일시 : 22.08.30

내용 : 진행상황 보고 및 피드백

**1.맵 생성 규칙 파트**

- 맵 패턴 생성 진행중

**2.맵 기믹 파트**

**-** 공격로 알고리즘 작업 중, 장애물 에셋 제작 중

**피드백**

- ‘확장’ 및 ‘준비’ 단계에서 자원 채굴의 가능 여부 필요

**3.UI 파트**

타워 정보 UI 수정

**피드백**

인게임 UI의 설치 가능 타워 에셋 -> 타워 에셋의 모양 그대로 사용하는 방안

**4.몬스터 파트**

**피드백**

- 몬스터 기획서 개요

- Enums 테이블 수정 필요

-스탯 타입별 특징과 데이터들 - 설명이 안보이는 부분 수정 필요

- 몬스터 속성은 몬스터 분류 다음 순위로 적용된다 라는 부분에서 몬스터 분류가 따로 나온적이 없어서 흐름이 다소 이어지지 않음

- 합연산 이라는 말 하나로 끝내기 보다는 어떤식으로 적용되는지를 표나 그림으로 설명해주기

몬스터 별로 각 속성에 따른 적용 확률이 존재한다 역시 마찬가지

- 이끄는-> 5칸 범위의 검색법을 어떻게 할것인지 더 명확한 그림자료가 필요

몬스터 기준 5칸이 정확히 어디까지인지!

- ID별 한정 적용 기준은 위의 표에서도 구분이 가능하도록 해주는 편이 좋다ex) 색깔구분

- 몬스터 레벨 ID 데이터테이블 수정

- ‘다음 순위로 적용’으로 정리한 부분을 순서도와 같은 그림으로 정리 해야 할 필요성이 보임

(시인성이 너무 떨어짐)

- 몬스터 생성규칙 - 3배수, 5배수 보다는 3의 배수, 5의 배수 등으로 표기해야 할 듯

- 웨이브에 따른 특성 부여나 웨이브당 증가하는 마리 수를 표를 통해 직접 확인해볼 수 있도록 수식을 활용해서 표현해두기

- 자신이 지닐 수 있는 속성 중 가장 높은 확률인 속성으로 고정하면 모든 확률이 같은 슬라임은?

- 개발 일정 표로 정리하기

**5.타워 파트**

시인성 개선 작업중

**피드백**

- 전 맵의 같은 타워 전부 선택 - 다중선택의 경우 UI는 어떻게 할 것 인가에 대한 내용 추가

- 타겟지정 설명이 중복됨 - 작업 흔적이 남아있다

- 기타타워포함(default) 없어도 될 것 같다.

- 모호한 표현 보다는 다른 용어를 사용하거나 모호한 표현 삭제하기

버프, 디버프타워 설명; ‘몬스터의 스탯을 조정하는 식’ -> 모호한 표현

몬스터의 스탯을 어떠한 방식으로 조정할 것인지

-> 바로 옆에 붙이기가 길어질것 같으면 (3.5.1 디버프 타워 적용법(예시))과 같은 식으로 연결

(스탯을 조정하는 식 보다는 스탯을 어떻게 조정한다. ,방어력을 0으로 감안하고.. ->방어력을 0으로 계산하여,방어력 0으로 변형시킨다 )

- 타워의 자체 Ai가 너무 똑똑한것 같다 ex) 알아서 DPS가 잘 뽑히는 적을 찾음

ex)미사일 타워, 기본 공격 규칙

사거리 안에서 가장 가까운 적을 우선 공격한다. 와 같이 단순화 해주기

**6.전체 전달 사항**

**- 수요일까지는 실제 플레이가 가능하도록 데이터테이블이나 기획서를 어느정도 잡아 놓기**

**- 데이터테이블에서 중복되는 이름을 줄여주기(abilityStat,AttackStat -> ability, Attack), 데이터 형식 지정 시 데이터와 맞는 형식인지 다시 생각해주기**