**개발 보고서**

**작성자 : 박예훈, 박상준**

**프로젝트 : Project\_Night**

**날짜 : 2018.07.10**

**[ 회의 내용 ]**

|  |  |
| --- | --- |
| **프로젝트 관련** | + TreasureBox는 전체에서 세부구역으로 나눈 후 랜덤 위치에서 생성.  + Stage 당 2개의 TreasureBox 생성.  + 음원 파일은 같이 찾아보는 걸로. |
| **기타** | + 객체들을 연동할 때, GameManager를 통해서 연동하는 것에 대해 의견 주고 받기. -> 무조건 적인 연동은 좋지 못함. 왠만한 건 객체과 객체사이의 연동으로 처리. |

**[ Work ]**

**<박예훈>**

|  |  |
| --- | --- |
| **목표** | **<Script>**   1. **획득 아이템과 Player 정보 연동**   **<Sound>**   1. **게임 내 음악 파일 찾기.** |
| **한 일** | **<Sound>**   1. **사용할 음원 파일 찾음.**   - <https://freesound.org> 를 통해 사용할 음원 획득.  **<Script>**   1. **Inventory와 Player연동**   - Player를 참조하여, Inventory에 있는 아이템 사용 시, 효과 적용.(물약 적용) |
| **다음 목표** | **<Sound>**   1. **애니메이션 수정** 2. **Audio파일 Unity에 연동할 것.** 3. **상자 랜덤 위치 생성 처리하기** 4. **힌트에 대해 생각해오기(획득방법, 사용방법, 보관방법 등)** |

**[ Comment ]**

+