

유니티 스테디

2018 - 05 - 04



CONTENTS

01
Unity Download

02
Project

03
Programming

04
Report



CONTENTS

01

Unity Download

단계별 설치

02

Project

각자의 기획서

03

Programming

If
for
switch
enum
function

04

Report

개발 일지

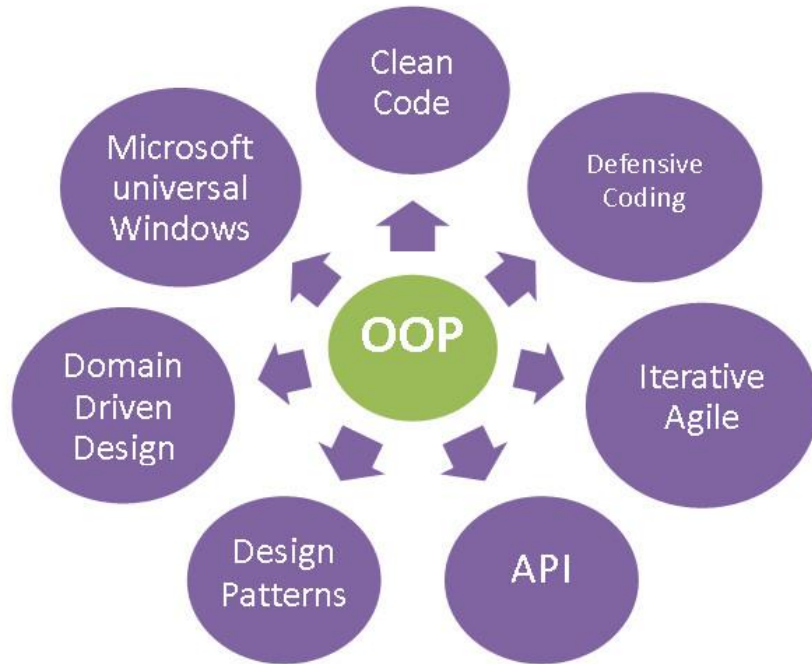
00

시작하기에 앞서

00. 시작하기에 앞서

알아둬야 할 것들

OOP (객체 지향 프로그래밍)



- 프로그래밍의 기본

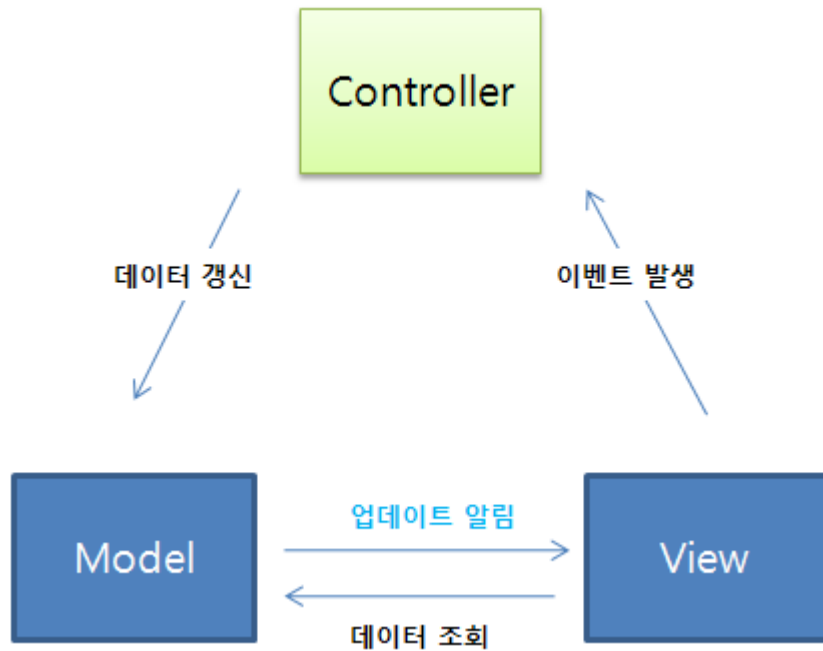
* 프로그램을 단순히 데이터와 처리 방법으로 나누는 것이 아니라, 수많은 '객체' 라는 기본 단위로 나누고 이 객체들의 상호작용으로 서술하는 방식

- 캡슐화 (public, private, protected)
- 상속 (overriding)
- 다형성 (overloading)
- 등등.....

00. 시작하기에 앞서

알아둬야 할 것들

MVC 패턴 (Model, View, Controller)



- 가장 기본적인 패턴


* 사용자들이 개발 과정에서 발견된 설계의 노하우를 축적한 것




01

Unity Download

01. Unity Download

설치과정





개발을 시작하시나요?

Get serious with Unity Plus or Unity Pro.

모든 Unity 구독 플랜에는 로열티가 없으며 전체 플랫폼 무료, 핵심 엔진 기능, 지속적인 업데이트, 베타 이용권을 포함합니다.

Personal

무료

입문자, 학생 등 Unity를 체험해 보고자 하시는 분들에게 추천합니다.

[Personal 무료 체험](#)
자세히 알아보기

Plus

인기 상품

₩40,250 매월

상상하는 것들을 현실로 구현해보고자 하시는 분들에게 추천합니다.

[Plus 구독하기](#)
자세히 알아보기

현재 포함:

- Unity Game Dev Courses (\$144 value)
- Gaia terrain & scene generator (\$47 value)
- 에셋스토어 20% 할인 혜택
- And save \$121 on 1 year prepaid Plus plans, enter code "PLUS299" at checkout

[혜택 살펴보기](#)

Pro

₩143,750 매월

고급 기능과 커스터마이징 기능을 원하시는 분들에게 추천합니다.

[Pro 알아보기](#)
자세히 알아보기

현재 포함:

- 12 months of Unity Teams Advanced (\$108 value)
- Gaia terrain & scene generator (\$47 value)
- 에셋스토어 20% 할인 혜택
- Pro 수준의 서비스

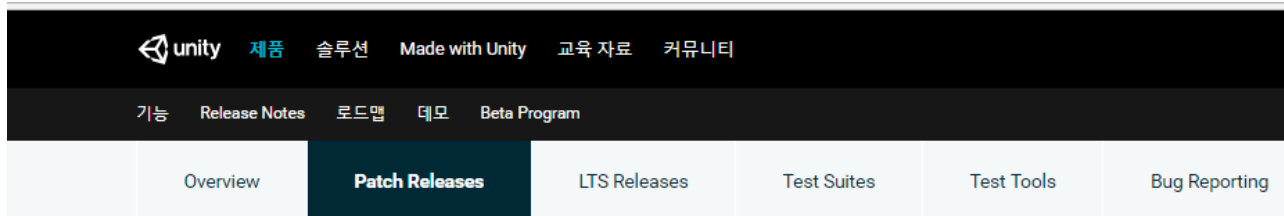
[혜택 살펴보기](#)

• 모든 핵심 엔진 기능

01. Unity Download

설치과정

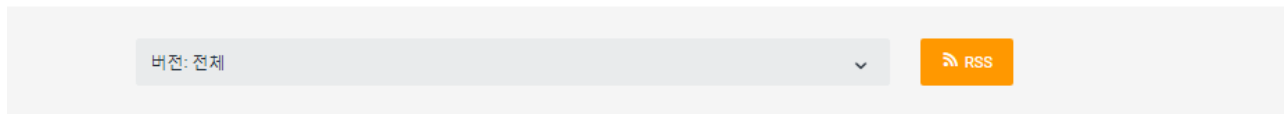
<https://unity3d.com/kr/unity/qa/patch-releases>



패치 릴리스

당사에서는 더 많은 버그가 더욱 신속하게 수정되기를 바라는 사용자 여러분의 요구에 부응하여 지속적인 패치 빌드를 출시하고 있습니다. 각 패치 빌드는 모든 런타임이 포함된 전체 에디터 및 다수의 버그 픽스로 구성되어 있습니다.

참고: Web Player 게임의 런타임은 패치 버전으로 업데이트되지 않으므로, 이러한 게임은 패치 릴리스로 빌드하거나 릴리스할 수 없습니다.



