

CUBE ESCAPE :Death game

목차

1. 5~6주차 목표달성
2. 7주차 목표
3. 7주차 역할 소개
4. 7주차 역할분담
5. 씬 깨짐 현상
6. BGM/효과음씬

5~6주차 목표

-8.6~8.7

✓ STAGE 9~13 FEEDBACK 및 최종기획서 제출

-8.7~8.14

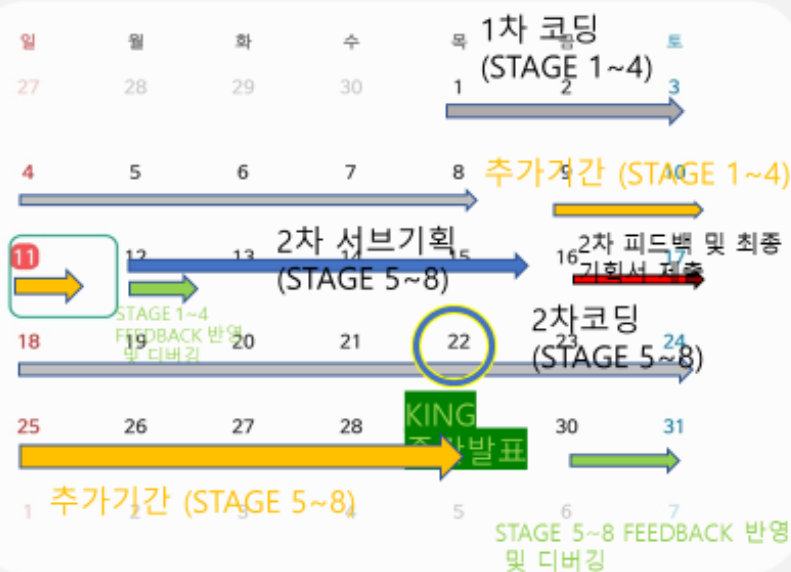
- ✓ STAGE 9~13 그래픽제작
- STAGE 9~13 코딩 ing

+ 크레딧추가.

2021년 6월

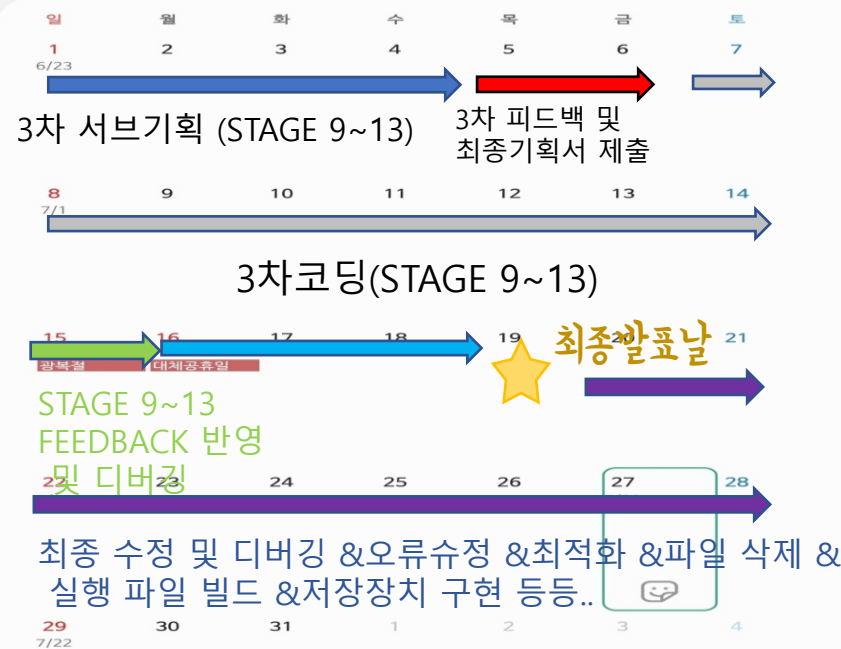


2021년 7월



음력 6월 2일, 초복

2021년 8월



7주차 목표 (8.14 ~8.18)

