프로젝트 진행 상황

24년 12월

241225

기능 구현

* 캐릭터 이동(걷기, 뛰기, 앉기) + 8방향 이동 설정

241227

오류 수정

* 애니메이션이 조금 더 잘 연동되도록 수정
* 앉기가 정상적으로 진행되지 않는 오류 수정

기능 구현

* 맵 임의 구현-1
* 1~5번 키 누르면 총 스위칭 구현 -> 무기 변환할 떄마다 좌클릭 함수 변화
* 클릭으로 발사/중지 설정
* Weapon(라이플, 스나, 권총, 칼, 수류탄, c4) 프리팹 설정
* 장전 구현
* 총알 구현
* 수류탄 투척 구현 중

241229

오류 수정

기능 구현

1. 수류탄을 투척할 수 있도록 기능 추가 (데미지도 들어감)

2. 캐릭터에 Status를 max, cur로 2개 가지도록 설정

3. IDamage를 통한 피해계산 설정

4. 총, 수류탄 이펙트 추가

5. 사망 모션 추가

6. 데미지 받도록 설정

7. 달릴 때 총 못 쏘도록 설정

8. 관련된 UI 추가

241230

오류 수정

기능 구현

1. 미니맵 구현(적 Red, 플레이어 Green)
2. UI -> UIManager에서 다루도록 모두 프리팹화 진행]
3. 상황판 Tab으로 on/off 설정
4. 무기 변환하면 weaponUI 출력 + 3초 뒤 끄기 설정
5. HP 표시 설정 진행중

250103

목표: 캐릭터/AI의 행동 구체화

오류 수정

1. 총알이 멀리 나아가지 못하고 중간에 떨어지는 문제 해결
2. 발사 이펙트가 조금 이상하게 나가는 문제 존재

작업 내역(UI)

1. 임시로 UI가 출력되는 tempUICaller 추가

작업내역(캐릭터)

1. 플레이어 총 위아래 바라볼 수 있도록 구현(해당 포지션 에이밍 필요)
2. 플레이어/AI Randoll collider를 통해 헤드 추가 데미지 구현

작업내역(무기)

1. 최대 소모량과 현재 보유량, 장선지 최대 소모량 감소 설정
2. 탄 다 쓰면 장전 불가 설정
3. 남은 탄창/최대 탄창 UI 설정
4. 보유 무기 이름 UI 설정

250108

목표: 캐릭터/AI의 행동 구체화

오류 수정

1. 총을 맞아도 데미지가 들어가지 않는 버그 수정

작업 내역(UI)

작업내역(캐릭터)

1. 플레이어 라이플 리깅 작업 추가
2. AI의 State 구현 중

250114

목표: 캐릭터/AI의 행동 구체화 - 2

작업내역(캐릭터)

1. AI의 Search State 구현
2. AI 사망 후 삭제 구현
3. AI가 소리를 들으면 TakeWarning으로 상태 전이 + 탐지된 위치로 이동
4. TakeWarning에서 목표 지점까지 이동했는데 플레이어 없으면 Search로 상태 변환
5. Battle 상태 구현

250116

목표

1. 캐릭터/AI의 행동 구체화 – 3
2. UI 연결
3. 맵 구현

오류 수정

1. Battle 상태에서 플레이어를 처치하였을 때 Battle, Search 상태를 반복해서 왔다갔다하는 오류 수정
2. 사망했을 때 총을 쏘는 버그 수정
3. 사망했을 때 이동하는 버그 수정

작업내역(캐릭터)

1. Battle의 함수를 AI스크립트에서 작업하도록 위치 이동
2. 적이 Search, TakeWarning, Battle, Die를 자유롭게 이동하도록 구현
3. CrosshairUI 추가
4. BulletUI 플레이어와 연결

남아있는 오류

1. 총 에임과 맞지 않는 방향으로 총알이 나가는 오류 존재
2. 플레이어가 죽지 않는 오류 존재

250117

목표

1. 시작 화면 기능 완전 구현
2. 실제 게임이 플레이 가능하도록 구현
3. 게임 종료 구현

오류 수정

1. 플레이어가 죽지 않는 오류 수정
2. 수류탄 던질 때 왼손이 움직이지 않는 오류 수정
3. 무기 이름이 2번 눌러야 변화하는 오류 해결
4. 플레이어가 죽었는데 계속 플레이어 수가 감소하는 오류 해결

작업내역(캐릭터)

1. 시작 UI 설정
2. Scene 관련 스크립트 가져옴
3. AI 이동 위치 임시 재설정
4. 로딩 UI, 시작 화면 기능 완전 구현
5. Main 스크립트를 통해 화면 이동 구현
6. GameManager를 통해 주 무기 변경 구현
7. AI 수 설정한 대로 생성하고 진행 시작
8. 플레이어, AI 수, 타이머 설정
9. 수류탄 폭발 크기 10배 키움
10. 게임 종료 UI 추가

