**개발 보고서**

**작성자 : 박상준, 박예훈**

**프로젝트 : Project\_Night**

**날짜 : 2018.07.03**

**[ 회의 내용 ]**

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

**[ Work ]**

**<박상준>**

|  |  |
| --- | --- |
| **목표** | 1. 인벤토리 시스템과 보물상자 연동 (인벤토리 시스템 기준) |
| **한 일** | 1. 보물상자와 아이템 내용 연동  - 보물상자에서 랜덤하게 생성된 아이템을 받아와서 인벤토리 시스템의 UI에서  확인할 수 있도록 구현하는 과정  - 보물상자 스크립트에서 생성된 내용을 받아와 인벤토리 시스템에 저장  - 이후 보물상자에서 아이템의 변동사항이 발생할 시, 변화된 내용을 보물상자  스크립트의 함수를 사용해 연동. |
| **다음 목표** | 1. 플레이어 힌트 기획 |

**[ Comment ]**

+

**[ Work ]**

**<박예훈>**

|  |  |
| --- | --- |
| **목표** | **<Script>**  **1. Inventory 시스템과 TreasureBox 연동(TreasureBox 기준)** |
| **한 일** | **<Script>**  **1. TreasureBox**   * 데이터형(아이템리스트) 변경 : List<Item> -> Item[] * 데이터형 변경에 따른 기본 동작 함수 수정 * 기본 동작 함수의 다양한 Overload 함수를 추가하여, Inventory 시스템과 연동 |
| **다음 목표** | **<Sound>**  **1. 게임 내 사용할 Sound 파일 수집 및 적용 방법 기획** |

**[ Comment ]**

+