | **<Object>**  **1. TreasureBox**  **<Animation>**  **1. TreasureBox**  **<Script>**  **1. TreasureBox** |
| **한 일** | **<Object>**  **1. TreasureBox**   * Blender를 이용하여 Object 제작   **<Animation>**  **1. TreasureBox**   * Box Open, Box Close 제작 * Animation Controller 적용   **<Script>**  **1. TreasureBox**   * Player 접근 후, Function키를 통해 Box Open, Close 구현. |
| **다음 목표** | **<Object>**  **1. TreasureBox와 아이템(Battery, Potion) 연동**  **<Script>**  **1. TreasureBox 필드 구현 방법 구현** |

**[ Comment ]**

+