

학과	수학교육과	학번	201802997	성명	황수연	이수 상태	8학기 중( 8 )번째 학기
<p>기획서 및 개발일지, 유니티 파일 및 각종 리소스(코드 포함)은 다음 링크에서 더 자세히 볼 수 있습니다.</p> <p><a href="https://github.com/SuYeon-Hwnag/Throwing_the_Vector-2-">https://github.com/SuYeon-Hwnag/Throwing_the_Vector-2-</a></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 기획서 초안 작성 완료</li> </ol> <p>&lt;목차&gt;</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 게임 개요</li> <li>2) 주요 타겟</li> <li>3) 게임 플레이 방법</li> <li>4) 게임에 필요한 벡터 이론</li> <li>5) UI 및 시스템 기획</li> </ol> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. 기획서 일부 텍스트화 필요</li> </ol> <ol style="list-style-type: none"> <li>(6) 현재 타일</li> <li>(11) 벡터 a</li> <li>(13) 벡터 b</li> </ol> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. 구현 중 어려운 부분은 기획서에서 수정할 예정</li> </ol> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. 개발 및 개발일지 작성 중</li> </ol> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 각종 UI 배치</li> <li>2) 스크립트 작성 중</li> </ol> <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) GameDirector: 각종 UI 담당</li> <li>(2) ArrowController: 화살표 담당</li> <li>(3) FirebuttonController: 발사 버튼 담당</li> <li>(4) WallController_Reflect:: 벽 담당</li> </ol> <p>현재 발사버튼을 누를 시, 화살표가 45도 방향으로 나가는 것까지 구현 완료</p> <p>&lt;앞으로 구현할 사항&gt;</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 벽과 화살표가 만나면 튕겨나감</li> <li>2) 타일들을 리스트화하여 랜덤적으로 나올 수 있도록 구성</li> <li>3) -,+값을 구별하여 벡터 a,b로 갱신되도록 설정</li> <li>4) 화살표가 HOLE에 닿으면 SCORE가 오르도록 설정</li> <li>5) 드래그 앤 드롭하여 SCORE가 오르도록 하는 것은 개발 상황에 따라 기획 변경 가능</li> </ol>							