

# 1. 파트 재분배

- 리드 프로그래머(GameManager, 버전관리) : 변지석
- 프로그래밍(몬스터) : 김태훈
- 프로그래밍(주인공) : 송현진
- 프로그래밍(맵) : 정승원
- 프로그래밍(UI) : 임준세
- 리소싱 : 김정훈, 정승원
- 사운드 : 정승원
- 스크립팅 : 조준엽

# 2. 프로그래밍 이슈

- 게임 플레이 도중 멈추고 스토리 진행(캐릭터, npc 자동으로 움직여야함, 대화창)
- 많은 (몬스터, 스킬, 아이템)을 어떻게 관리 : **강 따로따로 오브젝트 만들기**
- 협업 : 맵은 어떻게?(공유? 분리?), 데미지는 어떻게 처리? 깃허브 사용방법
- UI를 데이터와 어떻게 연동?

# 3. 리소싱 이슈

- 해상도 어디에 맞추나? - **800\*600**
- 주인공의 크기, 몬스터의 크기는 몇픽셀로?
- 맵 어떻게 불러옴?

# 3. 기준

- 수치 밸런스는 프로그래밍 하면서 맞춰갈 예정
- 플레이어 1렐 HP : 100, 공격력 10     - **기획서에 추가**  
만렐(30렐) HP : 10000, 공격력 1000

# 4. 일정

- 프로그래밍 파트 1주차는 리서치 기간  
: 목표 - Aura 샘플게임 만들기
  - 1) 맵 x, UI x (데미지는 표시)
  - 2) 몬스터 프로그래밍은 Nav 컴포넌트를 이용해 자동으로 상대방을 추적(상대방은 안움직여도 됨)
  - 3) 주인공 프로그래밍은 키보드로 조작가능하게 (상대방은 안움직여도 됨)
  - 4) UI 프로그래밍은 플레이어의 HP UI 표시, 적이 죽으면 다음 씬으로 넘어가게(둘 다 안움직여도 됨)
- 일정 끝나면 남은 파트 도와주기

- 프로그래밍(몬스터 1)

2주차 : 챕터 1 몬스터 구현(이펙트 포함)

3주차 : 챕터 2 몬스터 구현(이펙트 포함)

프로그래밍(몬스터 2)

2주차 : 챕터 3 몬스터 구현(이펙트 포함)

3주차 : 챕터 4 몬스터 구현(이펙트 포함)

프로그래밍(주인공)

2주차 : 스킬 1/2 구현

3주차 : 스킬 1/2 구현

프로그래밍(UI)

2주차 : 메뉴 제작

그 후는 프로그래밍 완료 상태에 따라 그에 따른UI 제작

프로그래밍(맵)

2주차 : 챕터 1, 2 맵 구현

3주차 : 챕터 3, 4 맵 구현

프로그래밍(스크립트)

1주차 : 리서치

2주차 : 스크립트 제작

3주차 : 스크립트 프로그래밍

리소싱 1

1주차 : 플레이어, 맵 제작

2주차 : 챕터 1 몬스터

3주차 : 챕터 2 몬스터

리소싱 2

1주차 : npc

2주차 : 챕터 3 몬스터 / 3주차 : 챕터 4 몬스터

## 5. 회의 날짜

총회의(스카이프) : 일요일 오후 3시

프로그래밍 회의 : 총회의 때 잡기