

버블건 배틀: 개발 진행도 추적

Rio Song

2025년 5월 27일

1 프로젝트 개요

이 문서는 Unity로 개발 중인 **버블건 배틀**의 개발 진행 상황을 추적하기 위한 기본 문서입니다. 각 개발 단계별 작업, 상태, 마감일, 메모를 포함합니다.

2 개발 단계

작업	상태	마감일	우선순위	메모
프로토타입 단계				
테마에 맞는 Asset 선정	미시작	2025-05-28	높음	Unity 물리 엔진으로 버블 궤적 구현
네트워크 관련 자료 조사	미시작	2025-05-28	높음	멀티플레이에 사용할 네트워크 관련 자료 조사
버블건 발사 구현	미시작	2025-05-29	높음	Unity 물리 엔진으로 버블 궤적 구현
장난감 생성 시스템	미시작	2025-05-29	높음	충돌 체크 포함 랜덤 생성 지점
버블 - 장난감 포획 메커니즘	미시작	2025-05-30	높음	장난물이 버블에 포획되는 기능 구현
버블 - 플레이어 포획 메커니즘	미시작	2025-05-30	높음	플레이어가 버블에 포획되면 살짝 떠오르는 기능 구현
기본 점수 시스템	미시작	2025-05-30	중간	점수 표시용 UI
알파 단계				
충돌 메커니즘	미시작	2025-05-31	높음	3회 충돌 후 터짐 및 피격 시 1초 딜레이 구현
플레이어 트랩 메커니즘	미시작	2025-05-31	중간	1초 트랩 시간 보장
기본 맵 디자인	미시작	2025-06-01	중간	목표 지점이 포함된 테스트 맵 1개
UI/UX 개선	미시작	2025-06-02	중간	점수판, 메뉴 디자인
효과음	미시작	2025-06-02	낮음	버블 터짐, 장난감 포획 사운드 추가

작업	상태	마감일	우선순위	메모
멀티플레이어 네트워킹	미시작	2025-06-02	높음	Photon/Mirror로 테스트
베타 단계				
파워업 시스템	미시작	2025-06-03	낮음	선택: 속도, 버블 크기 파워업
다중 맵 디자인	미시작	2025-06-03	중간	2-3개 테마 맵 추가
릴리스 단계				
버그 수정	미시작	2025-06-04	높음	멀티플레이어 안정성 테스트
리팩토링	미시작	2025-06-04	높음	코드 점검 및 리팩토링 진행
최종 테스트	미시작	2025-06-04	높음	멀티플레이 테스트

Table 1: 개발 진행도 추적

3 진행도 점검 가이드라인

- **상태** 열을 다음으로 업데이트: 미시작, 진행 중, 완료.
- **메모** 열에 구체적인 문제 등을 기록.
- 이 문서를 베이스로 Git과 Git의 Project를 사용해 코드 변경 사항 및 문서 업데이트.