일시 : 22-08-22

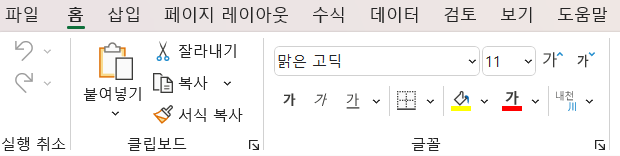
내용 : 전체 전달사항 & 파트별 피드백과 논의사항

1. 전체 전달사항(중요!!)

1.1 데이터테이블을 CSV로 전환하기

파일->내보내기->파일형식변경->CSV파일->다른이름으로 저장

PlumTowerDefense>Assets>Resource>CSVs폴더에 저장

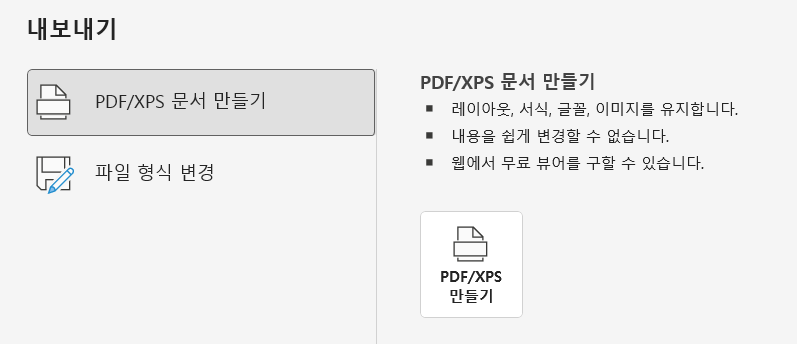




테이블이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명









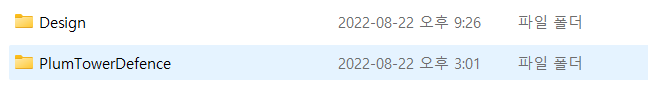


텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명



(파일위치 지정) PlumTowerDefence/Assets/Resources/CSVs



텍스트이(가) 표시된 사진

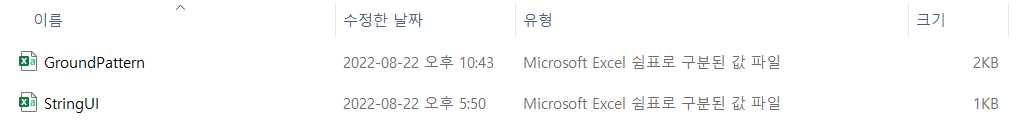
자동 생성된 설명

텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명



엑셀 파일은 서식, 글꼴 등이 적용 되어있기 때문에 유니티에서 사용이 불가능, 데이터만 사용하기 위해서 CSV파일로 전환하는 것

* 데이터테이블을 수정하거나 추가하면 CSV로 전환하는 절차까지 해줄 것
* Enums 엑셀 파일을 CSV로 전환하지 않을 것

1.2 Enums 파일 사용과 데이터테이블 관련 건

- Enums 안에 내용을 추가하거나 변경하면 기록에 남겨둘 것, 사용 양식은 이미 다른 enum 참고

- 데이터 테이블 엑셀 파일의 이름은 영어, 단수형으로 통일할 것

- 데이터 테이블 안의 값은 CSV로 전달할 예정이기 때문에 굳이 보고할 필요 없지만 컬럼의 변화가 생기면 그러한 부분은 공지해주기

1.3 개발 일정 추가 부탁

- 이후 바로 추가되었음

2. 파트 별 피드백

2.1 맵

맵 생성 규칙

* 맵의 어느 지점을 (0,0)의 기준으로 둘지 추가
* 각 타입과 패턴에 대한 호칭 구분
  + 한 칸 : 타일, 7X7 : 그라운드, 전체 맵 : 맵
* 기획서를 좀 더 디테일 하게 가다듬을 것

맵 기믹

* 기믹별 아이디 구분 GimmickType -> enum 이용해보기
* 몬스터 디버프에서 타워별로 적용되는 디버프가 아니라 더 범용적인 범위로 수정

타워

타워 관련 UI , UI파트와 정보 공유 필요-> UI 문서에 추가

타워 공격 방식에 대해-> ‘어떤 방식으로 공격을 구현하겠다’에 대한 자세한 정보 필요

몬스터

UI에 대한 피드백, [몬스터 클릭시 UI]를 인게임상에 적절히 배치하는 것을 UI와 논의할 것

적 생성 로직에 대해서 내용 추가 필요

방어구 체력에 대한 로직 내용 추가 필요

UI 문서에 추가 필요

3. 세부 논의사항

xp수급 조건에 대한 논의 : 게임 종료 시 레벨 기준으로 xp 지급

마을 체력 감소 조건 : 몬스터가 닿으면 사라지면서 체력이 소모되는 방식

4. 다음 회의 일시 : 22-08-24(수) 09:00

사유 : 22-08-23(화)에 모두가 모이는 회의 진행 불가능