

PORTFOLIO

4. 외부 게임 프로젝트

김일환(GIM IL HWAN)

Email : dodjungvv@naver.com

Phone Number : 010 - 4142 - 1442



GIMILHWAN

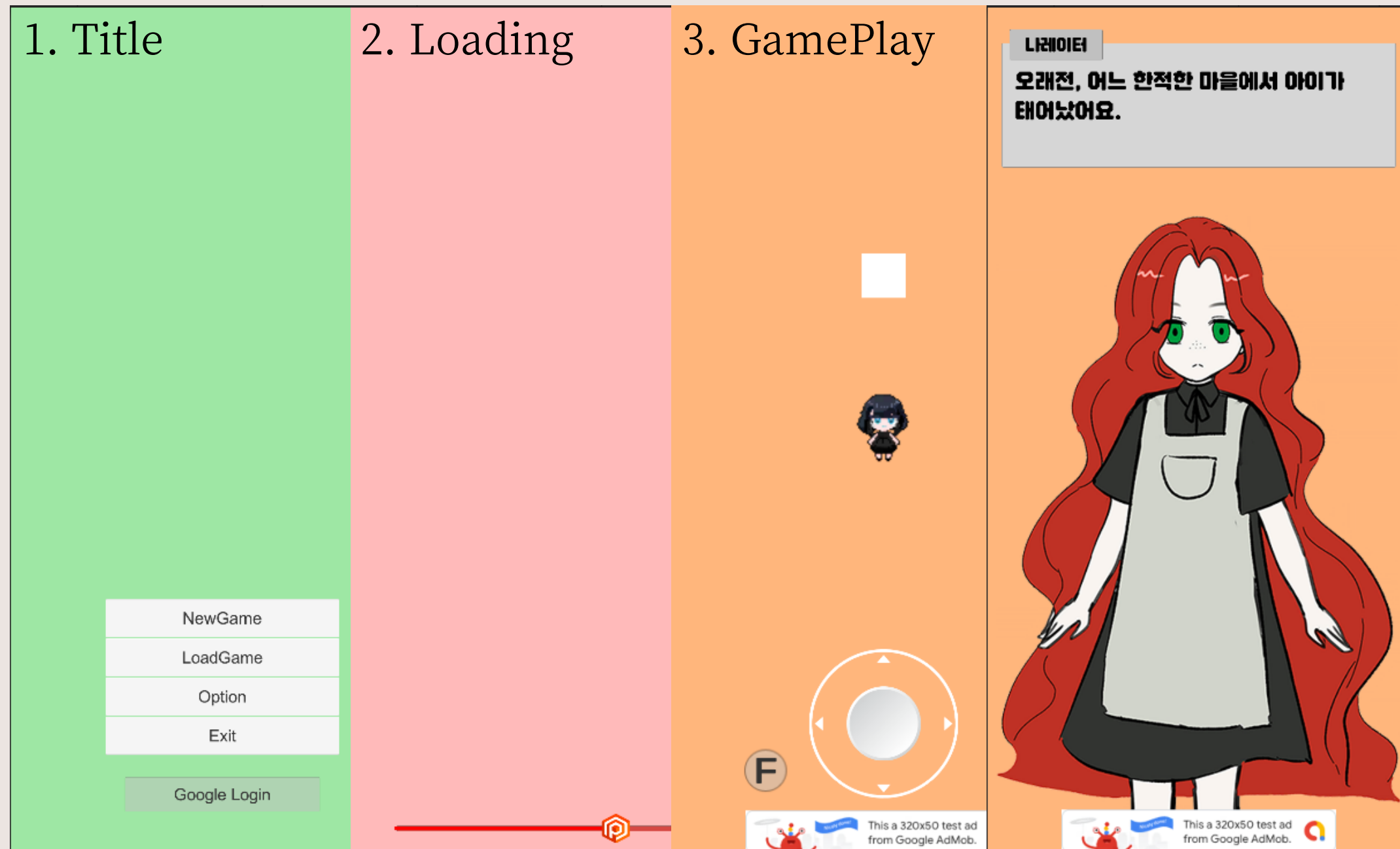
1. 프로젝트 간단 소개

2. 담당 역할 및 담당 파트

3. 진행 사항 및 관련 Script 설명

4. 마지막 으로..

