1. 퀘스트 시스템 관련 질문

경로<Assets\Resources\CSV\Quest>에 퀘스트 관련 csv 파일들을 만들었습니다. 그리고경로<Assets\Script\z\_ETC>에 있는 PublicSet 스크립트의 358~411줄을 보면 cQuestInfo라는 이름의 클래스를 정의해 놓고 해당 클래스로 만든 객체에 csv파일로 저장되어있던 데이터를 자료형에 맞게 처리하여 저장해서 쓰고있습니다.

관련 내용은 경로<Assets\Script\Manager>에 있는 CsvManager 스크립트의 743~840에서 확인 하실 수 있습니다.

여기서 궁금한 점이 있습니다.

현재 제가 만든 퀘스트 시스템은 퀘스트를 수주하는 것과 퀘스트를 완수하는 것을 처리하는 부분에 있어 코드가 너무 복잡해져서 어느 시점에서 어떤 퀘스트를 수주하고 완수하는지에 대해 퀘스트시스템을 만든 저도 헷갈리는 문제가 있습니다.

이 부분에 있어서 협업을 가정하고 프로그래밍을 한다면 어떻게 하는 것이 더 좋을지 조언해주시면 감사하겠습니다.

1. 클릭가이드 관련 질문

시중에 있는 게임을 보면 플레이어가 내용을 확인하기를 바라거나 반드시 클릭해보기를 바라는 ui버튼에 특정 그림이나 느낌표를 달아서 플레이어가 해당 내용을 확인해보도록 유도하는 것을 확인 하실 수 있습니다. 이를 참고하여 저는 클릭가이드라는 개념을 만들어 게임에 도입했습니다.

현재는 “클릭가이드”라는 이름의 객체를 프리팹으로 만들고 해당 프리팹을 플레이어가 클릭하길 원하는 버튼에 일일이 붙여놓고 있습니다. 이렇게 만들어진 객체를 어느 시점에 활성화를 할지 비활성화를 할지는 “클릭가이드”를 자식객체로 갖는 부모객체에 스크립트를 붙여서 관리하고 있습니다.

여기서 궁금한 점이 있습니다.

제가 만든 방법은 너무나 단순하게 각 부모객체가 직접적인 관리를 하기 때문에 “클릭가이드”라는 객체를 하나 추가할 때마다 작업량이 계속해서 늘어나는 문제가 있습니다. 실제 현장에서는 이런 처리를 어떻게 하는지 궁금합니다.

또한 저는 누군가에게 직접 배운 것이 아니라 “클릭가이드”라고 부르고 있지만 실제 현장에서는 이런 개념을 어떤 식으로 부르는지 궁금합니다.