**개발 보고서**

**작성자 : 박예훈, 박상준**

**프로젝트 : Project\_Night**

**날짜 : 2018.07.17**

**[ 회의 내용 ]**

|  |  |
| --- | --- |
| **프로젝트 관련** | **<힌트>**  + 힌트에 별자리를 이용해 보는 것을 어떤가?  + 보물상자에서 지도 조각 얻기   * 맵 크기가 커지면 사용할텐데… 지금은 너무 작은 크기다.   **<클리어>**  + 각 스테이지마다 숨겨진(?)퀘스트 같은 것이 있어서, 그걸 클리어하면 집이 나오는것. |
| **기타** |  |

**[ Work ]**

**<박예훈>**

|  |  |
| --- | --- |
| **목표** | **<Sound>**   1. **애니메이션 수정** 2. **Audio파일 Unity에 연동할 것.** 3. **상자 랜덤 위치 생성 처리하기** 4. **힌트에 대해 생각해오기(획득방법, 사용방법, 보관방법 등)** |
| **한 일** | **<Sound>**   1. **Sound디렉토리 파일에서 파일 수집해, Sound파일 관리할 수 있도록 수정.**   - 미리 Sound파일을 Load해서 사용할 수 있게 처리   1. **Sound, SoundInfo 파일을 만들어서 Audiomanager와 연동.** 2. **객체마다 Audio관련 작업 추가**   - Sound가 실행되어야 할 곳에서 sound play.   1. **Information.txt를 통해 폴더 구성 및, 사운드 파일 구성을 쉽게 알 수 있게 처리** 2. **Sound 추가**   - TreasureBox : Boxopen, Boxclose  - StreetLight : Switch\_on  - Lantern : Switch\_on  - Player : Attacted  - Enermy : Attacked, Dead  - BackGround : Intro, Playing, Success, Fail  -> Manager씬이 없으므로, canvas-backgroundImage에 audiosource를 추가해서 배경음악이 실행되도록 처리  **<Image>**   1. **Button Image 수정.**   - start, exit, retry  **<Objects>**   1. **TreasureBox**   + TreasureBox 맵에서 랜덤으로 생성되도록 설정.  - Area로 큰 부분을 나누고, Location으로 세부 부분을 나눴다.  - 한 Area안에는 하나의 상자가 들어가야하며, 각 Loc마다 해당 위치에 상자가 생성되면, 특정 위치에서는 생성되지 않도록 설정하여, 인접위치에 상자가 생성되지 않도록 설정. |
| **다음 목표** | **<Sound>**   1. **Player가 이동 및 점프를 할 때 가는 소리 관련 파일 찾기.** 2. **버튼 클릭 or Highlight 됐을 때 등 소리 처리.** 3. **배경음악 루프 처리하기** 4. **Soundlist에 새로운 soundlist를 추가할 수 있도록 처리하기.**   - Monster-Rabbit, Monster-Common => 이 두가지 soundlist를 가져오고싶을 때, 어떻게 해야하는가? 코드 추가 필요.   1. **사운드 애니메이션 싱크 맞추기** |

**[ Comment ]**

+