▼ 패치 2017.2.2p4

배포: 30 4월 2018

▼ 패치 5.6.5p4

배포: 12 4월 2018

▼ 패치 2017.1.3p3

배포: 6 4월 2018

▼ 패치 2017.2.2p3

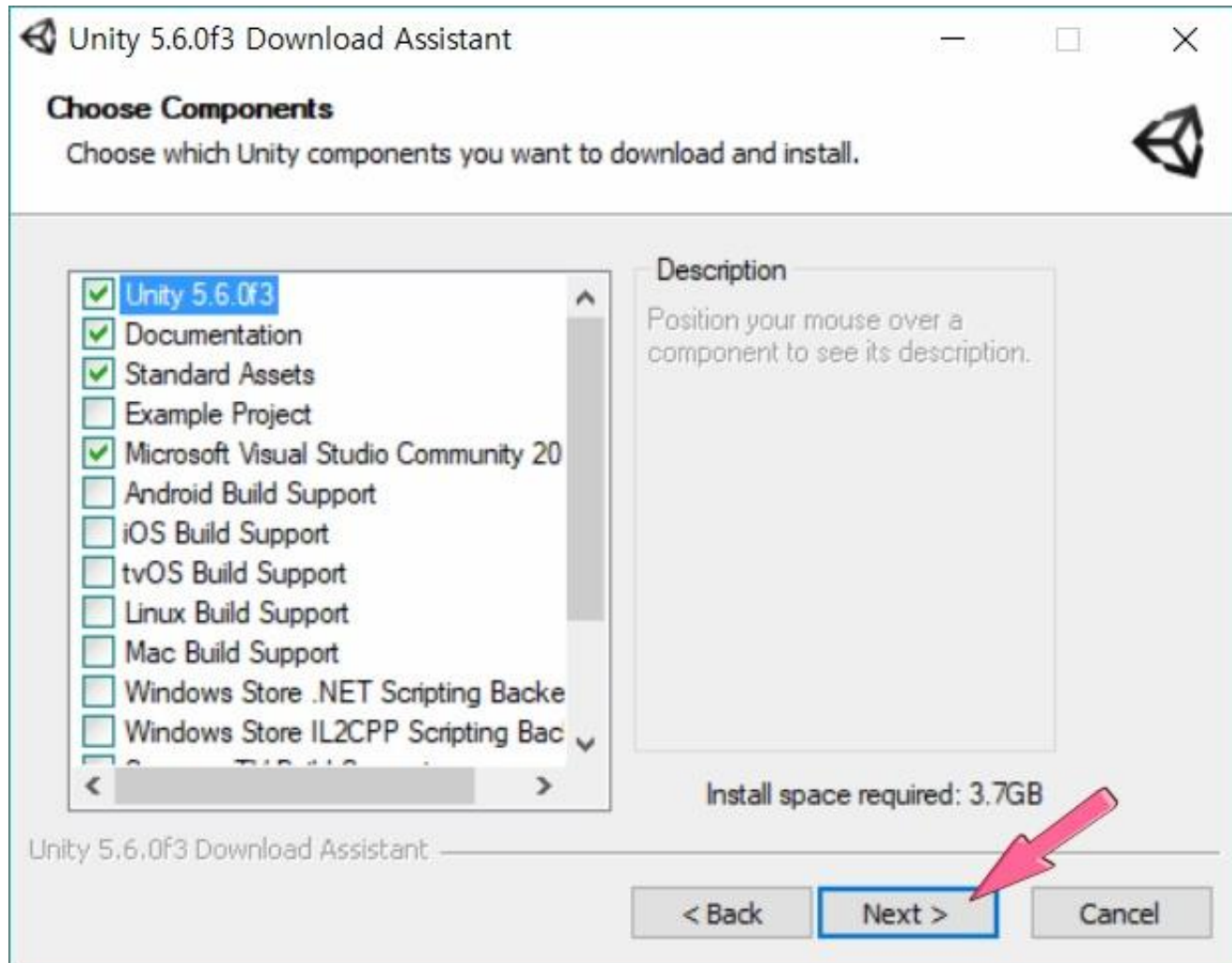
배포: 5 4월 2018

▼ 패치 2017.2.2p2

배포: 23 3월 2018

01. Unity Download

설치과정



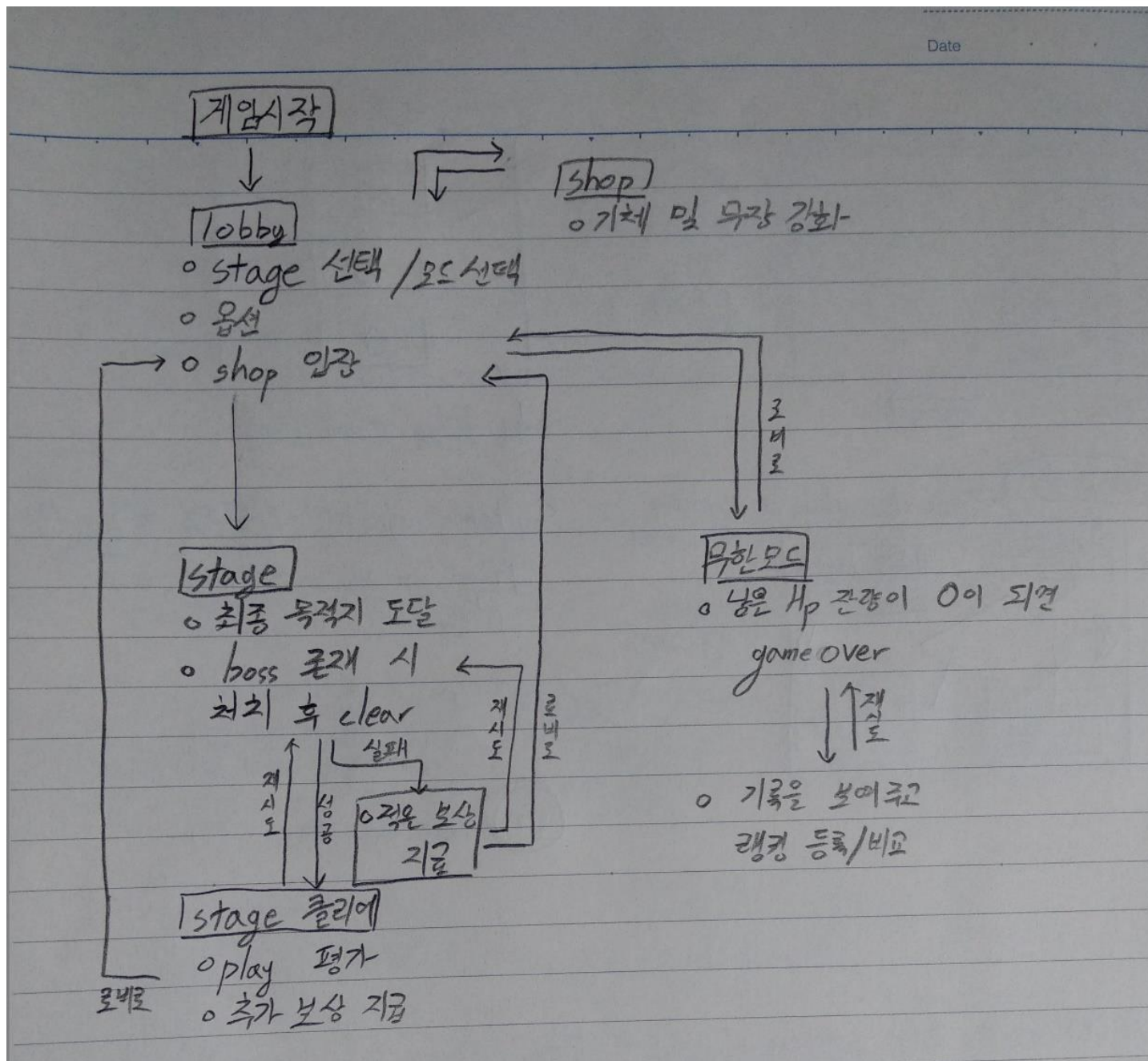
02

Project

02. Project

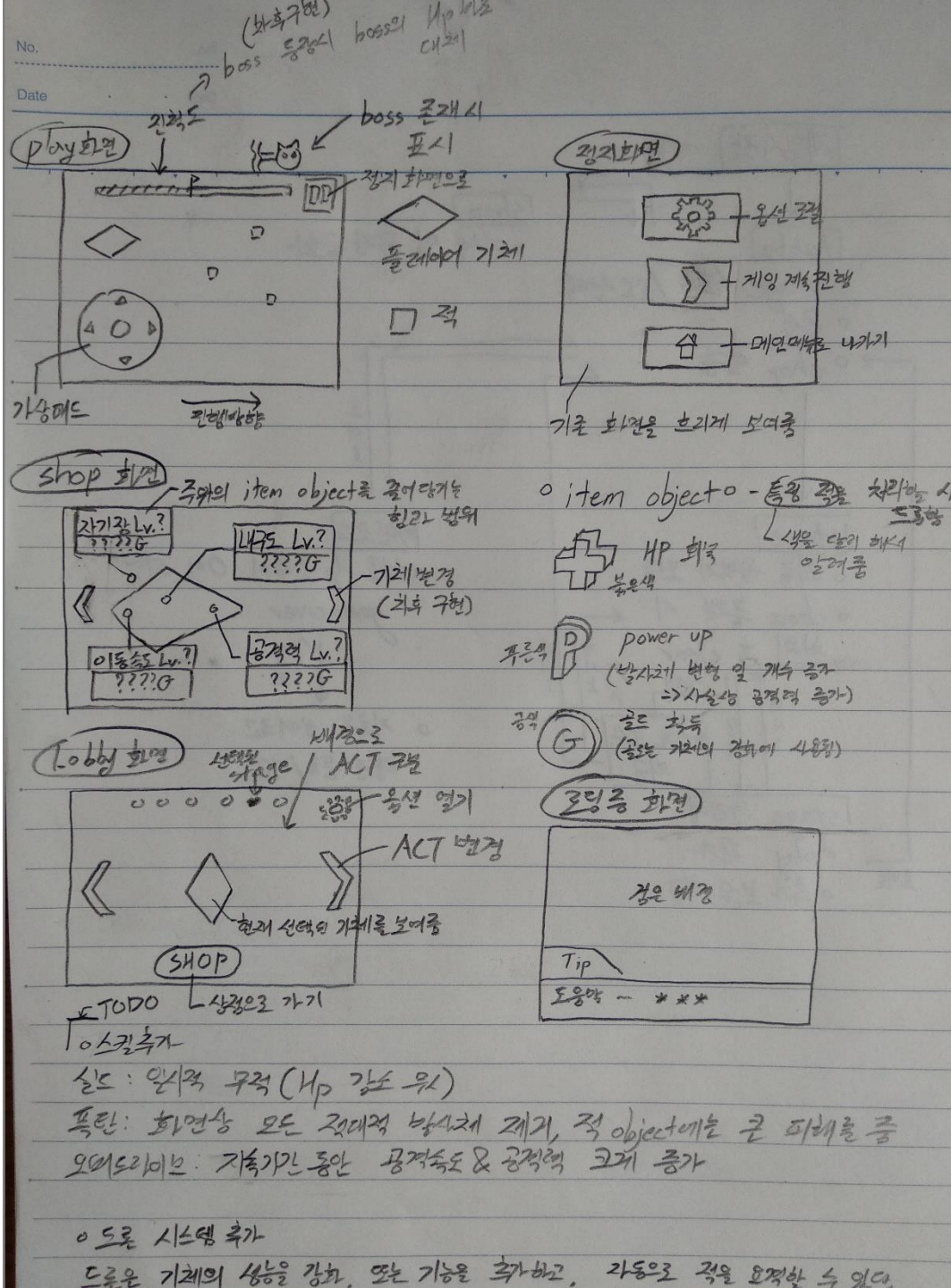
한 강
이성호
김주연
유종욱
황재웅
최윤혁
김영인
이현민

한강



02. Project

한 강



02. Project

이성호 이현민

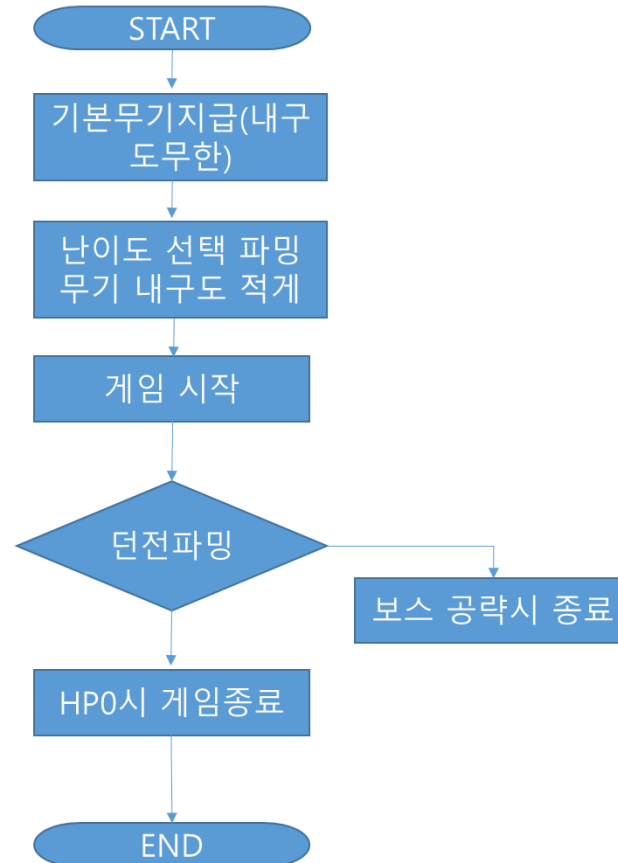
게임 공동기획서

가제: 던드

컨셉 구상 : 그저 모험가들의 파밍 장소로만 여겨지던 던전은 어느날 흑마법사 단체 달군에 의해서 지성을 갖게 되었고 던전은 자신의 파괴력과 잠재성을 깨닫고 농부,귀족,왕족따질 것없이 왕국의 모든 것을 흡수하게되고 던전안으로 많은 이들이 빨려들어간다. 그렇게 왕국은 폐허가 되고 최후의 용사만이 남아 사람들을, 왕국을,(파밍을 위해) 홀로 던전 안으로 들어가게 된다.