-8.15 ~ 8.18

- STAGE 9~13 제작 FEEDBACK 및 반영.
- STAGE 페이드인 아웃 확인
- 저장장치 구현
- 최종발표 PPT 제작
- 파일 최적화
- 엔딩 크레딧 추가
- * STGAE 1~13 최종 디버깅

*이때 디버깅은 자잘한 오류보다 STAGE를 'CLEAR' 하는데 있어서 치명적인 문제를 일으킬 수 있는 오류들 위주로 고치기!

STAGE 페이드 인 아웃 확인

1. 스테이지 시작시 페이드인
2. 다음 스테이지로 넘어갈때 페이드 아웃
3. 게임종료시에 페이드 아웃.

저장장치구현

: PlayerPrefs 클래스 활용.



최종발표 PPT제작

+ PPT 에 들어갈 STAGE 소개 영상 제작해주실분 ..

파일 최적화

: 불필요한 ASSET 삭제 + 파일 정리

유니티는 파일 삭제는 동기화가 안되므로,

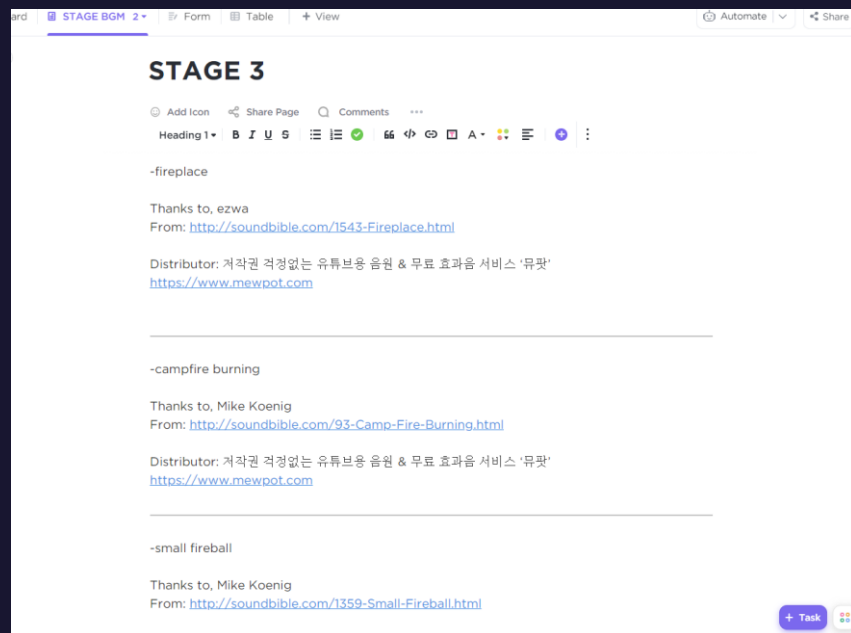
1. 화면공유로 다같이 파일을 삭제하거나

2. TRASH 폴더를 따로 만들고 그 안에 안쓰는
asset 들 넣어놓고 파일 빌드자만 최종적으로 삭제

-> 2번방법 채택!

엔딩 크레딧추가

:사용한 bgm,효과음,제작자



7주차 역할 분담

-8.15 ~ 8.18

김서연: 저장장치구현, 최종 발표 PPT제작
STAGE 1~13 전체 점검.

최한비: 메인화면 크레딧추가

이선의: STAGE 1~13 플레이 영상 제작

황주이: 일시정지화면

김지연: 엔딩 크레딧 추가.

<해야할 일>

-개인

1. 일시정지 화면 구현.
2. 저장장치 구현
3. 최종발표 PPT 제작
4. 메인화면 크레딧 추가 -> 엔딩 크레딧 추가
5. STAGE 1~13 플레이 영상 제작.

