**개발 보고서**

**작성자 : 박상준, 박예훈**

**프로젝트 : Project\_Night**

**날짜 : 2018.07.10**

**[ 회의 내용 ]**

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

**[ Work ]**

**<박상준>**

|  |  |
| --- | --- |
| **목표** | 1. 플레이어 힌트 기획 |
| **한 일** | 1. 플레이어 힌트  - 게임 내에서 플레이어가 목적지를 찾아가는데 도움을 주는 아이템  - 1안, 일정 시간 빛기둥을 통한 목적지 위치 확인  - 2안, 불꽃놀이처럼 폭죽 모션을 통해 소리와 불빛으로 위치 확인  2. 세부 구현 방법  - 힌트 아이템은 기존의 아이템 종류에 추가해 생성  - 집 오브젝트에 힌트를 위한 오브젝트 추가  - 일정 시간동안 힌트가 보이도록 구현  - 힌트의 사용 횟수가 증가할수록 힌트의 유지시간이 짧아짐 |
| **다음 목표** | 1. 플레이어 힌트 구현 |

**[ Comment ]**

+

**[ Work ]**

**<박예훈>**

|  |  |
| --- | --- |
| **목표** | **<Sound>**  **1. 게임 내 사용할 Sound 파일 수집 및 적용 방법 기획** |
| **한 일** | **<Sound>**  **1. Sound 파일 수집**   * <https://freesound.org> 를 통해 사용할 음원 획득   **2. 적용 방법**   * “Sounds” 폴더를 만들고, 내부에 카테고리를 폴더로 분류, 분류된 폴더 안에 해당되는 Sound 파일들 저장. * Ex) [Sounds] - [Objects] - [TreasureBox] - “BoxOpen.wav” * AudioManager 스크립트를 통해, “Sounds”폴더 내부를 돌아다니며 Sound파일 접근 및 저장. * Object마다 필요한 Sound를 AudioManager에 접근해서 획득. |
| **다음 목표** | **<Sound>**  **1. 게임 내 Sound 파일 적용** |

**[ Comment ]**

+