02. Project

이성호 이현민



내구도 시스템

공격시 내구도 감소

내구도 0이하

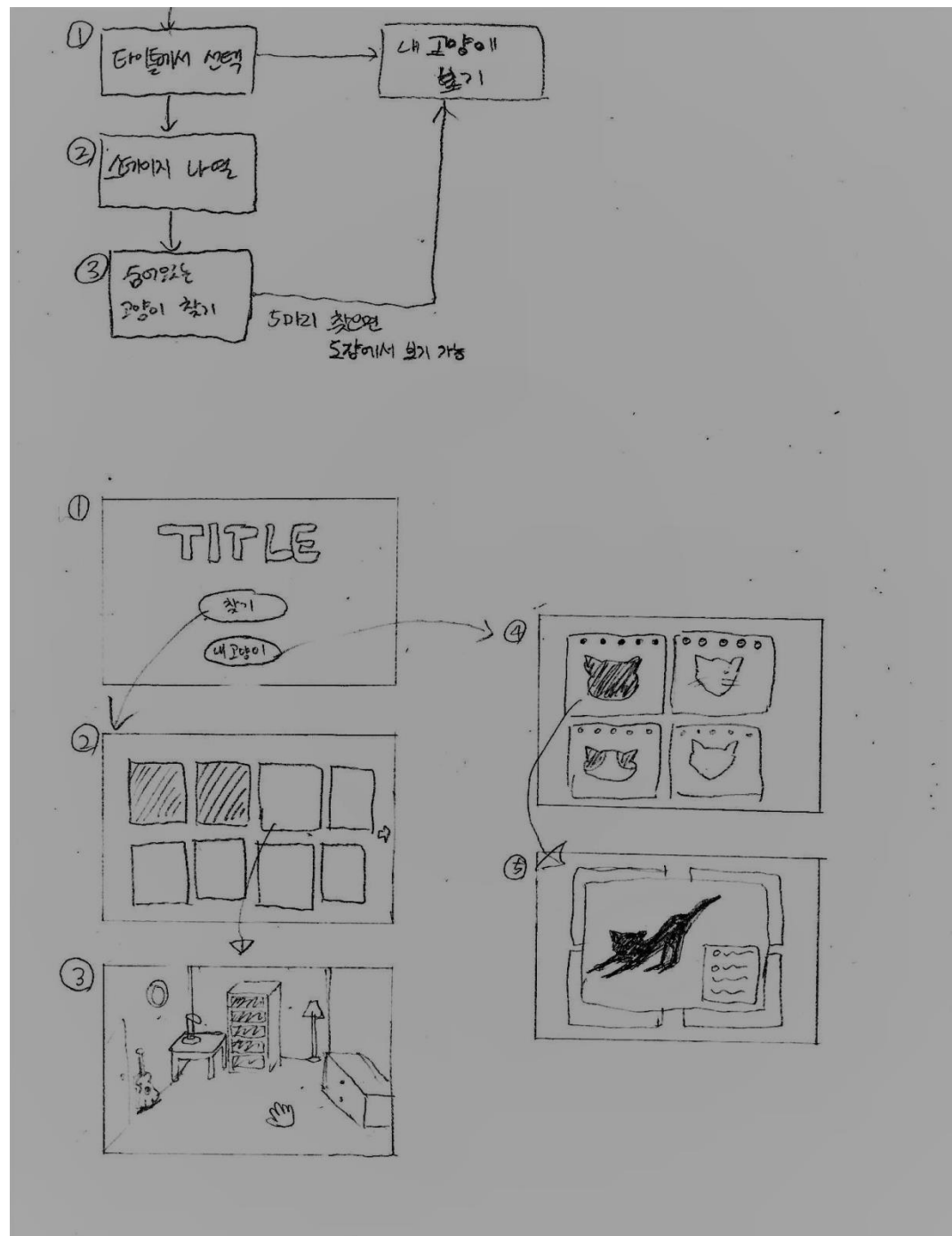
무기파편 획득
파편일정 습득시
상점에서 랜덤무기제공

각파편 사용처

1. 내구도가 최소0 최대 100인 장비 내구도 회복
2. 일정 개수로 다른 무기 교환가능
3. 일정 개수 이상으로 조합가능

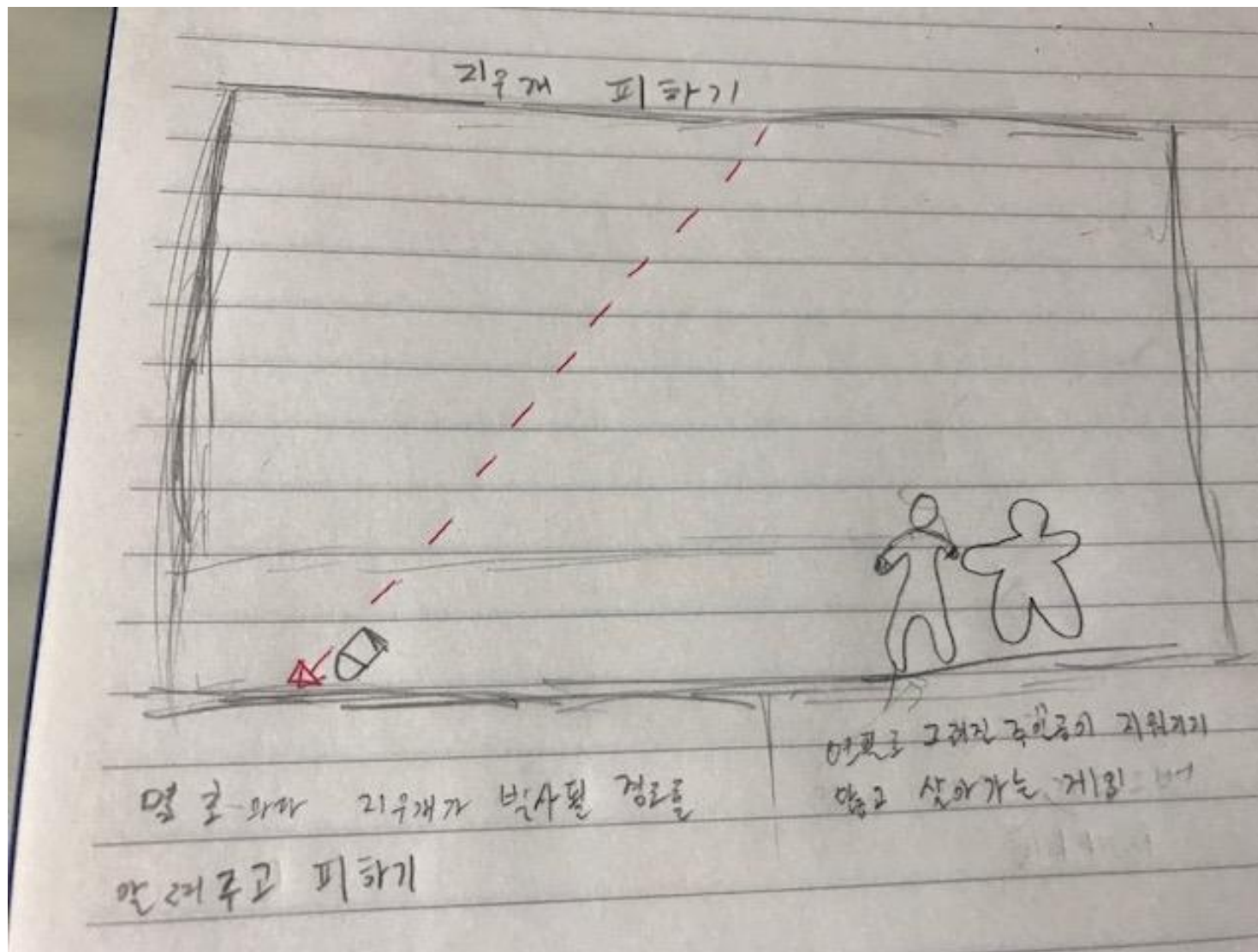
02. Project

김주연



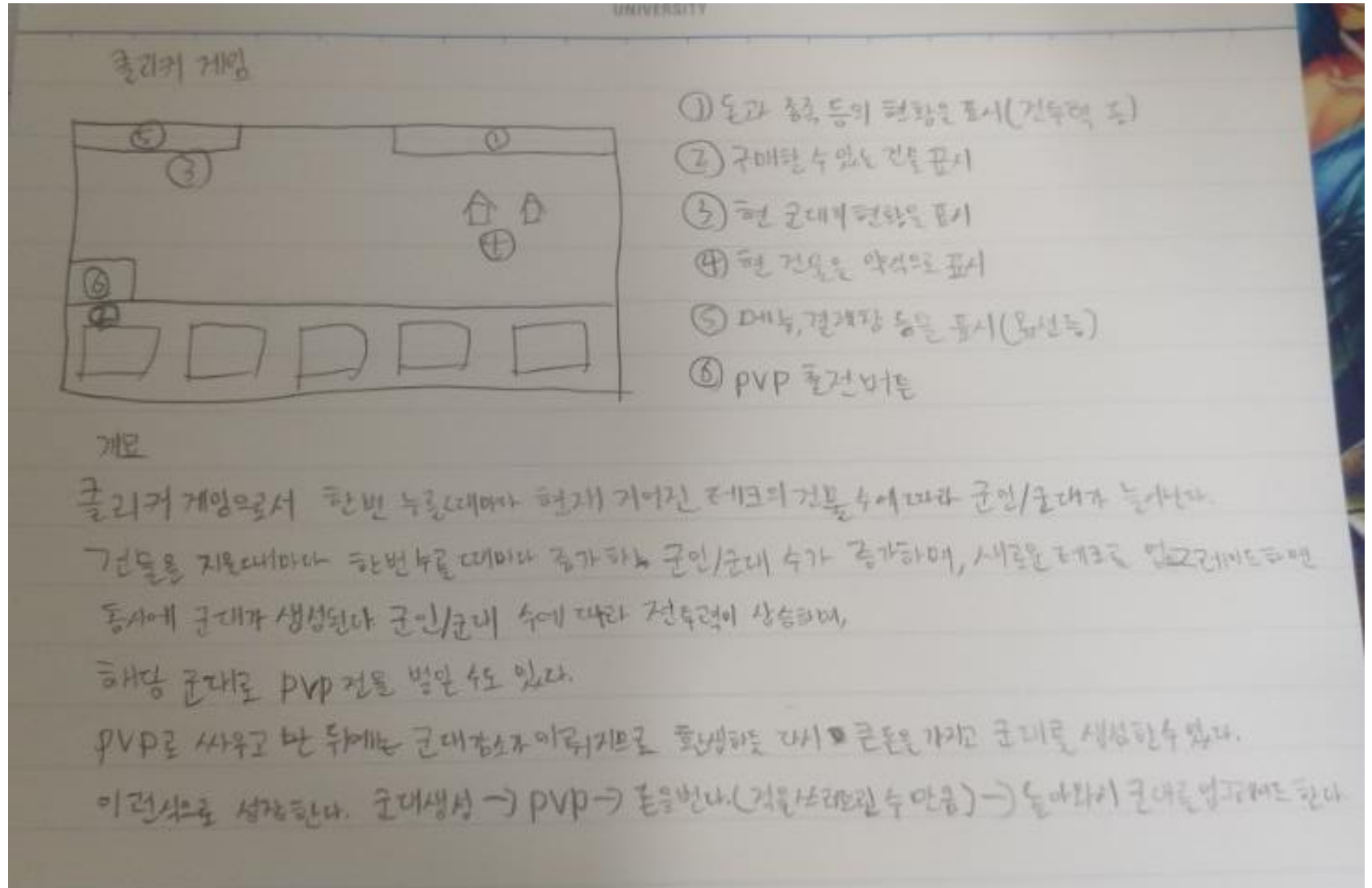
