2차 프로젝트 기획 및 진행 상황

기존 프로젝트 진행 상황

* 간단한 TPS 적인 기능 구현
* UI 디자인 x
* AI의 동작 방식만 구현
* 게임 시작부터 게임 종료까지의 기본적 flow만 완성

2차 프로젝트 목표

* 스팀 출시를 위한 세부 기능 구현
* 어색한 오류들 모두 수정
* UI 업데이트
* AI의 성능 향상
* 게임 레벨 디자인 구현
* 다양한 컨텐츠 추가 생성

250505 ~ 250511 목표

1. 기획 구체화
2. 기존 문제되었던 오류 수정
3. 코드 리팩토링

1. side tps project

- 에임 정확도 높이기

- 피격 잘 안되는 오류 수정

- 수류탄 궤적 추가

- 수류탄 투척 조금 더 디테일하게

- C4 설치, 해체 기능에 로딩바 같은거 추가

// 시각적인 부분

- 시작 화면 조금 더 게임답게 고치기

- 로딩 화면 조금 세련된 부분 찾기

- 이미지들 조금 더 세련되게 갈아엎기

- 캐릭터 모션 튀는것 수정

- 이동할 떄 어색한 애니메이션 수정

+ FSM으로 구현했던 AI를 BT나 state Pattern 으로 변경하여 관리하는 것은 어떨까?