남아있는 오류

1. UI가 다른 화면으로 가도 남아있는 오류 존재
2. 카메라 시스템이 재시작하면 2개 생기는 오류 존재

250119

남아있는 작업

1. GameScene에서 Tab키 누르면 표시되는 상황판 UI 구현
2. C4 설치 기능 추가
3. C4 설치 시 추가 카운트 시작
4. 수류탄 투척 방향 교정
5. 각 무기별 리깅
6. UI 이미지 설정

목표

1. 줌 기능 구현
2. 자잘한 기능 수정

오류 수정

1. 적 캐릭터가 전투 중 사망하면 정상적으로 Die로 들어가지 않는 오류 수정
2. UI가 다른 화면으로 가도 남아있는 오류 수정
3. 카메라 시스템이 재시작하면 2개 생기는 오류 수정
4. 플레이어 사망 처리가 2번 이상 이루어지는 오류 수정
5. 에임이 중앙 화면에 맞을 수 있도록 조정

작업내역(캐릭터)

1. 줌인 기능 구현 (우클릭)
2. 수류탄 개수 제한 설정
3. 에임 조정

남아있는 오류

1. 적이 전투 상태에서 플레이어가 사거리 안으로 들어오지 않으면 battle에서 움직이지 않는 버그 존재

250120

남아있는 작업

1. 수류탄 투척 방향 교정
2. 각 무기별 리깅
3. 사운드

목표

1. 상황판 구현
2. C4 기능 구현
3. Postprocessing 추가(조금 사막 전투와 같은 느낌을 주기 위해)
4. 집가서 UI 이쁘장한거 좀 집어넣어서 예쁘게

오류 수정

1. 적이 전투 상태에서 플레이어가 사거리 안으로 들어오지 않으면 battle에서 움직이지 않는 오류 수정
2. C4를 생성한 뒤 AI가 TakeWarning과 Search를 반복하여 이동하는 오류 수정
3. 게임 재시작시 플레이어, AI가 상황판에 남아있는 오류 수정
4. 게임 종료 후 무기가 스위칭되어 WeaponUI가 켜지던 오류 수정

작업내역(캐릭터)

1. 상황판 Ui 구현
2. 각 캐릭터에 index 추가하여 상황판에서 판단할 수 있도록 함
3. C4 설치 구역에서 5초동안 c4를 들고 클릭 상태를 유지하면 c4를 생성하고 설치되도록 구현
4. C4 설치시 게임 시간 재설정 + 해당 시간 다 지나면 게임 승리 구현
5. C4도 사용한 뒤 WeaponUI가 다시 표시되지 않도록 구현
6. AI가 근처로 이동하고 C4를 해체하는 함수 구현(전투 상태 돌입하면 중단)
7. C4 설치 위치 표시 UI 설정
8. 무기 Ui에 표시되도록 이미지 삽입

남아있는 오류

250122

남아있는 작업

1. 사운드
2. 개떡 같은 코드 리팩토링

목표

오류 수정

1. 게임이 끝났을 때 총이 계속 발사되는 오류 수정
2. 수류탄이 던지지 않았을 때 투척 종료가 되며 수류탄을 사용한 것으로 적용되던 오류 수정
3. 게임 끝나고 카메라 빙빙 도는 오류 수정

작업내역(캐릭터)

1. 권총 애니메이션 추가(idle, crouch)
2. 칼 모션 제거
3. 에임 너무 가까운 곳 잡지 않도록 설정
4. 수류탄 투척 방향 살짝 조정(에임 방향으로 던지도록 재설정)
5. AI가 너무 높은 곳으로 올라가지 못하도록 navagent 설정 진행중

250124

남아있는 작업

1. 사운드
2. 맞았을 때 이펙트 추가
3. 개떡 같은 코드 리팩토링

목표

1. 오류수정

오류 수정

1. 재시작하면 카운트가 정상적으로 되지 않는 오류 해결
2. 적 캐릭이 c4가 설치되면 이동하지 못하는 오류 해결
3. 적 캐릭이 탐지 지점을 정상적으로 잡지 않는 오류 존재

작업내역(캐릭터)

줌 기능 추가(포스트 프로세싱)250127

남아있는 작업

1. 레이더, 로딩, UI 이미지 찾기
2. 목표 지점 설정하기
3. 사운드
4. 맞았을 때 이펙트 추가
5. 개떡 같은 코드 리팩토링

목표

오류 수정

1. 게임 종료 후 UI가 너무 작게 설정되어 나오지 않는 오류 존재

작업내역(캐릭터)

1. 타이머 UI에 이미지 추가
2. 시작화면 UI 재설정
3. 시작 화면에서 시네머신 카메라가 움직이면서 맵을 비추면서 회전하도록 구현
4. 시작화면에 환경 요소들 추가
5. 게임 종료 UI를 받아온 UI로 변환 후 사용
6. 게임 종료 UI에 남은 시간, 처치한 적 텍스트로 표시하도록 구현중

포폴

1. 인스펙터창 잘 통제하는 거 포폴로 쓸만함
2. 포폴에서 코드보여주기랑 리팩토링에 너무 집착하지 말 것
3. (대충 기능 구현만 잘 보여줘도 된다)

기술 사용 UI에서 스프라이트 올리는 방버ㅏㅂ

* 카메라 새로 생성하고 특정 레이어만 출력하도록 설정
* 카메라 우선순위 올리기
* 원하는 객체 레이어 설정