02. Project

유종욱



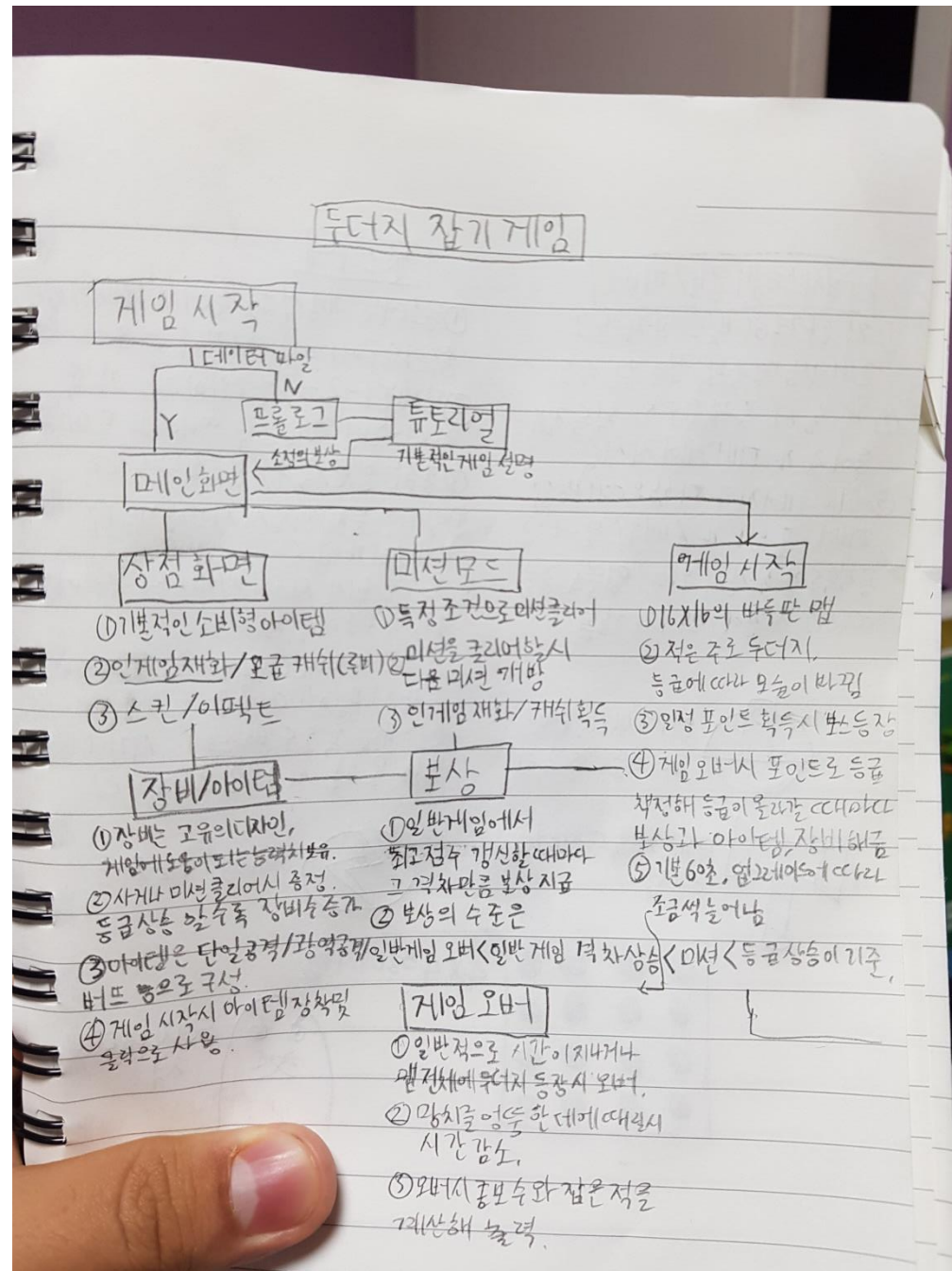
02. Project

황재웅



02. Project

최윤희




02. Project

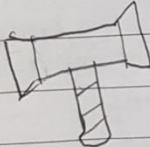
최윤희

게임시스템: 콤보/피버

- 적 타격이 빗나가지 않고
2번 이상 명중할 경우 콤보 발동
- 발동시 공격속도와 획득점
등이 증가, 피버게이지 상승
- 피버게이지가 다 차올때 발동
피버. 포인트가 X배수? 들어오고
공격속도가 최상이 되며 명중빈도는
대려도 시간이 깎이지 않음



