|  |  |
| --- | --- |
| 게임명 : (가제명)던전나이트 | |
| 개발엔진 : (Unity, 2021.3.10f1 엔진의 버전도 꼭 기입해주세요)  장르 : (게임장르는 꼭 정확한 장르를 특정해서 적지 않아도 됩니다.)  개발기간 : 24.3 ~ 24.4(1달)  스크립트 URL : Github 주소를 꼭 입력할 것! | |
| 게임설명 | (포폴의 어필을 위한 아주 간단한 기획을 적어주세요)  던전 플랫폼 게임, 플레이어가 여러 함정과 점프대가 있는 제한된 스테이지를 돌아다니며 해당 스테이지에 배정된 적 을 다 물리치면 다음 스테이지로 넘어가는 조건을 만족해 다음 스테이지 던전으로 넘어 갈수 있는 문이 나타나 일정 스테이지를 깨면 보스가 있는 보스 스테이지가 나타나고, 해당 보스 스테이지를 깨면 게임이 클리어 되는 던전 플랫폼 게임. |
| 개발목표 | 1. 플레이어 의 이동, 대쉬 기능 구현. 2. 점프대기능을 만들어 공중 에있는 평지로 이동 할 수 있도록 구현. 3. 적들의 체력 바 구현 4. 스테이지의 적들이 멈춰 있다가 레이캐스트 기능을 이용해 플레이어가 사정거리에 들어오면 돌진 5. 스테이지에 있는 적들의 수를 text view를 이용해 나타내고,적을 죽일 때마다 max Enemy 값에서 플레이어가 죽인 적의 수만큼 –해서 남아있는 적의 수를text view로나타내줌 6. 해당 맵 의 적을 다 죽였을 경우 다음 스테이지로 넘어감. 7. 보스 스테이지 전에 플레이어의 체력을 회복 할 수 있도록 체력 아이템을 먹으면 현재 플레이어의 체력을 회복하는 기능 8. 보스 의 패턴으로 플레이어 위치에 유도 미사일을 날림,그리고 일정시간이 경과하면 다른 패턴(x값,+z값,-z값을계산하여 3개의 각으로 미사일 발사 패턴, 보스가 플레이어에게 돌진하여 데미지 를 주는 패턴)으로 넘어가도록 구현. |
| 인게임 이미지 사진 | |
| 기술 요약 | 관심을 끌기 위한 기술 소제목 |
| 알고리즘 설명 | |
| 발생했던 이슈 | 1.  2. |
| 해결 방안 | 1.  2. |
| 기술 요약 |  |
|  | |
| 발생했던 이슈 | 1.  2. |
| 해결 방안 | 1.  2. |

|  |  |
| --- | --- |
| 기술 요약 |  |
|  | |
| 발생했던 이슈 | 1.  2. |
| 해결 방안 | 1.  2. |
| 기술 요약 |  |
|  | |
| 발생했던 이슈 | 1.  2. |
| 해결 방안 | 1.  2. |

|  |  |
| --- | --- |
| 기술 요약 |  |
|  | |
| 발생했던 이슈 | 1.  2. |
| 해결 방안 | 1.  2. |
| 기술 요약 |  |
|  | |
| 발생했던 이슈 | 1.  2. |
| 해결 방안 | 1.  2. |

|  |  |
| --- | --- |
| 기술 요약 |  |
|  | |
| 발생했던 이슈 | 1.  2. |
| 해결 방안 | 1.  2. |
| 기술 요약 |  |
|  | |
| 발생했던 이슈 | 1.  2. |
| 해결 방안 | 1.  2. |

|  |  |
| --- | --- |
| 기술 요약 |  |
|  | |
| 발생했던 이슈 | 1.  2. |
| 해결 방안 | 1.  2. |
| 기술 요약 |  |
|  | |
| 발생했던 이슈 | 1.  2. |
| 해결 방안 | 1.  2. |