1. 프로젝트 간단 소개



1. 찌꾸르 형식에 스토리 게임
2. 스토리 키워드 : 상담 편지 및 마녀의 아이
3. 게임 플레이 키워드 : 농장 미니게임 및 DIY

2. 담당 역할 및 담당 파트

1. 프로젝트 PM 및 클라이언트 역할 정리
2. 클라이언트 개발 담당 파트 정리

1. 담당 역할

1. 프로젝트 PM

- 게임 방향성 결정 및 각 파트별 담당자 역량에 따른 주간별 개발 목표 설정
- 협업을 위한 Git 관리 및 개발중 발생하는 문제 해결
- 각 담당자별 의견 및 아이디어 조율을 위한 회의 주도

2. 클라이언트 개발

- UGUI 배치 및 관리
- 스토리 플레이 및 연출 기능
- 플레이어 조작 및 상호작용 기능
- 사운드 관리 및 퀘스트 목록 기능 (클라이언트 담당자 미정)

2. 클라이언트 담당 파트 정리

1. UGUI 배치 및 관리

- 기능 테스트 를 위한 UI 추가 및 기획 방향에 따른 UI 배치(Canvas 분리 및 Pivot 위치 설정 등..)

2. 스토리 플레이 및 연출 기능 추가

- CSV 파일 Parse 추가
- 페이드 인/아웃 및 컷씬 등.. 연출 관련 기능 추가

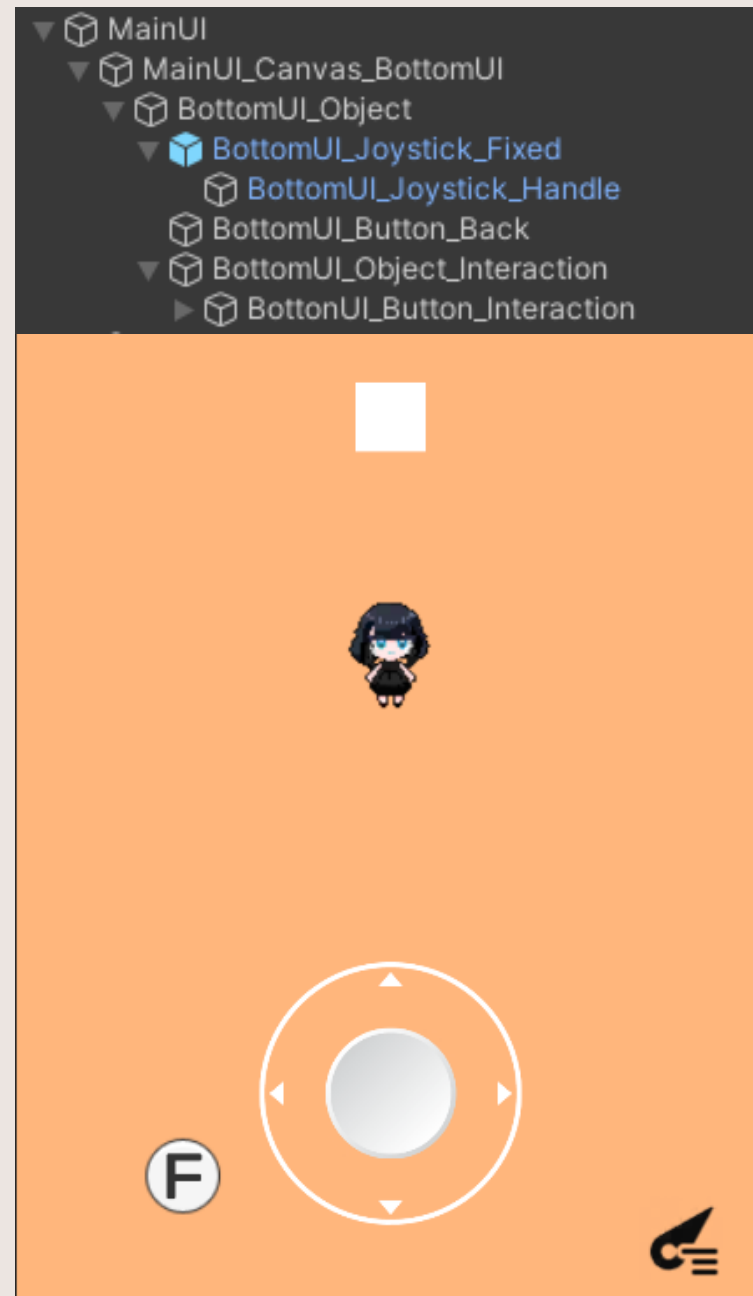
3. 플레이어 조작 및 상호작용 기능 추가

- 플레이어 이동 및 상호 작용을 위한 관련 기능 추가
- 플레이어 이동에 따른 카메라 움직임 관련 기능 추가

3. 진행 상황 및 관련 Script 설명

1. 담당 파트 진행 상황 정리
