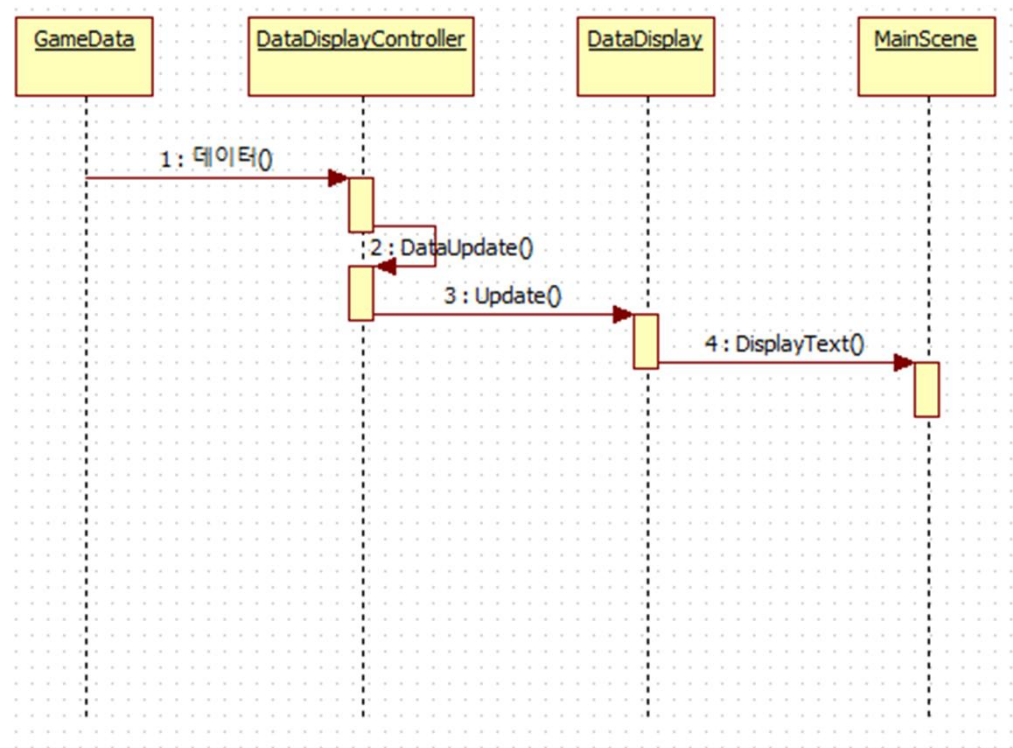


Invaders 중간점검

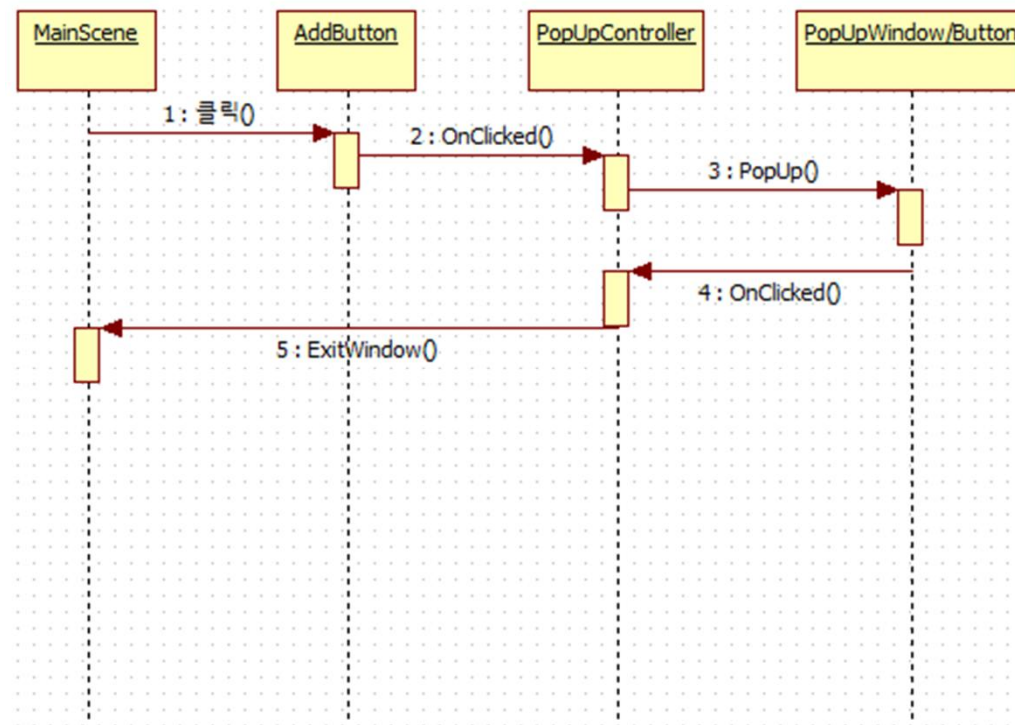
Invaders

게임정보 출력



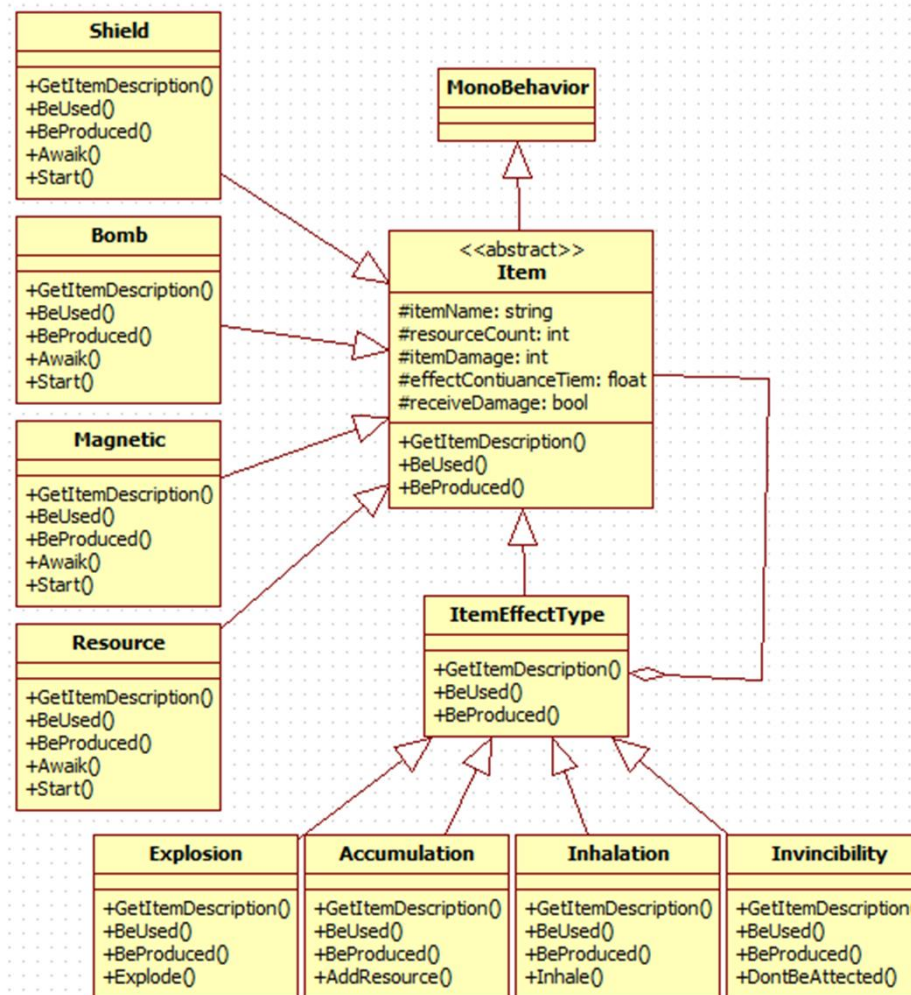
Invaders

추후 업데이트 안내 팝업창



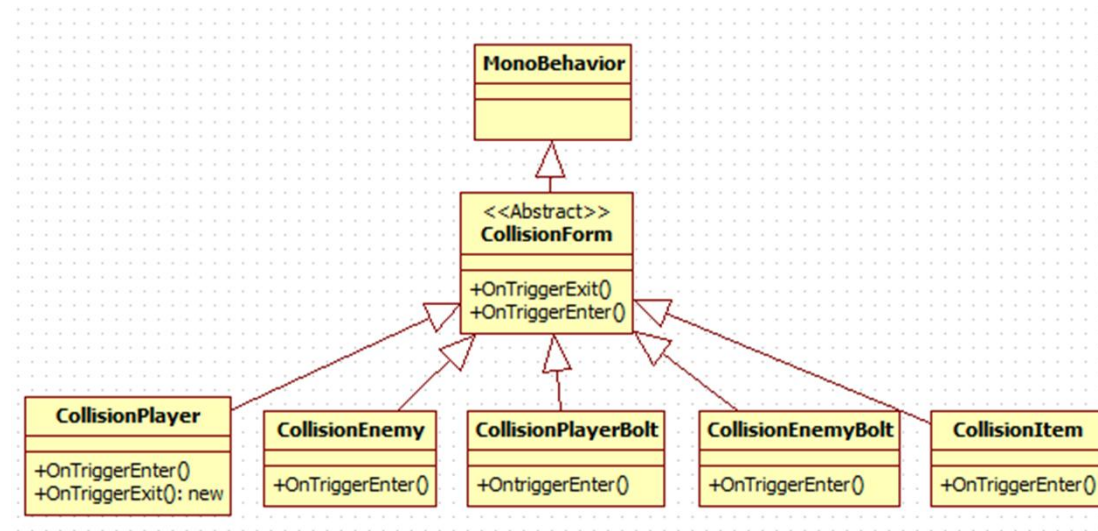
Invaders

아이템 UML



Invaders

Collision UML



Invaders