엔EMY 재회: 헬멧,
두꺼지들의 뚝배기




무기는 계속 명치형태일
예정

●	●	●	●
●	●	●	●
●	●	●	●
●	●	●	●

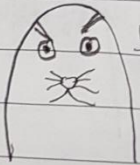
4x4 형태의 맵

몬스터

- 몬스터는 기본적으로 두꺼지 형태이며
종류와 등급에 따라 외관이 다르다
- 단계는 1-2-3 단계이며, 각각
일번-두번-세번씩 내려야 토치원
- 종류는 일반/특수/보스로 나뉜다,
④ 일반은 등장/퇴장시 시간이 깎이지
않고 페널티가 없다
- 특수는 퇴장 시에 맵이나 물-기-이-에
복합적 영향을 끼친다.
- 보스는 여러번 내려야 죽는 1개이며
등장시 맵에 대공포 효과를 내는
칸을 파는 속도도 빠르며, 시간 내
퇴치못할 시 게임 오버된다.



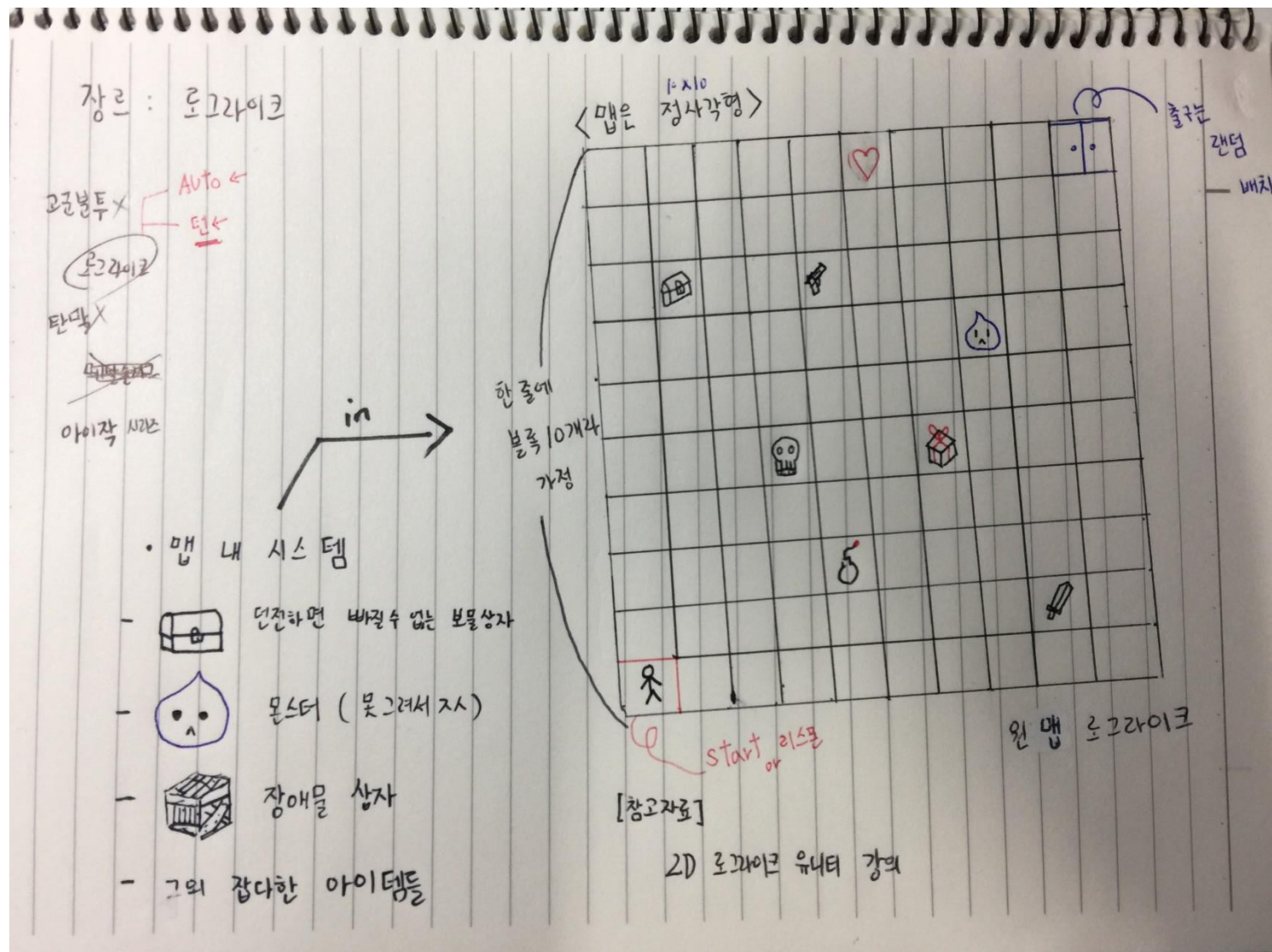
아이템, 구슬 모양



두꺼지 형태의
적

02. Project

김영인



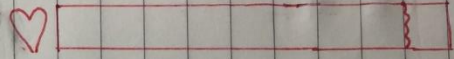
02. Project

김영인

던전 종류는 두 가지

- 1F ~ X층 : 밝은 분위기
- B1 ~ X층 : 어두운 던전

- 라이프 바 표시

♡ 

- 돼지면 처음부터 You DIED


- 다음 층에 넘어갈 때 전 층에서 얻은 아이템 유지

- 아이템 — 무기
 — 물약

- 레벨, 스텟 시스템 : 아예 생각 안 해봄

- 영감을 준 게임 : [엔터 더 건전], [바인딩 오브 아이작]