2. 담당 파트 관련 주요 Script 기능 설명

1. Gameplay Scene MainUI - BottomUI Canvas



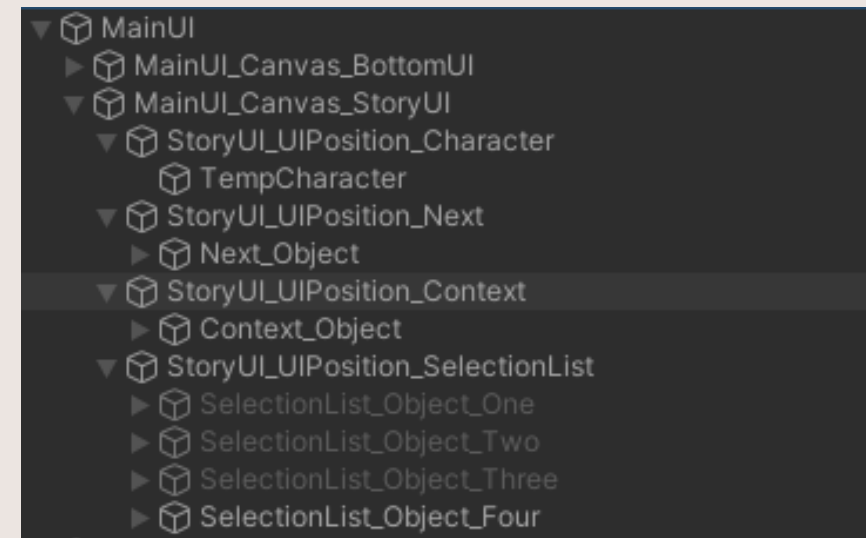
1. BottomUI Canvas 설명

- 플레이어 이동을 위한 Joystick 및 사호 작용을 위한 Interaction Button 화면 Bottom, Center 기준으로 배치
- Title Scene 으로 돌아가기 위한 Back Button 을 화면 Bottom, right 기준으로 배치

2. MainUI Script 구현 상황

- BottomUI_Button_Back 및 BottomUI_Button_Interaction Event 추가
- Button Event 관련 함수 추가

2. Gameplay Scene MainUI - StoryUI Canvas



1. StoryUI Canvas 설명

- Story Context 출력을 위해 StoryUI_UIPosition_Context 자식으로 관련 Object 배치 후 화면 비율에 따른 Context BackGround 길이 변경을 위해 Top, Stretch 기준으로 배치
- Character Position 위치 지정을 위해 StoryUI_UIPosition_Character Top, Center 기준으로 배치
- 다음 Story 로 넘어가기 위한 Next_Button_BackGround Stretch 기준으로 배치

