일시 : 22.08.24

내용 : 진행상황 보고 및 피드백

1. 맵 생성 규칙

맵 패턴제작 중, 그라운드 패턴 기반으로 제작

2. 맵 기믹

속성별 버프/디버프 구체화

기믹 당 확률 설정

버프/디버프 존 범위 설정

보물상자 제거 규칙 추가

장애물의 생성 알고리즘 변경

기믹 생성 알고리즘 추가

3. 타워

에셋 링크 추가

공통개념 - bool 구분값 추가함

타워 상호작용, 정보 UI 를 UI담당과 논의 사항 반영 예정

타워별 TypeId 추가

문구 데이터를 통해 설명 부분 추가

타워 종류 - 타워 스탯에 맞추어 설명 변경

<To do>

스피드 스탯 설명추가 & int 값으로 표시

타워 공격 로직 및 몬스터 피격 판정 결정 필요

<피드백>

타워데이터에 X 보다는 NULL로 표시하는 거나 0값을 넣어주어야 함

\*데이터테이블에 빈 칸은 허용되지 않음

UI

'확장' 버튼의 로직 결정

타워 기획 담당과 논의 후 타워 클릭 시 팝업 되는 정보 UI를 구현함

몬스터

적캐릭터 생성 규칙을 구체화

(웨이브당,속성부여)

캐릭터 분류에 따른 데미지

에셋 링크 추가 필요

다음 회의 일시 : 전체 회의 22.8.26 13:00