

프로젝트 설계 및 구현 주의사항

코딩에 기교를 부리지 않는다.

- 디자인 패턴

- Singleton, Observer 패턴 외 다른 패턴은 신중한 결정

- Interface

- 무의미한 Interface 남발 금지

- 상속

- 상속 → 상속 → 상속 → 상속
- Mother Class의 비대화 주의

코딩에 기교를 부리지 않는다.

- **Patrial Class 금지**

- 거대 프로젝트가 아니라면 Class를 파편화 시키지 않는다.

- **Namespace 금지**

- 다른 Namespace속의 같은 이름의 메소드 남발하지 않는다.

- **Linq 구문 사용금지**

- 속도 저하 및 코딩 가독성 저하

- **람다식 사용 가능**

- 단, 코드의 가독성이 확보되어야 함.

코딩 규약을 통일

- **C#의 코딩 스타일 통일**

- Class, Structure : 대문자 (Pascal Case)
- Property : 대문자 (Pascal Case)
- Variable : 소문자 (Camel Case)
- public / private 반드시 명시
- private 변수 중 인스펙터에 노출해야 할 경우 [SerializeField] 사용
- private 변수 네이밍에 언더스코어(_)로 시작할 지 결정
예) _age, _damage

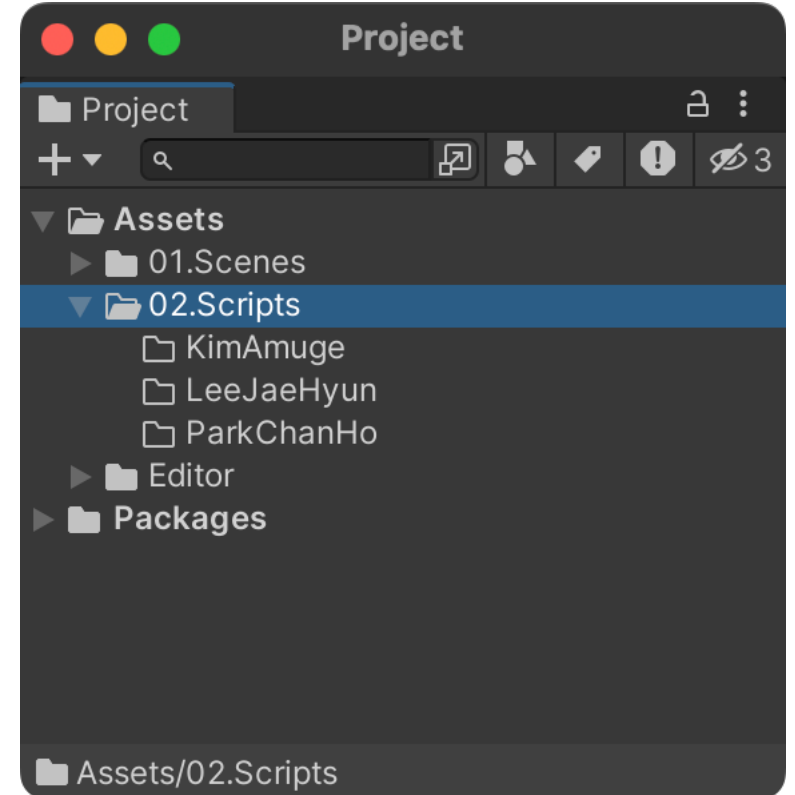
코딩 규약을 통일

- **Unity Tag & Layer**

- 팀내 1인이 관리한다.
- 충돌 방지를 위해 팀원이 직접 생성하지 않는다.

팀원별로 폴더를 생성하지 않는다.

- 유니티 폴더를 팀원별로 관리하지 않는다.
- 썬 역시 팀원별로 생성하지 않는다.
-> Multi Scene을 활용
- git & GitHub를 사용하는 의미가 없음.



Asset 선정 기준

- URP (Universal Render Pipeline) 사용시 지원 여부를 확인

Render pipeline compatibility

The Built-in Render Pipeline is Unity's default render pipeline. It is a general-purpose render pipeline that has limited options for customization. The Universal Render Pipeline (URP) is a Scriptable Render Pipeline that is quick and easy to customize, and lets you create optimized graphics across a wide range of platforms. The High Definition Render Pipeline (HDRP) is a Scriptable Render Pipeline that lets you create cutting-edge, high-fidelity graphics on high-end platforms.

Unity Version

Built-in

URP

HDRP

2021.3.16f1

✔ Compatible

✔ Compatible

✘ Not compatible

Asset 선정 기준

- LOD(Level Of Detail) 지원

Features:

- **Modular Buildings with interiors.**
- High-quality low poly optimized foliage, trees, and forests with a next-gen stylized look.
- Highly optimized material workflow using master materials and material instances with fully customizable parameters and color palettes.
- Stylized particle effects.
- Distant Billboards for all trees, allowing you to build huge environments with a minimal performance cost.
- Suitable for large open worlds.
- Suitable for all platforms.
- Stylized Water shaders.
- Custom-optimized LODs and Collisions.
- Customizable materials including color palettes and wind settings.
- Open-World Demo scene included.

Asset 선정 기준

- 폴리곤 수
 - 적정 폴리곤 수
(50만 ~ 100만)

Housefly Junk

2094 triangles

Animations:

- Underground
- Spawn
- Idle
- Fly forward in place
- Fly forward with root motion
- Turn left
- Turn right
- Stab attack
- Slash attack
- Roll attack in place
- Roll attack with root
- Projectile attack
- Projectile attack low

Moth Luna

1112 triangles

Animations:

- Underground
- Spawn
- Idle
- Fly forward in place
- Fly forward with root motion
- Turn left
- Turn right
- Bite attack
- Drill attack in place
- Drill attack with root motion
- Rest
- Projectile attack
- Cast spell
- Take damage

Asset 선정 기준

- 리뷰

Overall

★★★★☆ 3 out of 5

This asset has 9 user ratings and 9 user reviews

5 star  5

4 star  0

3 star  0


2 star  1

1 star  3

가장 최근 ▾

All stars ▾

1 - 9 of 9 reviews

 kalotarasagar928 버전 1.04

☆☆☆☆☆ Do not buy!!!

4일 전

If you want a make mobile game with this assets , please don not buy. I waste my money for this assets. There are trees which have around 11,000 tris that means if you put 100 trees then tris become aroundly 1.1 million. This developer also not answer my question in mail. There are so many lowpoly style environment which better than this. I want my waste money back!!

**프로젝트 시연회 하루 전날,
오늘로 되돌아올 수 없습니다.**