2. StoryManager Script 구현 상황

- Story 진행시 BottomUI 및 불필요 UI 비활성화 를 위한 함수 추가
- Story Data 를 가져오기 위한 함수 추가
- Story 진행을 위한 Update() 함수 수정 및 관련 Coroutine() 함수 추가
- Next_Button_BackGround Event 추가

3. CSVParse

	A	B	C
1	Index	CharacterName	Context(대사)
2	1	나레이터	오래전₩ 어느 한적한 마을에서 아이가 태어났어요.
3			아이의 부모는 아이를 사랑했지만₩ 아이와 함께 살 수 없었어요.
4			그들은 아이의 더 나은 미래를 위해 마녀를 찾았죠.
5			아이를 사랑하기에 한 선택이었답니다.
6	2	아버지	우리 아이를 마녀에게 보냅니다.
7	3	어머니	...마녀가 이런 의뢰를 받아줄까요?
8	4	아버지	받아줄 겁니다. 지금껏 우리의 의뢰를 거절한 적은 없지 않습니까.
9	5	어머니	마녀가 거절한다면₩ 그때는 우리가 키워요.
10			이 아이는 우리 아이잖아요.
11	6	아버지	그렇시다. 만일 마녀가 거절한다면...
12			이 아이는 우리처럼 살겠지요.
13	7	어머니	아아... 아이를 위한다며 아이를 떠나보내는 부모가 세상 어디 있을까요....
14			언젠가 다시 만날 날이 올까요...?
15	8	아버지	만나지 않는 게 좋지 않겠습니까.
16			아이가 우리를 그리워하지 않는 것이 아이의 행복을 위한 것입니다.
17	9	어머니	그렇겠지요.... 압니다₩ 저도 알고 말고요.
18			다만...
19	10	나레이터	아이의 부모는 울지 않았어요.
20			그들은 그저 아이의 행복을 빌며₩ 마녀에게 편지를 썼죠.
21			그것만이 그들이 할 수 있는 전부였거든요.
22			...
23			그렇게 시간이 흘렀어요.
24			눈도 채 못 뜨던 아이가 세상을 보기에 충분한 시간이었습니다.

