

VR 방 탈출: 프로젝트 일정관리 계획

2025년 6월 11일

1 프로젝트 일정관리 계획 (6일)

1.1 개요

- 기간: 2025년 6월 12일-17일
- 목표: 단일 방 VR 방 탈출 게임 완성
- 도구: Unity 2022.3, XR Interaction Toolkit, Git

1.2 일정 세부사항

1.2.1 1일차: 프로젝트 설정 및 환경 구축

- 목표: Unity 프로젝트 설정, XR Rig 구성, 기본 방 제작
- 작업:
 - Unity 프로젝트 생성, OpenXR 및 XR Interaction Toolkit 설정.
 - XR Rig 설정 (플레이어 이동, 컨트롤러 입력).
 - 방 환경 구축 (벽/바닥/천장, 기본 문).

1.2.2 2일차: 상자 및 잠긴 상자

- 목표: 상자와 잠긴 상자 상호작용 구현
- 작업:
 - 기본 상자 제작 (Rigidbody, Configurable Joint, XR Grab Interactable).
 - 잠긴 상자 제작 (XR Socket Interactor, 열쇠 상호작용).
 - 상자 안에 힌트 메모 추가.
 - 테스트 및 디버깅.

1.2.3 3일차: 문 및 서랍

- **목표:** Hinge Joint를 사용한 문과 서랍 구현
- **작업:**
 - 문 제작 (Hinge Joint, XR Grab Interactable, 잠금 상태).
 - 서랍 제작 (Hinge Joint, 힌트 메모 포함).
 - 상호작용 테스트 및 조정.

1.2.4 4일차: 번호키 퍼즐

- **목표:** 번호키 시스템 구현
- **작업:**
 - 번호키 UI 또는 3D Object 버튼 설계 (Canvas 또는 큐브).
 - 버튼 상호작용 로직 구현 (올바른 코드 입력 시 문 잠금 해제).
 - 힌트 통합 (상자/서랍에서 코드 제공).
 - 퍼즐 테스트 및 난이도 조정.

1.2.5 5일차: 사운드 및 최적화

- **목표:** 사운드 추가 및 성능 최적화
- **작업:**
 - 사운드 추가 (문/상자 열림, 버튼 클릭 SFX).
 - 텍스처 및 모델 최적화 (저폴리, 512x512 텍스처).
 - VR 성능 테스트 (프레임 드롭 확인).
 - 버그 수정 및 조정.

1.2.6 6일차: 최종 테스트 및 마무리

- **목표:** 전체 게임 테스트 및 배포 준비
- **작업:**
 - 전체 플레이 테스트 (퍼즐 흐름, 상호작용, 버그).
 - UI/UX 개선 (필요 시 힌트 텍스트 추가).
 - 최종 빌드 생성 (Oculus Quest 2/3S용 APK).
 - 문서 정리 및 백업.

1.3 참고

- **버전 관리:** GitHub