

방학동안 진행 목록

< 검-아직안함 / 빨 - 강민정 / 파-손예진 >

<Scenemenu>

1. 다른 씬에 가도 작동되게 하기
2. 다른 씬에서 비지엠 제어하기

<StartScene>

- 로그인 구현 필요 → 서현

<LoadingScene>

- 완성
- SceneChange가 씬 이동 script

<MainScene & SubScene>

- 화면 슬라이드

슬라이드 속도까진 괜찮은데

화면 제한이 문제 (이걸 빌드 바로바로 할 수 있는 서현이랑 하는게 좋을 듯)

- 메뉴

*raycast항상 false로 해놓음으로서 클릭 중복을 방지하자!!!!!!!!!!!!

1) 환경설정

배경을 꺾다 킴

→한씬에서는 되는데 씬을 옮기면 배경음 문제

효과음은 아직 없어서 끌것도없음

+환경설정 추가할 것?

1-1) 환경설정, 앨범, 인벤토리 창 띄웠을 때 다른 곳 터치 못 하도록 하기

→ StaticVal.Touchenable 이 0이면 다른곳 collider.enable = false / 1이면 true

```
if (StaticVal.Touchenable == 1){  
    //코드...  
    StaticVal.Touchenable = 0;  
}  
  
//그리고 그 작동이 끝났을 때 다음 코드 넣어주기  
StaticVal.Touchenable = 1;
```

2) 퀘스트 모음

9개로 나눠서 만들기

퀘스트 창 하나누르면 카드처럼 퀘스트 알려주기 ?

3) 인벤토리(Bag)

인벤토리 메뉴가 뜨는 것까지는 됨

물건을 사거나 받으면 인벤토리에 뜨도록

*물건을사거나 받을때에는 어쩔

• 대화시스템

1) 캐릭터를 선택하면 해당 캐릭터의 대화 창이 뜰 수 있도록 만들기

1-1) 대화창 처음에 밑에 있도록 하기 (시작할때 없어지는거 다 보임ㅋㅋㅋㅋ)

1-2) 대화할 때 화면 터치 안되도록하기!

2) 중간에 선택지 고를 수 있도록 만들기 - 대화를 잘 짜놔야 할 수 있음

3) 대화에 번호를 잘 매기기 (퀘스트 번호도)

[퀘스트] ★ key 값은 [character id + quest id]

로 색칠되어 있는 부분이 퀘스트 진행 캐릭터 = static 변수 사용
즉, questId = static Val. questId
색칠 안되어 있으면 랜덤대화 (일단 지금은 questId = 800)

Quest Id	1000 이상영	2000 양양	3000 돈아	4000 향섭	5000 편비	6000 크크	7000 자복라라
100 흑룡대령							
200 심리상담							
300 상점							
400 사진							
500 집							
600 가짜리							
700 외극인							