진행상황 및 체크리스트

분류	소분류	테스트 내용	테스트 결과	세부 사항
메인화면 및 UI	연료개수 출력	연료 개수 변화가 잘 적용되는가?	Pass	
		연료 개수가 최대일때 충전시간이 Max로 표기되는가?	Faille	
		연료 충전시간이 표기 되는가?	Block	
	재화개수 출력	재화량 변경 시 잘 반영되는가?	Pass	
		재화량의 최대소지 제한이 잘 반영되는가?	Faille	
	연료추가 버튼	버튼을 누를 시 추후 업데이트 팝업이 뜨는가?	Pass	
	재화추가 버튼	버튼을 누를 시 추후 업데이트 팝업이 뜨는가?	Pass	
	역대 최고 점수	역대 최고 점수 변경이 잘 반영 되는가?	Pass	
	누적 점수	누적점수 변경이 잘 적용되는가?	Pass	
	업적 출력	임시설정한 업적이 잘 반영 되는가?	Pass	
	업적 개수	업적 개수가 잘 표현되는가?	Faille	
	업적 확인버튼	버튼을 누를 시 추후업데이트 팝업이 뜨는가?	Pass	
	연료 재충전 시간	연료 재충전 시간 카운트가 잘 돌아가는가?	Block	
	Start 버튼	Start버튼을 누를 시 대기화면으로 넘어가는가?	Pass	다희님과 맞춰봐야 함
			Pass	