- 77E -

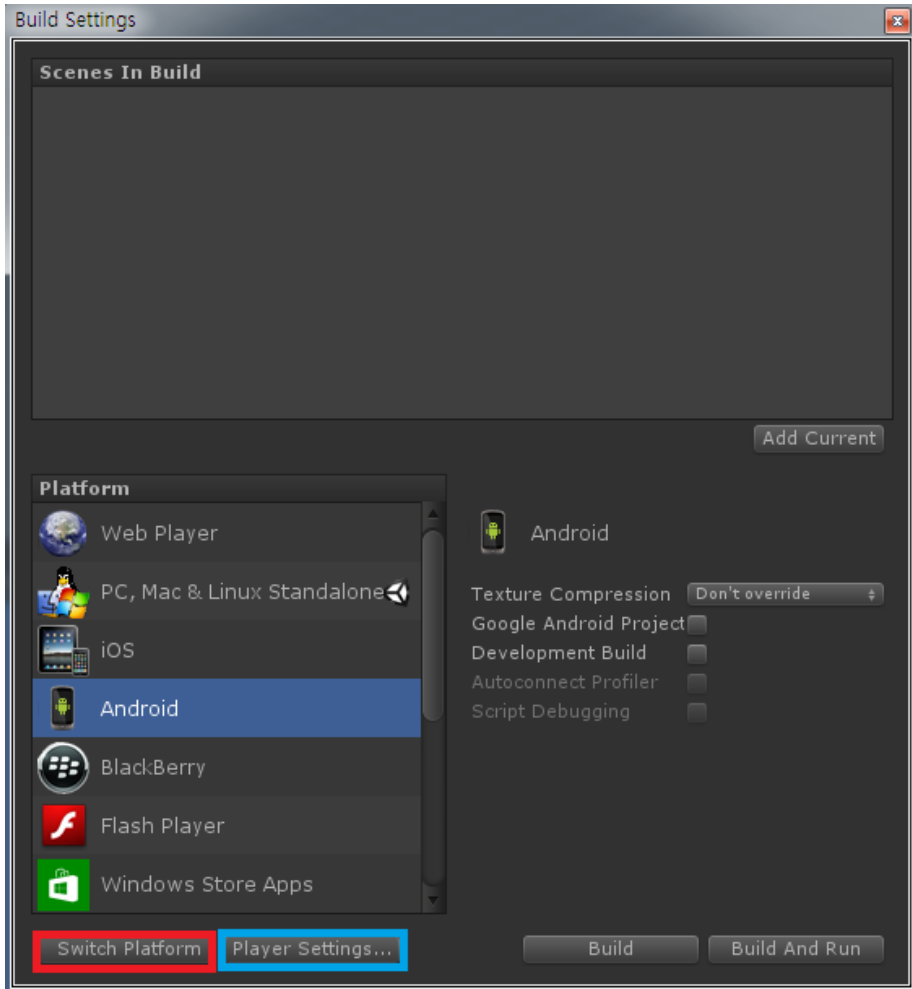


03

Programming

03. Programming

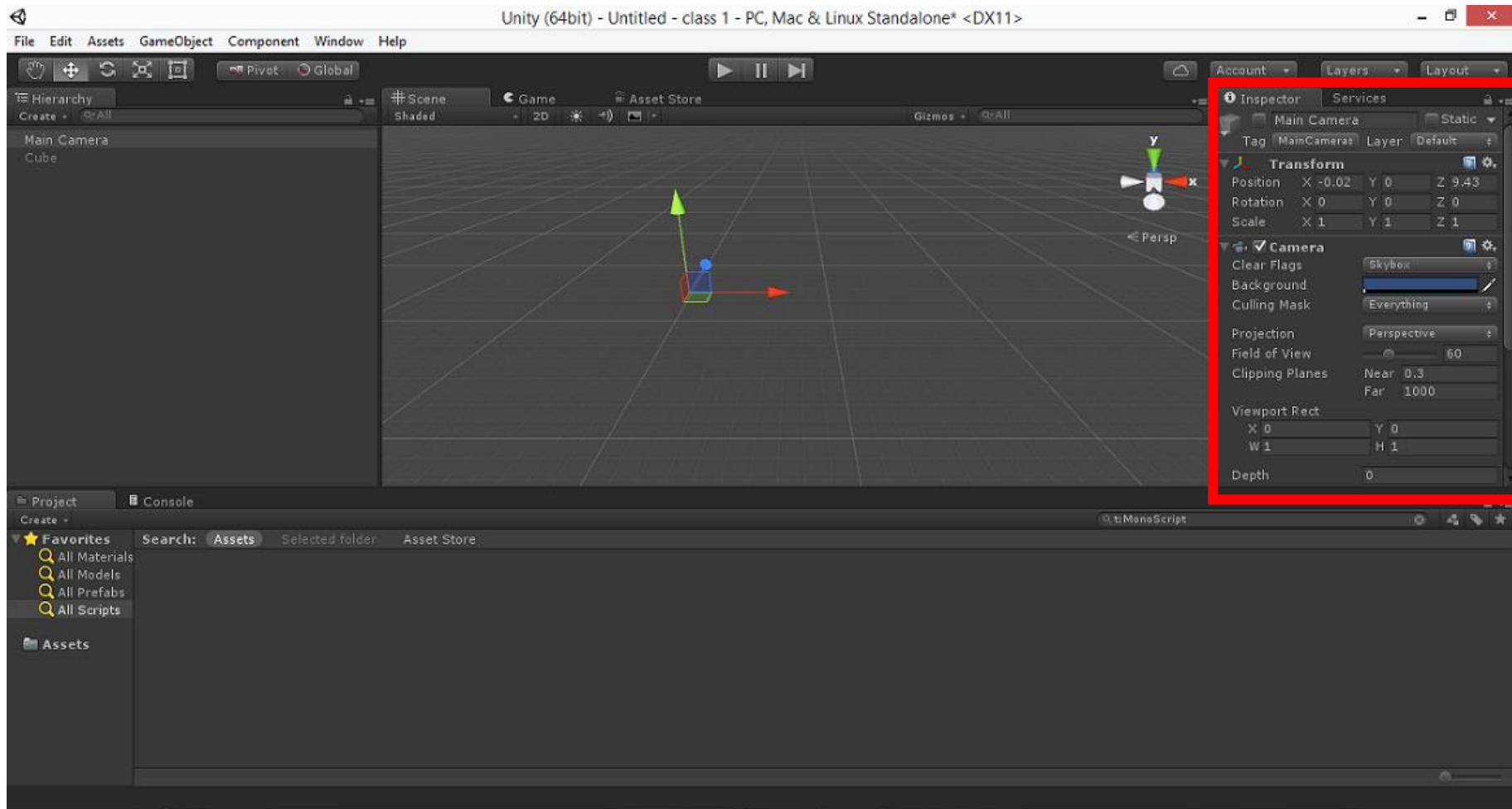
Platform



- Scene 구성
- Platform 변경
- 빌드 및 세팅
- 플레이어 세팅

03. Programming

Engine View



- 인스펙터

오브젝트의 각 정보들을 나타내주며, 컴포넌트를 갖고 있다.

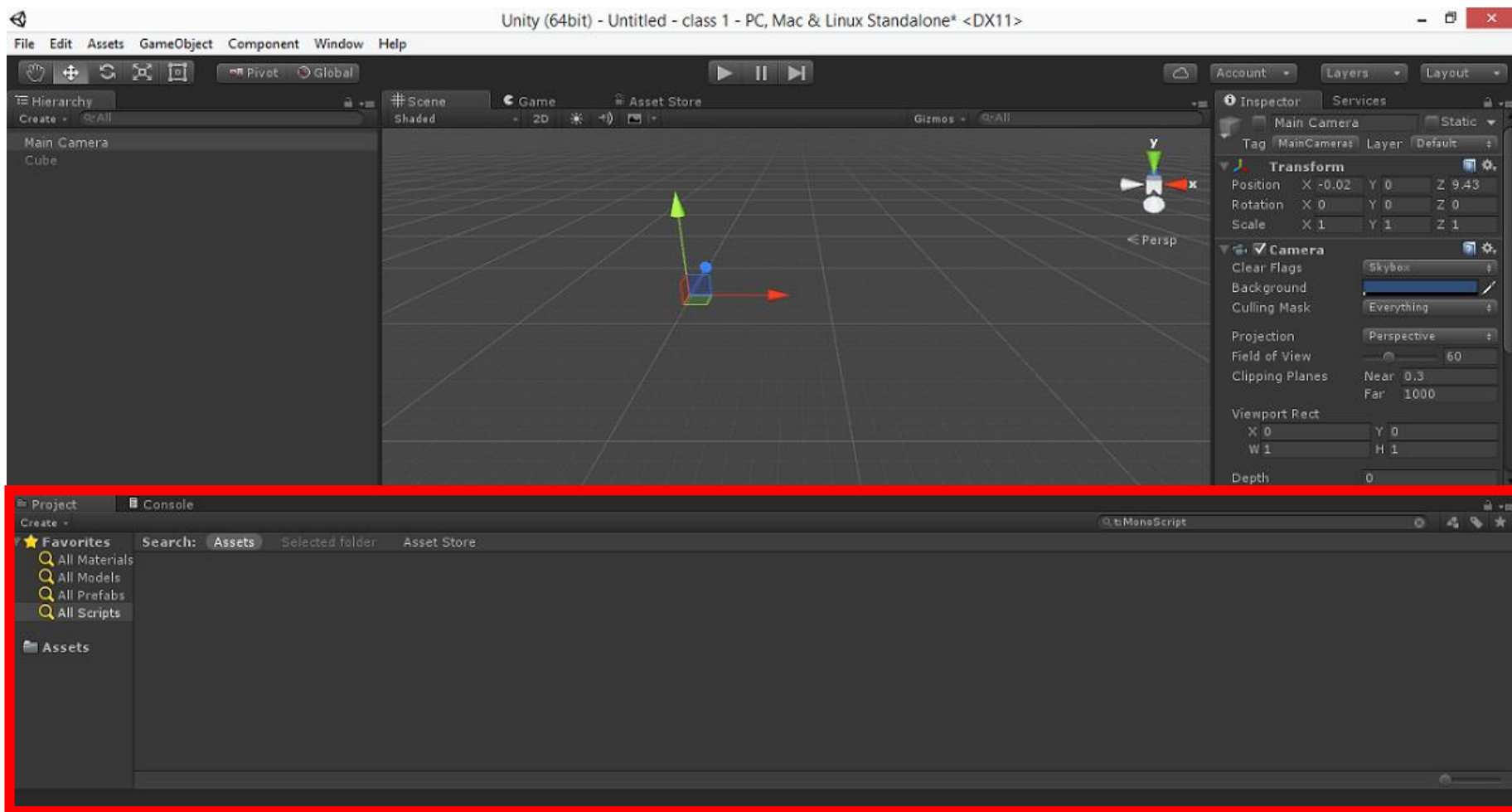
* 오브젝트
캐릭터, 배경, 사물 등

* 컴포넌트
Transform – 위치, 회전, 크기

그 외의 Camera, Text, Image, Scroll, Light, Mesh, Renderer 등등

03. Programming

Engine View



- 프로젝트

게임 내의 포함된 리소스를 나타낸다.