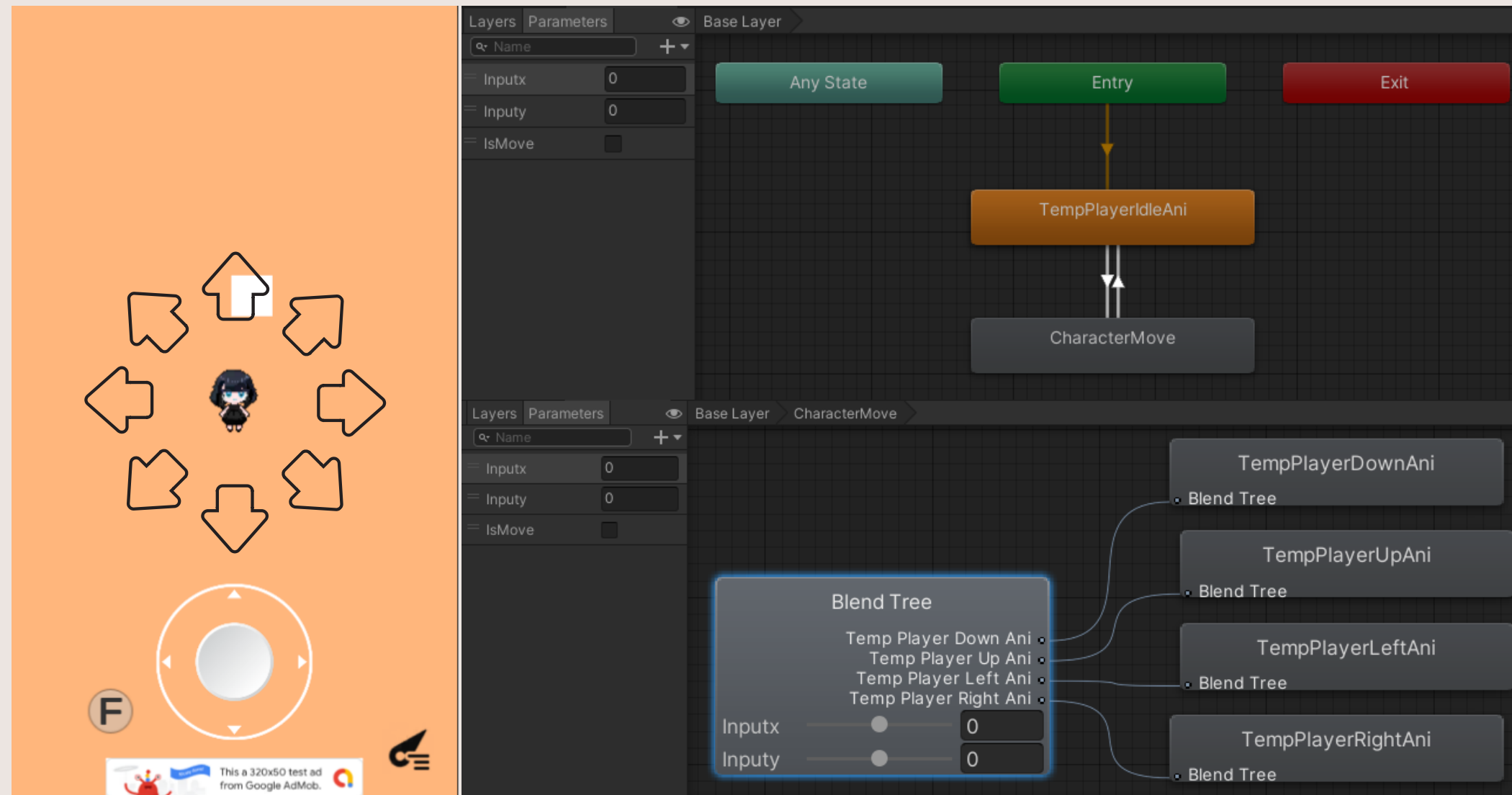
1. CSVParse Script 구현 상황

- CSV Story Parse 를 위한 Parse() 함수 추가

2. CSVDataManager Script 구현 상황

- CSVParse Data 가공을 위해 Awake() 함수 수정 및 GetStory() 함수 추가

4. Player Character



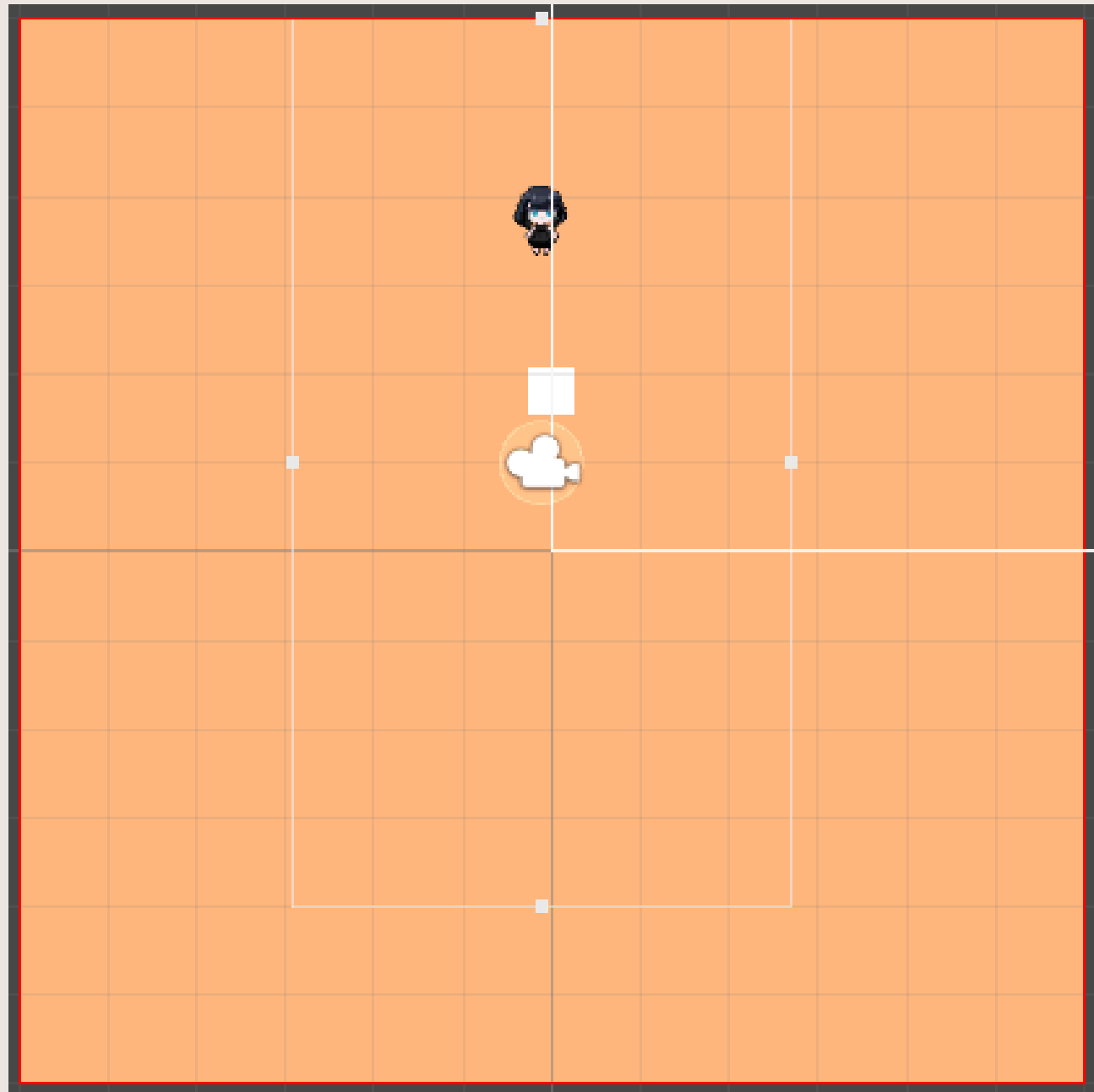
1. PlayerAction Script 구현 상황

- Joystick Horizontal, Vertical 값을 기준으로 Player 이동 방향 Vector 생성 및 Animator Inputx, Inputy Set 을 위해 FixedUpdate() 함수 수정
- Player 를 8방향으로 이동하기 위해서 Vector3.up 을 기준으로 Quaternion 을 이용한 angle 값 계산 로직 추가

2. InteractionController Script 구현 상황

- Interaction 확인을 위한 Collide 및 Trigger 관련 함수 추가

5. Main Camera



1. MainCamera Script 구현 상황

- Player 위치 기준으로 Camera transform.position 변경을 위한 로직 추가
- Gizmos 범위를 이용하여 임시 맵 범위 지정
- Mathf.Clamp 함수를 활용해 Camera 가 화면을 넘어가지 못하도록 LateUpdate() 함수 수정

마지막 으로..

JoyStick 을 직접 구현 하는것 보다 *Asset Store* 에 있는 *Asset* 을 활용하면 좋을 것 같습니다.

끝 까지 읽어 주셔서 감사합니다!