정지완 포트폴리오 소개서

2015년 엔비어스에서 3D 플랫포머 게임 개발 당시 활용했던 프로토타입 코드에서 리소스를 제거하고 제가 구현한 시스템과 기믹들을 간략히 한 씬에 모아둔 유니티 프로젝트입니다. **(JiwanPortfolio 폴더, 유니티 5.1.4f1으로 제작, 5.5.0f3 으로 포팅 완료)**

조작은 WASD 또는 방향키로 이동이 가능합니다. 스페이스로 점프할수 있으며, 스페이스를 공중에서 누르면 2단 점프가 가능합니다.

모바일 APK **(JiwanPortfoilo.apk)**로 테스트 하실때는 조이스틱을 이용하여 이동이 가능하고 화면을 세로로 반을 갈라 오른쪽면의 아무곳이나 터치하면 점프가 가능합니다.

JiwanPortfoilo 폴더에 구현된 기술로는 아래와 같습니다.

* Singleton으로 구현한 **GameRuleManager.cs** 등의 시스템 코드 **(Scripts/System 폴더 참조)**
  + 게임의 여러 방면에서 플레이어와 룰에 영향을 주는 요소가 많은 관계로 GameRuleManager 를 싱글턴으로 구성하여 유사시 이를 통해 플레이어에 접근하도록 코딩했습니다.
* 모바일 기반에서 Joystick 모양의 UI를 활용한 터치기반의 이동 및 점프 기능
* 레벨 디자인을 구성하는 플레이어를 방해하는 방해 요소, “기믹”
  + 모든 제작된 기믹들은 Trap이라는 클래스를 상속 받으며, 당시 추가 개발될 상황을 고려하여 확장성있게 제작 되었습니다. **(Scripts/Environment 폴더 참조)**
* NavMesh를 이용한 간단한 플레이어 추적 AI **(Scripts/AI 폴더 참조)**
  + NavMesh와 Collider, Raycasting을 이용한 간단한 플레이어 추적 시스템입니다.
  + 고정 위치에서 플레이어 방향으로 투사체를 발사하는 몬스터와
  + NavMesh 내에서 플레이어를 추격하는 몬스터의 AI로 이루어져있습니다.
  + 캐릭터, 기믹의 애니메이션, 몬스터의 애니메이션은 모두 Mecanim을 적용하여 구동됩니다.
* JSON을 이용한 플레이어 위치 기록 및 이를 이용한 간략한 리플레이 기능 **(ReplayGameplay.cs, RecordGameplay.cs)**

첨부된 문서에 대한 간략한 설명은 아래와 같습니다.

프로젝트에 참여 당시, 팀내 유니티 엔진 경험은 저 밖에 없었기에, 팀 내의 컨텐츠 제작자, 기획자들에게 리소스 제작 방식과 제가 만든 시스템에 대해 설명하는 것은 매우 중요한 일이었습니다. 따라서 여러가지 설명서를 문서로서 작성하게 되었습니다. 현재 포트폴리오는 당시 프로젝트의 축약된 버전이므로 설명이 에셋과 정확히 일치하지는 않습니다만, 저의 업무 스타일을 대변하는 자료라고 생각되어 첨부하게 되었습니다.