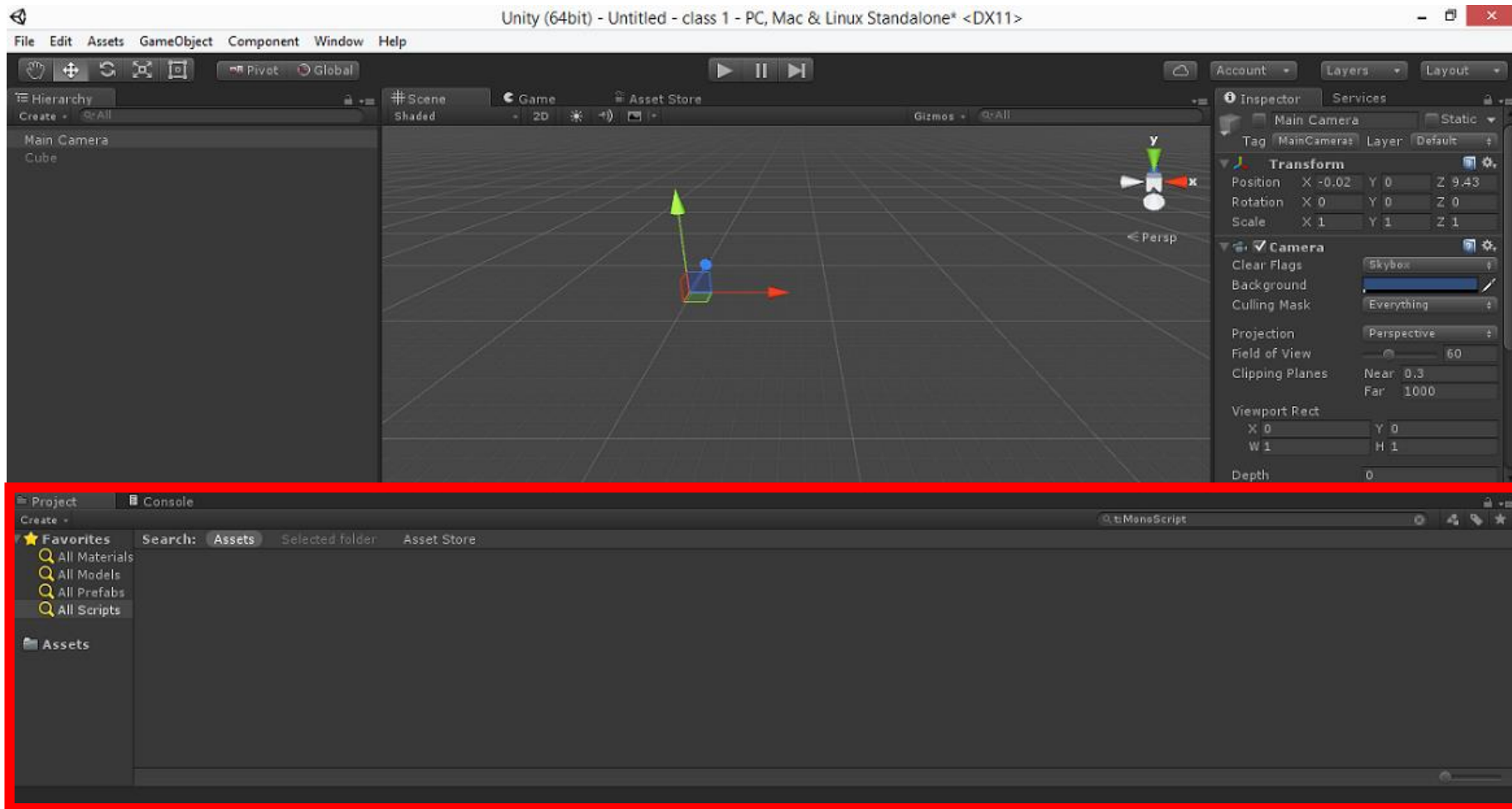
* 리소스 종류

Asset 폴더 안에 위치하며 이미지, 폰트, 모델, 스크립트 등이 포함된다.

* 위치는 설치한 유니티 경로 안의 자신의 프로젝트의 Asset

03. Programming

Engine View



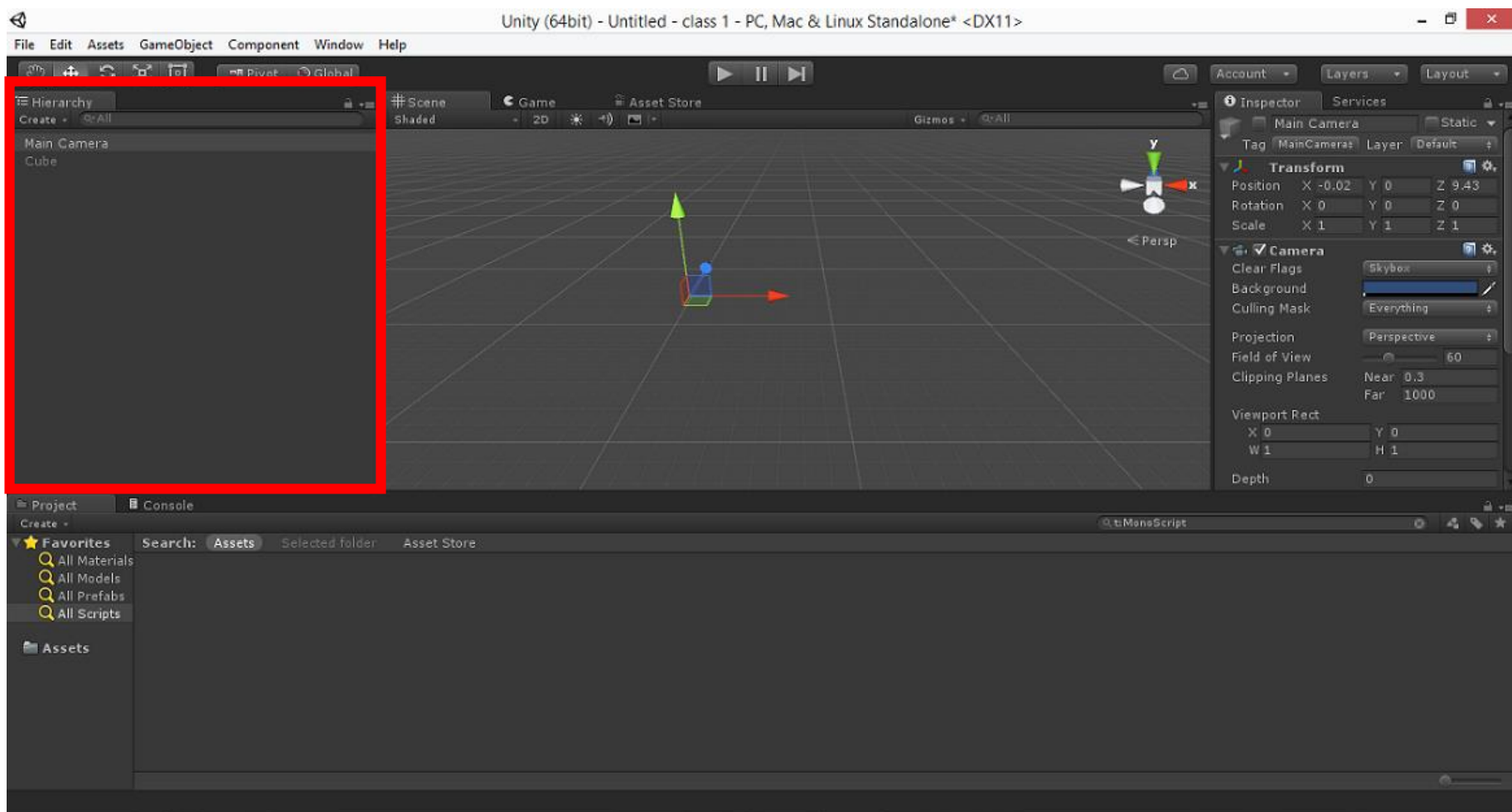
- 콘솔

게임 내의 에러, 디버그 등의 출력을 나타낸다.

* 소스 코딩 이후의 확인하기 가장 좋은 곳이 콘솔이다.

