1. **현재까지 진행한 내용**

**항목 별로 정리 잘하고, 모든 부분 정리**

**클라이언트, 서버, 그래픽 기술적 요소 포함**

***클라이언트***

* **미니 맵 창 구현**
* **Avatar Mask와 blend tree를 이용한 애니메이션 적용**
* **유니티 내 제한 설정되어 있는 Terrain의 250m 거리제한 해제**
* **Terrain을 사용하여 지형 지물들을 배치하여 맵 생성**
* **게임 Main Menu 구현**
  + Options, Nickname, Volume
  + Language 설정 -English -Korean
  + ToolTip 구현
* **인 게임의 UI 구현 (3d UI camera, 2d UI camera 사용)**
  + HP, Hunger Bar, 레이더, 캐릭터 닉네임, UI Block 부착, crosshair
* **게임 내의 건물 구현**
  + Warehouse(구현), Laboratory(진행), building, 2nd building,
* **캐릭터 인벤토리 구현**

***서버***

* **포톤 클라우드를 사용한 룸 형식 서버 생성**
* **플레이어마다 다른 정보를 가지도록 구현,**

1. **기술적 요소**

* ***크로스 플랫폼 (멀티 플랫폼)***
  + 모바일과 PC라는 서로 다른 플랫폼에서 게임을 즐길 수 있는 기술
  + 기종과 관계없이 멀티플레이를 즐길 수 있다.
  + 추후에 후속 기종과의 멀티플레이까지 넓게 볼 수 있다.
  + 다양한 플랫폼에서의 다양한 유저층을 확보할 수 있다.
* ***유의사항***
  + PC와 Mobile의 이질감이 최대한 덜 느껴지도록 해야 함
  + PC에서의 UI와 Mobile에서의 다른 UI 배치와 구성
  + PC와 Mobile을 둘 다 지원 가능한 서버 구축
  + Mobile에서도 무난히 돌아가도록 최적화
  + 불안정한 네트워크 환경 유의
  + PC판과 비교하여도 쾌적한 게임 플레이

**앞으로 할 계획**

**포트폴리오로 사용할 수 있도록 졸업작품 관련 기획서를 작성하자.**

**레벨디자인, 시스템디자인, 리소스 기획서,**

모델링, 애니메이션 작업에 필요한 문서를 우선시 하여 작성.

맵 레벨디자인 같은 경우에는 문서로만 작성하기 보다는 유니티를 통해 직접 모델을 띠워가며 테스트를 하면서 작성하는 방법이 좋으므로 오브젝트를 배치한 후 문서화 작업에 착수한다.

1. **역할분담 일정**
2. **클라이언트**
   1. **인 게임 UI 활성화**
   2. **캐릭터 컨트롤 방법 변화**
   3. **섬에 지형 지물들 배치**
   4. **크로스 플랫폼 관련 PC 버전 작업 완료 후 Mobile 버전 작업 개시**
3. **기획**
   1. **지형 지물 모델링 기획서 작성**
   2. **모바일과 PC UI**