Invaders

진행상황 및 체크리스트

물리충돌 처리	Player 충돌체	Enemy와 충돌이 잘 적용되는가?	Pass	준명님과 맞춰봐야 함
		Enemy Bolt와 충돌이 잘 적용되는가?	Pass	
		Item과의 충돌이 잘 적용되는가?	Pass	
		Player Bolt와의 충돌이 적용되지 않는가?	Pass	
	Enemy 충돌체	Enemy와 충돌이 적용되지 않는가?	Pass	
		Enemy Bolt와 충돌이 적용되지 않는가?	Pass	
		Item과의 충돌이 적용되지 않는가?	Pass	
		Player Bolt와의 충돌이 잘 적용되는가?	Pass	
		Player와의 충돌이 잘 적용되는가?	Pass	
	Player Bolt충돌체	Enemy와 충돌이 잘 적용되는가?	Pass	
		Enemy Bolt와 충돌이 적용되지 않는가?	Pass	
		Item과의 충돌이 적용되지 않는가?	Pass	
		Player와의 충돌이 적용되지 않는가?	Pass	
	Enemy Bolt충돌체	Enemy와 충돌이 적용되지 않는가?	Pass	
		Enemy Bolt와 충돌이 적용되지 않는가?	Pass	
		Item과의 충돌이 적용되지 않는가?	Pass	
		Player Bolt와의 충돌이 적용되지 않는가?	Pass	
		Player와의 충돌이 잘 적용되는가?	Pass	
	Item 충돌체	Player와의 충돌이 잘 적용되는가?	Pass	
		Player Bolt와의 충돌이 적용되지 않는가?	Pass	
		Enemy와의 충돌이 적용되지 않는가?	Pass	
		Enemy Bolt와의 충돌이 적용되지 않는가?	Pass	
	충돌 이펙트	이펙트가 적절한 타이밍에 활성화/비활성화 되는가?	Fail	아직 구현하지 않음
	오브젝트 풀	오브젝트 풀이 잘 생성되는가?	Fail	
		상황에 맞는 충돌이펙트가 불러와지는가?	Fail	
		이펙트가 끝나면 오브젝트풀로 반환이 잘 되는가?	Fail	

Invaders

진행상황 및 체크리스트

소모성 Item	오브젝트 풀	오브젝트 풀이 잘 생성되는가?	Fail	오브젝트 풀 작업 중
		Item 오브젝트들의 활성화/비활성화가 잘 진행되는가?	Fail	
	Bomb	Enemy와 EnemyBolt가 오브젝트 풀로 잘 반환이 되는가?	Fail	미구현
		Player 무적이 일정시간동안 적용되는가?	Fail	
		습득 시 인벤토리로 잘 들어가는가?	Fail	
		사용 시 효과가 잘 적용되는가?	Fail	
		인벤토리가 가득 차있는 상태일 시 바로 적용이 되는가?	Fail	
	Shield	Player 무적이 일정시간동안 적용되는가?	Fail	
		습득 시 인벤토리로 잘 들어가는가?	Fail	
		인벤토리가 가득 차있는 상태일 시 바로 적용이 되는가?	Fail	
	Magnetic	Player와 접촉 시 바로 적용이 되는가?	Fail	
		일정 범위 내에 있는 아이템이 플레이어쪽으로 잘 유도 되는가?	Fail	
	Resource	Player와 접촉 시 바로 적용이 되는가?	Fail	
		인게임에서 습득되는 자원이 인게임에서 잘 쌓이는가?	Fail	
		인게임에서 습득된 자원이 게임 종료 시 전체 누적자원에 잘 적용되는가?	Fail	

Invaders

- 설계와 현실
 - 이론적으로만 알고있던 패턴을 실제로 적용하면서 생기는 문제
 - Unity와 C#의 차이
 - 생각하고 설계 할 때와 설계 후 구현할 때 막히는 부분이 많음(정보력, 코딩 능력 등 부족)
 - 같은 패턴이라도 어떻게 사용하느냐에 따라 기본 설계가 달라질 수 있음(여러 갈래로 생각 할 수 있음)
 - 바로 위의 이유로 인한 재설계에 대한 딜레마
 - 설계를 어떻게 했던 Inspector에서 실수하면 찾기 힘들다.

Invaders

- 앞으로의 위험요소
 - 코딩 능력 미숙에서 오는 구현 시간 및 구조 문제
 - 미처 생각하지 못한 곳에서의 버그
 - 패턴 활용법의 잘못된 이해로 인한 비효율적인 설계 및 구현
 - Inspector 조작은 항상 주의를 기울여야 한다.(어이없는 길 잃음)
 - 일정관리의 어려움
 - 팀원들의 결과물을 합쳤을 때 나올 수 있는 버그나 문제 등

Invaders

- 중간 소감
 - 속도는 느리지만 조금씩 구현되는 것을 보면 즐거움을 느낀다.
 - 내가 모르는 유니티의 편리한 기능이 매우 많다. 아직 극히 일부분을 봤을 뿐이다.
 - 코딩에 대한 막연한 두려움을 없애야 한다는 것을 더 크게 느끼는 중이다.
 - 좋은 기억력보다는 정보검색 능력과 정보 이해/수용력이 더 중요하다.