→ 이화 시전요정문금 건강 정보
→ 나중에 Item 필요하다고 만들기
↓ Item 필요

- 힐링지수

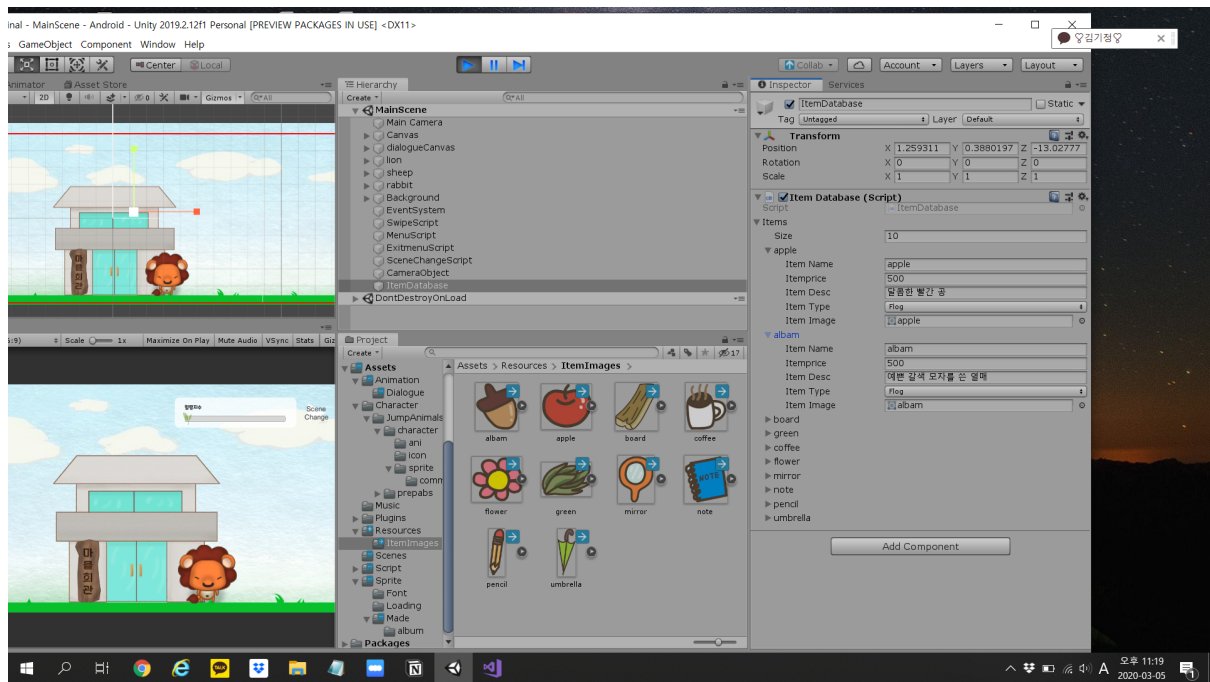
- 1) 힐링지수 알고리즘 시급

- 2) 튜토리얼 후에 나타나야함 (양양이와 대화 후에 나와야함 , 대화시스템 완료 후)