- 다같이

: STAGE 9~13 제작 FEEDBACK 및 반영,
파일 최적화(파일 삭제), STAGE fadeinout 작업

*STGAE 1~13 최종 디버깅

* 이때 디버깅은 자잘한 오류보다 STAGE를 'CLEAR' 하는데 있어서 **치명적인** 문제를 일으킬 수 있는 오류들 위주로 고치기!

7주차 역할 분담

-8.15 ~ 8.18

김서연: 저장장치구현, 최종 발표 PPT제작
STAGE 1~13 전체 점검.

최한비: 메인화면/엔딩 크레딧추가.

이선의: STAGE 1~13 플레이 영상 제작

황주이: 일시정지화면구현

김지연: 기타추가적인업무

<해야할 일>

-개인

1. 일시정지 화면 구현.
2. 저장장치 구현
3. 최종발표 PPT 제작
4. 메인화면 크레딧 추가 -> 엔딩 크레딧 추가
5. STAGE 1~13 플레이 영상 제작.

- 다같이

: STAGE 9~13 제작 FEEDBACK 및 반영,
파일 최적화(파일 삭제), STAGE fadeinout 작업

*STGAE 1~13 최종 디버깅

* 이때 디버깅은 자잘한 오류보다 STAGE를 'CLEAR' 하는데 있어서 **치명적인** 문제를 일으킬 수 있는 오류들 위주로 고치기!

조명 깨짐 현상

:씬을 다시 재시작했을때 의문의 조명깨짐 현상 발생.

원래 이렇게 흰색 배경으로 프로젝트를 진행 중이었다.

그런데, 게임 오버 되서 다시 게임을 시작할때... 현재 화면 그리고 메인화면으로 이동할때...메인 화면도

아래와 같이 뭔가 어두운 색상으로 변했다. 처음에는 라이트 적용이 안 되었다고 생각을 했다.



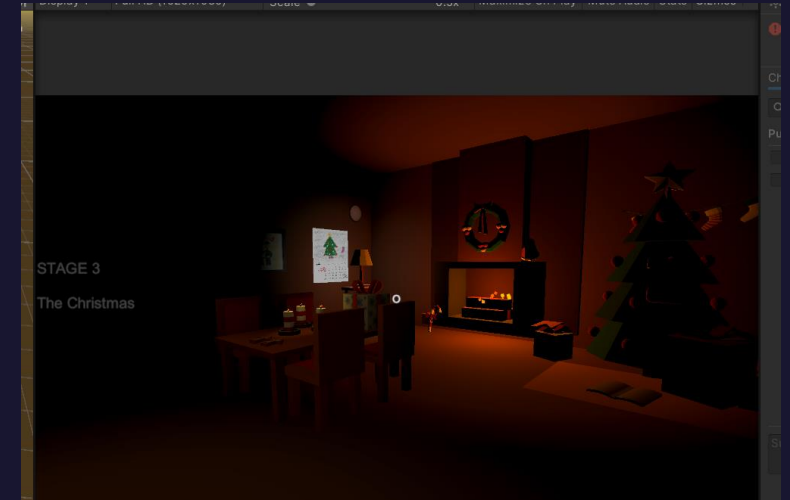
예상과 달리 라이트는 체크되어 있었다. 라이트 체크를 끄게 되면 다음과 같이 아예 검은색으로 변하는 것을 알았다.



그렇다면 어떻게 흰색으로 유지할 수 있을까?

이러한 현상은 게임을 빌드해서 실행했을 경우에는 발생하지 않는다고 한다.

하지만, 개발할 때 매우 째깍하다.



[개발자의 개발 블로그 :: \[유니티\] 씬 전환할 때 라이트가 어두워지는 문제 해결 방법! \(tistory.com\)](#)

->참고링크

Q&A

궁금하신 것 있나요~?!