**개발 보고서**

**작성자 : 박상준, 박예훈**

**프로젝트 : Project\_Night**

**날짜 : 2018.07.17**

**[ 회의 내용 ]**

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

**[ Work ]**

**<박상준>**

|  |  |
| --- | --- |
| **목표** | 1. 플레이어 힌트 구현 |
| **한 일** | 1. 플레이어 힌트  - 1안으로 확정.  2. 힌트 구현  - 힌트에 사용할 빛기둥 오브젝트를 집 오브젝트 위에 추가  - 힌트 사용 여부에 따라 빛기둥 오브젝트의 활성, 비활성 적용  - 일정 기준 시간을 적용, 해당 시간동안 빛기둥을 활성화  - 힌트 사용에 따른 힌트 시간 감소 |
| **다음 목표** | 1. 프로젝트 최종 테스트 |

**[ Comment ]**

+

**[ Work ]**

**<박예훈>**

|  |  |
| --- | --- |
| **목표** | **<Sound>**  **1. 게임 내 Sound 파일 적용** |
| **한 일** | **<Script>**  **1. Sound Script를 통해 음원파일 저장**   * Play()를 통해 저장된 음원파일을 바로 실행할 수 있도록 처리   **2. SoundInfo Script를 통해 Sound Data 관리**   * 일반 폴더처럼 접근해서 Sound Data 획득 * Ex)SoundInfo.GetSubDir("Monster").GetSubDir("Rabbit").GetSoundList(\_audio)   **3. AudioManager Script를 통해 SoundInfo 관리**   * C#의 디렉토리 접근방법(DirectoryInfo 등)을 통해 음원파일 접근 및 Sound 생성   **<Sound>**  **1. 각 메뉴 씬(Intro, Clear, GameOver)에 배경음악 추가.**   * 배경 이미지에 Audio 추가.(Loop 처리)   **2. 미리 AudioManager에 Sound파일을 Load하여 사용할 수 있게 처리.**  **3. Information.txt 생성**   * Information.txt를 통해, 폴더 구성 및 사운드 파일 구성을 쉽게 알 수 있게 처리   **4. 각 Object에 적용될 음원파일 추가.**  **5. 음원 파일 수정해서 Animatiom과 싱크 맞춤**   * WavePad 사용 |
| **다음 목표** | **<Test>**  **1. 프로젝트 최종 테스트** |

**[ Comment ]**

+