- GameManager로 게임의 전체적인 흐름해야해

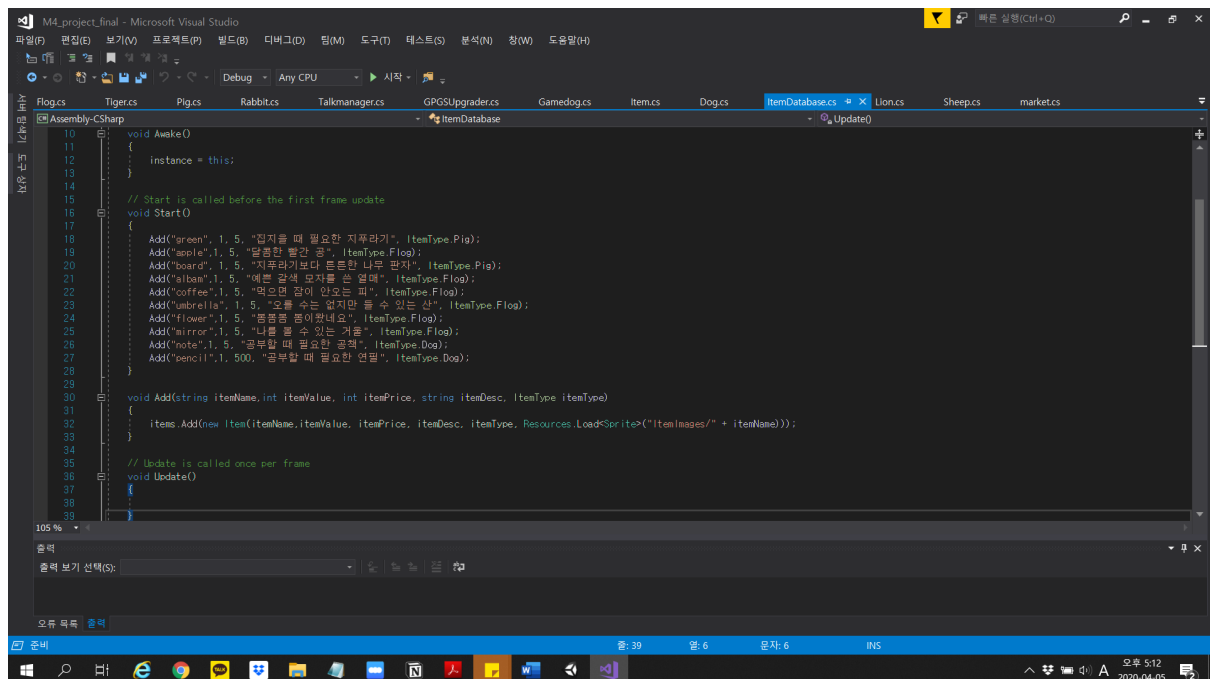
- 서버 만들면 바로바로 저장할 수 있도록 해야해

- 아이템



아이템 그리기

일단 아이템 목록까지는 만들어 놓음



→ 아이템 가격이나 가치는 아직,,,

상점에 아이템 랜덤으로 뜨게 해야함 4/red4

< 아이템 획득 과정 >

1. 캐릭터들이 코인을 준다.

→ 퀘스트를 깬 때, 힐링 진단 받을 때, 사진을 받을 때, 일정 걸음 이상 걸을 때,
(퀘스트 3 종료 후 부터 지급)

→ 동전을 받을 때 어떤 효과를 주어야할지? (StaticVal.coin은 바뀌게)

2. 그 코인으로 아이템을 구매한다.

▼ 슈퍼에는 세개씩 아이템이 있다.

→ 슈퍼의 아이템은 퀘스트가 진행되면 해당 퀘스트에 필요한 아이템은 꼭 있도록!

→ 해당 아이템을 누르면 구매할 것이냐고 물어보는 창이 뜬다

→ 구매한다고 하면 코인이 가격만큼 줄면서 슬롯에 추가

▼ 아이템을 구매하면 팝업창이 뜬 다음 인벤토리에 들어간다.

→ 팝업창에 해당 아이템의 이미지, 이름, 설명도 함께 뜨도록

→ 획득시 검사 조건 : 슬롯내에 같은 아이템이 존재 하는가?

3. 아이템은 퀘스트에 사용된다.

