제목: Unity를 이용한 포인트 앤 클릭 플레이 방식의 육성 시뮬레이션 게임

진행 내용: 아이템 및 이벤트 제작 + TDD 확인

텍스트, 스크린샷, 폰트, 번호이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명 텍스트, 스크린샷, 폰트, 디자인이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

정리된 자료를 기반으로 이벤트 및 아이템 제작

최종 발표 자료 및 제출용 논문에 작성하게 될 TDD의 공부

목표: TDD 적용 사례 세부사항 작성