

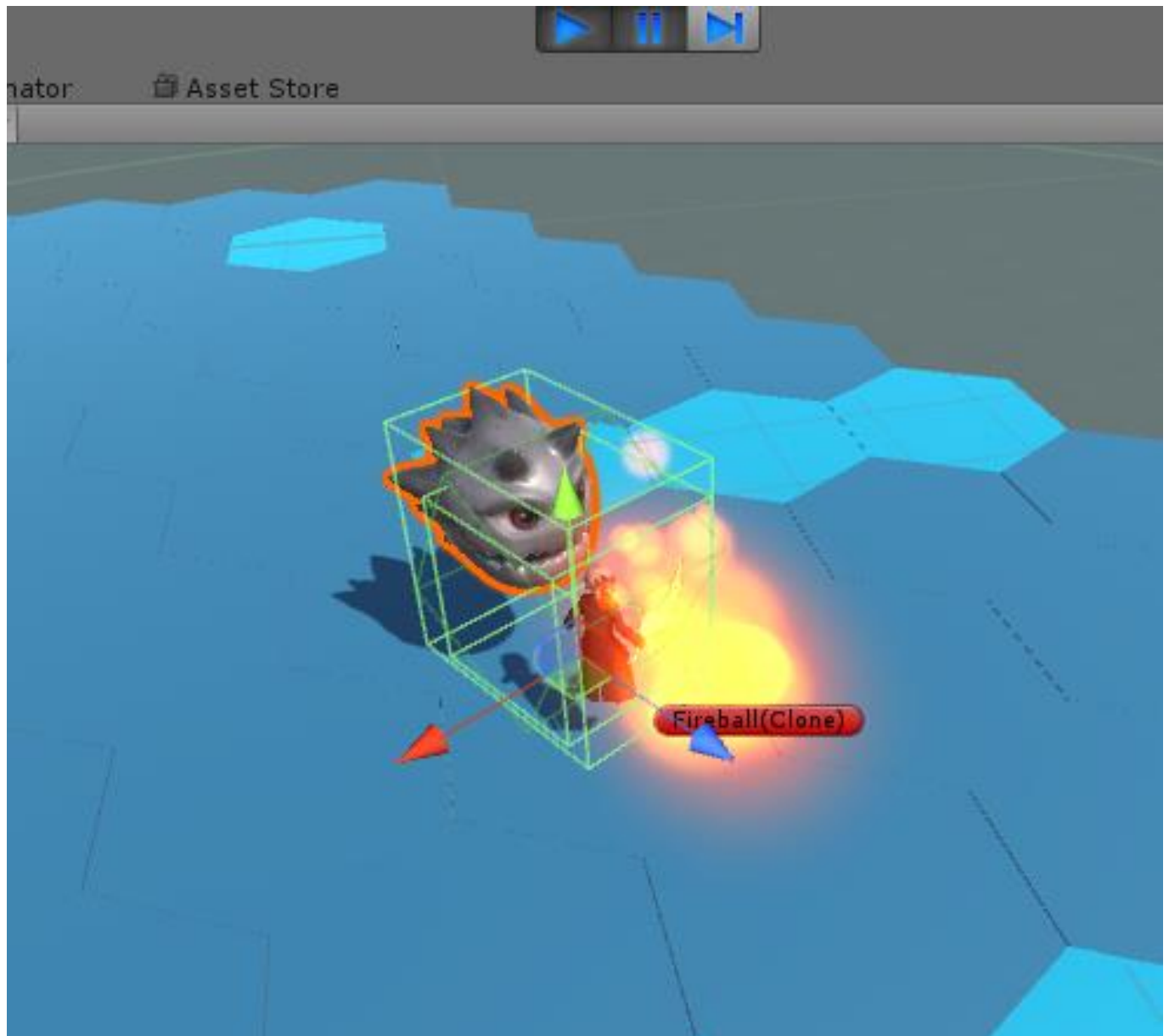
# 프로젝트 소개

최대원

회사명	인하대학교 미래인재개발원 문화컨텐츠 프로그래밍 개발 과정		
프로젝트 명	미정	프로젝트 기간	18.10 ~
프로젝트 상용화	아니오	담당 역할	플레이어, 몬스터, 조합 시스템
사용 툴 / 언어	C#, Unity 5.6.5f		
내용	<p>개발 인원 : 4 명 (기획 1 명 + 프로그램 3 명)</p> <p>게임 장르 : RPG</p> <p>게임 소개 : 채집과 사냥을 통해 재료를 얻고 장비를 제작하여 최종 보스를 쓰러트리는데 RPG 게임, 획득한 장비와 재료는 시간이 지나면 소멸하는 것이 게임 컨셉.</p> <p>형상 관리 툴은 Github 와 Sourcetree 사용, 일정 관리 툴은 Jira 사용</p> <p>담당 업무 :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 플레이어 캐릭터 설계 및 구현</li> <li>● 플레이어 캐릭터의 모바일 Input 구현</li> <li>● 몬스터 설계 및 구현</li> <li>● 보유한 재료를 바탕으로 아이템 조합 시스템 구현(NGUI 사용)</li> </ul>		



회사명	인하대학교 미래인재개발원 문화컨텐츠 프로그래밍 개발 과정		
프로젝트 명	The RedSettler	프로젝트 기간	18.07 ~ 18.08 (2 개월)
프로젝트 상용화	아니오	담당 역할	프레임워크 일부, 몬스터, 몬스터 AI
사용 툴 / 언어	C#, Unity 5.6.5f		
내용	<p>개발 인원 : 9 명 (기획 1 명 + 프로그램 8 명)</p> <p>게임 장르 : 보드 게임</p> <p>게임 소개 : 보드게임 카탄을 기반으로 턴제 보드 게임과 실시간 전투를 혼합하여 전략적인 운영과 실시간 전투 지원, 형상 관리 툴은 Github 와 Sourcetree 사용, 일정 관리 툴은 Jira 사용</p> <p>담당 업무 :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 몬스터와 몬스터의 AI 설계와 구현</li> <li>● 프레임워크의 타임 매니저 설계와 구현</li> </ul>		



<몬스터 AI 행동 화면>

회사명	인하대학교 미래인재개발원 문화컨텐츠 프로그래밍 개발 과정		
프로젝트 명	Unity Invaders	프로젝트 기간	18.05.25 ~ 18.06.19 (2 주)
프로젝트 상용화	아니오	담당 역할	적 리스폰, 타이틀, 캐릭터 선택 UI
사용 툴 / 언어	C#, Unity 5.6.5f		
내용	<p>개발 인원 : 5 명 (프로그램 5 명)</p> <p>게임 장르 : 슈팅 게임</p> <p>게임 소개 : 끊임없이 등장하며 점점 난이도가 높아지는 적을 물리쳐 높은 점수를 기록하는 게임, 형상 관리 툴은 Github 와 Sourcetree 사용, 일정 관리 툴은 Jira 사용</p> <p>담당 업무 :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 레벨과 적 리스폰 시스템 구현</li> <li>● 타이틀 및 캐릭터 선택 UI 구현(UGUI 사용)</li> <li>● 플레이어 총알 발사 패턴 공동 작업</li> </ul>		



<캐릭터 선택 화면 및 플레이 화면>