▼ 아이템을 사용하면 인벤토리에 아이템이 사라지고 다시 앞부터 정렬

<힐링 진단서>

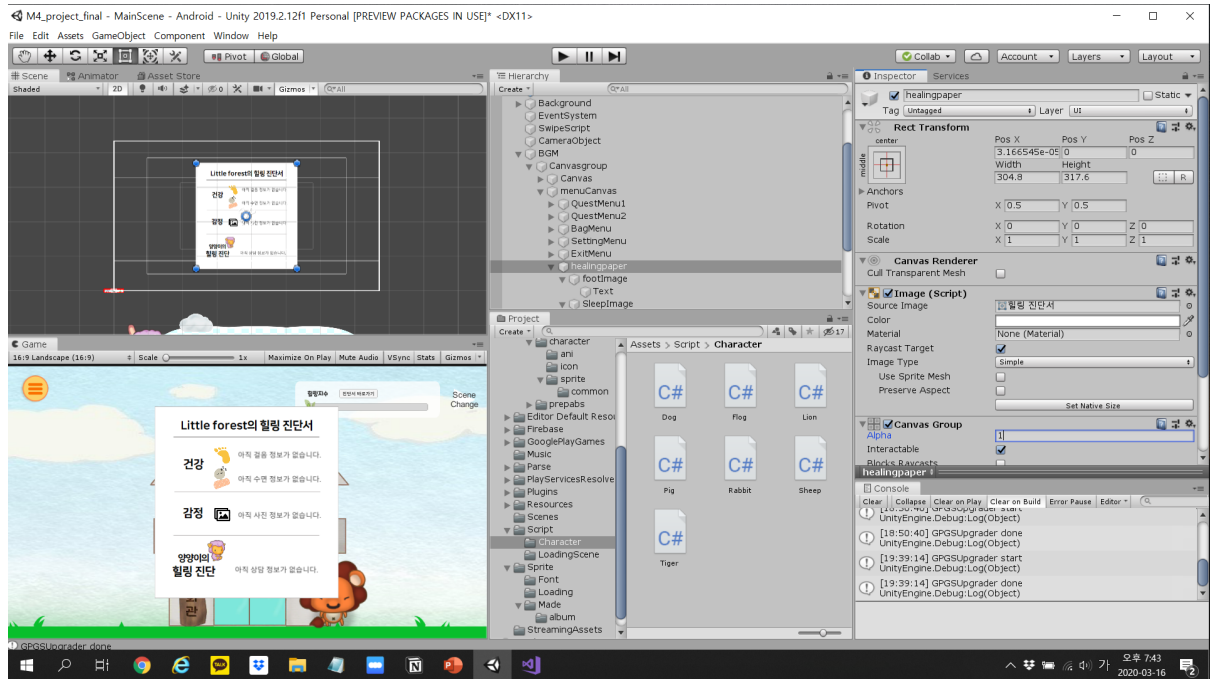


그림 민정이가 그림^_^ 짱 잘그림^_^

기능 추가는 힐링지수와 함께

퀘스트 목록

0. 튜토리얼

- 처음에 하려고 했던대로 그대로 진행
- 이장임이 걷기와 수면 관리

1. 양양이 퀘스트

- 힐링지수에 대해 자세히 알 수 있는 퀘스트
- 이후 양양이가 힐링지수와 관련된 질문을 계속함

2. 호야(상점주인 호랑이) 퀘스트

- 상점과 관련된 퀘스트를 하면서 상점에 대해 익히기

3. 향섭이 퀘스트

- 사진관련
- 이후 사진을 계속 요구함

****양양, 향섭, 이장임이 아이템제공**

아이템을 상점에 팔아서 받은 돈으로 또다른 아이템을 살 수 있음

4. 현빈(돼지) 퀘스트

- 집관련 퀘스트
- 임대문의 → 지푸라기 집 → 나무집
- 처음에는 지푸라기 요구, 다음 나무요구

5. 쿠루(개구리) 퀘스트

- 개구리 중사에 나오는 쿠루루처럼 엉뚱한 문제
- 이상한 단어로 달라고함 (ex: 사과 - 빨간색 공)

6. 자불라라(강아지) 퀘스트

- 외국인이어서 한국말이 서툼
- 신조어, 맞춤법 퀴즈

아이템목록

<쿠루>

사과 - 빨간색 공 가져다 줘

도토리 - 모자 쓴 열매

커피 - 먹으면 잠안오는 피 가져다줘

거울 - 나를 가져다줘

우산 - 들수는 있지만 오를 수 없는 산 가져다줘

꽃(봄에 피는 꽃) - 봄을 가져다줘

<자불라자>

연필

노트

<현빈쓰>

지푸라기

나무 판자

!질문!

0. 플러스 질문 0

1. 경제력 14

2. 외모 10.5

3. 건강 7

4. 이성친구 4

5. 타인과의 원만한 관계 9.5

6. 자기수용감 18.5

7. 자기계발 14.5

8. 책임감 6.5

9. 여가활동 15.5

(예)

{

"지금부터는 힐링지수에 필요한 질문이니깐 성실하게 부탁드립니다양!\n그럼 힐링 질문에 대답할 준비가 되셨나양?"

, "요즘 주머니 사정은 어떠신가양?"

, "오늘 당신의 코디는 맘에 드시나양?"

, "흠.. 그럼 오늘의 컨디션은 어떤가양?"

, "연애할 때는 어떤 타입이신가양?"

, "혹시 오늘 주변 사람들과 싸우지는 않으셨지양?"

, "지금 하고있는 일은 어떠신가요?" //자부심과 성취감과 관련된 대답보기 만들기
, "오늘 당신을 위한 무언가를 하셨나요?" //자기계발은 어떻게 해야할 지 모르겠음,,,,
, "오늘 당신이 맡은 일은 잘 마치셨나요?"
, "오늘 하루 충분한 여가활동 즐기셨나요?"
}