**개발 보고서**

**작성자 : 박예훈, 박상준**

**프로젝트 : Project\_Night**

**날짜 : 2018.07.03**

**[ 회의 내용 ]**

|  |  |
| --- | --- |
| **프로젝트 관련** | + TreasureBox에서 사용할 Item정보를 List에서 Array로 바꿈.  - Array가 Inventory에서 표현될 때, 빈칸을 쉽게 표현할 수 있음. |
| **기타** |  |

**[ Work ]**

**<박예훈>**

|  |  |
| --- | --- |
| **목표** | **<Object>**   1. **TreasureBox**   - Animation 완성하기  **<Script>**   1. **TreasureBox**   - Inventory와 연동할 수 있게 코드 수정   1. **Lantern**   - 전반적인 코드 수정 |
| **한 일** | **<UI>**   1. **Hp, battery UI 변경 코드가 GameManager를 거치던 부분을 변경시키는 객체가 직접 변경시킬 수 있도록 수정.**   **<Object>**   1. **TreasureBox**   - Animation 완성(Boxopen, Boxclose)  **<Script>**   1. **TreasureBox**   - Draw함수(TreasureBox에 들어있는 아이템 출력)를 통용해서 사용할 수 있도록 수정.  - TreasureBox생성 시, 랜덤으로 내부 아이템 목록을 생성.  - Inventory와 연동할 수 있는 함수 추가(GetItemList, AddItem, RemoveItem etc)  - 접근한 상태에서도 F키를 통해 상자를 닫을 수 있게 수정   1. **Lantern**   - Lantern과 UIBattery가 직접 연동되도록 수정.  - 새로운 Battery가 들어왔을 때, Battery양을 조정할 수 있는 함수 추가 |
| **다음 목표** | **<Sound>**   1. **게임 내 음악 파일 찾기.**   **<Script>**   1. **획득 아이템과 Player 정보 연동** |

**[ Comment ]**

+