03. Programming

Engine View



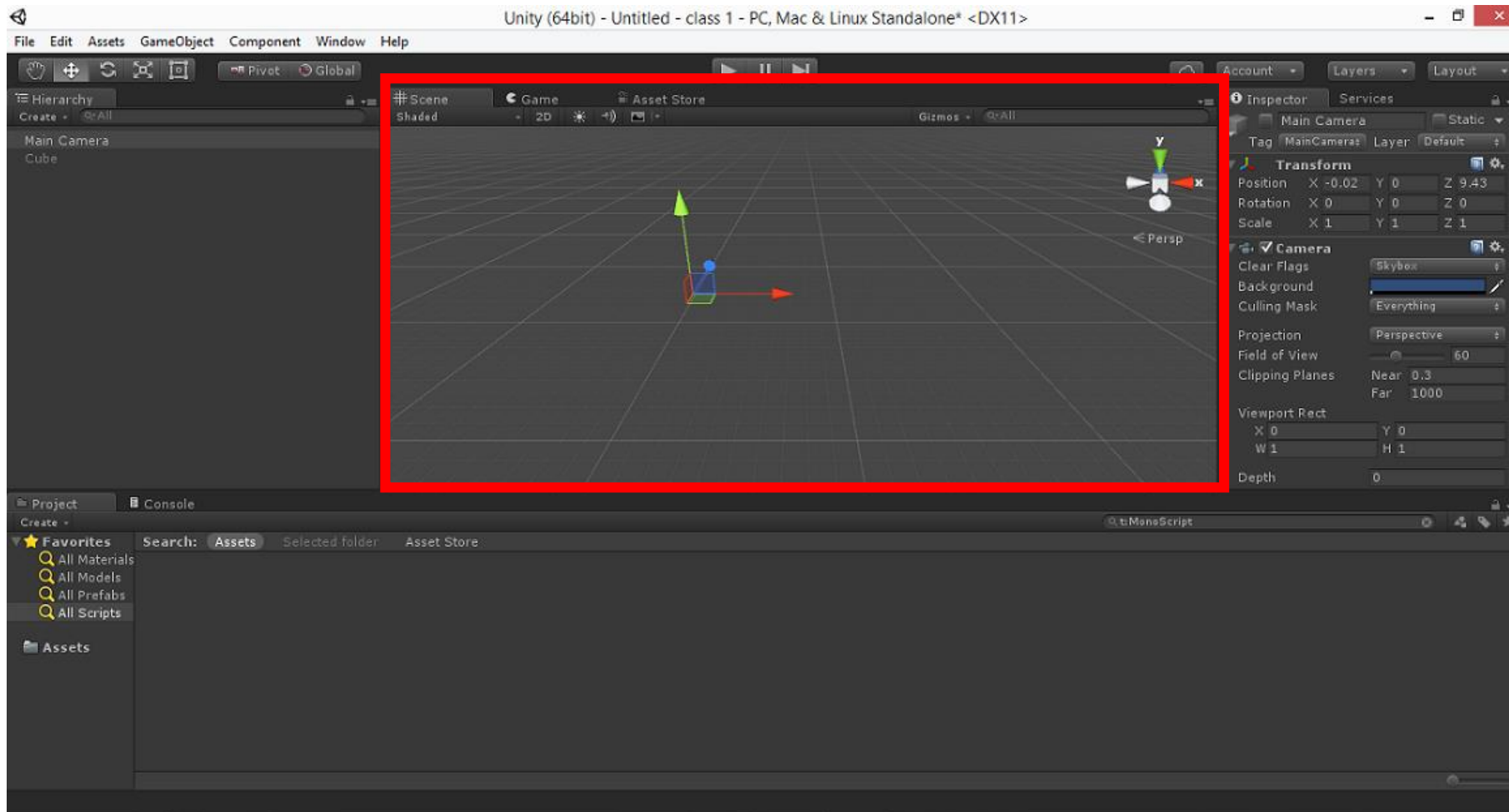
- 하이라키

생성한 오브젝트들이 위치한 곳.

* 부모 자식간의 형태로서 부모 영향에 따라 자식들의 값들이 다 변경된다.

03. Programming

Engine View



- 게임 뷰, 씬

가상의 월드로 생성한 오브젝트들을 볼 수 있다.

* 실제로 게임을 실행 할 때의 화면을 볼 수 있으며, 위치를 직접 조정하고 크기 변경도 가능하다.

03. Programming

if 조건문

```
if ( /*조건문 A*/ )  
{  
    // A 조건에 true일 경우에  
}  
else if ( /*조건문 B*/ )  
{  
    // B 조건에 true일 경우에  
}  
else  
{  
    // 그밖의 경우에  
}
```

03. Programming

if 조건문

```
private int health;
public void HealthChange()
{
    if (health <= 0)
    {
        // 체력이 0 이하로 낮아졌을 때
        // Game over !!!
    }
    else if (health < 50)
    {
        // 체력이 50 미만으로 낮아졌을 때
        // Warning !!
    }
    else
    {
        // 그 밖의 경우
        // Damage !
    }
}
```


03. Programming

while 반복문

```
while ( /*조건문*/ )  
{  
    // 반복 동작  
}
```

```
for (int i = 0; i < length; i++)  
{  
    // 반복 동작  
}
```

03. Programming

while 반복문

```
private float coolTime = 10.0f;
private bool isAtkReady = false;
public void AttackCoolTime()
{
    isAtkReady = false;

    while (coolTime >= 0)
    {
        coolTime -= 0.01f;
    }

    coolTime = 10.0f;
    isAtkReady = true;
}
```

```
private float coolTime = 10.0f;
private bool isAtkReady = false;
public void AttackCoolTime()
{
    isAtkReady = false;

    while (true)
    {
        time -= 0.01f;

        if (time <= 0)
        {
            time = 10.0f;
            isAttack = true;
            break;
        }
    }
}
```

03. Programming

switch 제어문

```
switch (/*조건문*/)
{
    case:
        break;
    default:
        break;
}
```

```
if (/*조건문 A*/)
{
    // A 조건에 true일 경우에
}
else if (/*조건문 B*/)
{
    // B 조건에 true일 경우에
}
else
{
    // 그밖의 경우에
}
```

03. Programming

switch 제어문

```
private string monsterName = "";
public void AttackMonster()
{
    switch (monsterName)
    {
        case "Krong":
            break;
        case "krong":
            break;
        case "Pororo":
            break;
        case "Rudy":
            break;
        case "Eddy":
        case "Loopy":
            break;
        default:
            break;
    }
}
```

```
private string monsterName = "";
public void AttackMonster()
{
    switch (monsterName)
    {
        case "Krong":    break;
        case "krong":    break;
        case "Pororo":   break;
        case "Rudy":     break;
        case "Eddy":     break;
        case "Loopy":    break;

        default:         break;
    }
}
```

03. Programming

switch 제어문

```
private string monsterName = "";
public void AttackMonster()
{
    switch (monsterName)
    {
        case "Krong":    // 크롱일 경우 특별한 공격에 100 데미지
            break;
        case "krong":
            break;
        case "Pororo":  // 뽀로로일 경우 특별한 공격에 면역
            break;
        case "Rudy":    // 루디일 경우 특별한 공격에 50 데미지
            break;
        case "Eddy":    //
        case "Loopy":    // 에디와 루피일 경우 특별한 공격에 20 데미지
            break;
        default:        // 그 밖의 이름을 가진 경우
            break;
    }
}
```

03. Programming

enum 열거형

```
public enum Characters
{
    Krong, Pororo, Rudy, Eddy, Loopy
}

private Characters characters;
public void AttackMonster()
{
    switch (characters)
    {
        case Characters.Krong:
            break;
        case Characters.Pororo:
            break;
        case Characters.Rudy:
            break;
        case Characters.Eddy:
            break;
        case Characters.Loopy:
            break;
        default:
            break;
    }
}
```

```
private string monsterName = "";
public void AttackMonster()
{
    switch (monsterName)
    {
        case "Krong":
            break;
        case "krong":
            break;
        case "Pororo":
            break;
        case "Rudy":
            break;
        case "Eddy":
            break;
        case "Loopy":
            break;
        default:
            break;
    }
}
```

03. Programming

function 메소드

```
public void DamageCalc(int damage)
{
    health -= damage;
    // health = health - damage;
}
```

```
public void AttackMonster()
{
    switch (characters)
    {
        case Characters.Krong:
            DamageCalc(100);
            break;
        case Characters.Pororo:
            DamageCalc(0);
            break;
        case Characters.Rudy:
            DamageCalc(50);
            break;
        case Characters.Eddy:
        case Characters.Loopy:
            DamageCalc(20);
            break;
        default:
            break;
    }
}
```

```
public void AttackMonster()
{
    switch (characters)
    {
        case Characters.Krong:
            Dhealth = health - 100;
            break;
        case Characters.Pororo:
            Dhealth = health - 0;
            break;
        case Characters.Rudy:
            Dhealth = health - 50;
            break;
        case Characters.Eddy:
        case Characters.Loopy:
            Dhealth = health - 20;
            break;
        default:
            break;
    }
}
```

04

Report

04. Report

개발 일지

```
public class CharacterDataUI : MonoBehaviour {

    [SerializeField]
    private Image image;    // 캐릭터의 이미지

    [SerializeField]
    private Text nickname;  // 캐릭터의 이름

    public void SetUIData() // 캐릭터를 소유하고 있을 때 사용하는 함수
    {
        image.color = Color.white;    // 캐릭터를 밝게 해준다.
    }

    public void HideUIData()    // 캐릭터를 소유하고 있지 않을 때 사용하는 함수
    {
        image.color = Color.black;    // 캐릭터를 어둡게 해준다.
        nickname.text = "???";        // 캐릭터의 이름을 ??? 로 설정한다.
    }
}
```

04. Report

게임 기획 구체화

- **게임의 해상도**
 - * 가로 or 세로
- **게임 시작 화면**
 - * 타이틀(Text), 게임시작(Button), 배경(Image), 효과(Animation)
- **조작법**
 - * 튜토리얼
- **히스토리**
 - * 게임 내의 화면 단계 (메인화면 – 인게임 – 세팅의 순서)
- **게임 속 화면**
 - * 맵 선택(Scroll), UI 위치(Setting, Shop, MiniMap...)

04. Report

게임 이미지 리소스

- 저작권 확인 필수

The screenshot displays the OpenGameArt.org website interface. At the top, the site's logo and navigation menu (Home, Browse, Submit Art, Collect, Forums, FAQ, Leaderboards) are visible. On the right, there are login fields for OpenID, Username, and Password, along with a 'Register' link.

The left sidebar contains an 'ADVANCED SEARCH' section with various filters:

- SEARCH**: A text input field.
- TITLE**: A text input field.
- TAGS**: A dropdown menu for 'Is one of' and a text input for a comma-separated list of tags (example: "sword, weapon, item").
- SUBMITTER**: A text input field.
- ART TYPE**: Checkboxes for 2D Art, Concept Art, Music, Document, 3D Art, Texture, and Sound Effect.
- LICENSE(s)**: Checkboxes for CC-BY 4.0, CC-BY-SA 4.0, GPL 3.0, OGA-BY 3.0, LGPL 3.0, CC-BY 3.0, CC-BY-SA 3.0, GPL 2.0, CC0, and LGPL 2.1.
- SORT BY**: A dropdown menu with 'Favorites' selected.
- ORDER**: A dropdown menu with 'Desc' selected.
- ITEMS PER PAGE**: A dropdown menu with '24' selected.
- COLLECT INTO...**: A dropdown menu with 'Select a collection' selected.
- SEARCH**: A button.

The main content area features a 'SEARCH ART' section with a Patreon funding drive for 'BETTER CONTENT CURATION (\$1000/month)'. It shows a progress bar at 51% (\$506.37/\$1000) and a 'LOG IN' button. Below this, a grid of 24 items is displayed, each with a thumbnail and a title:

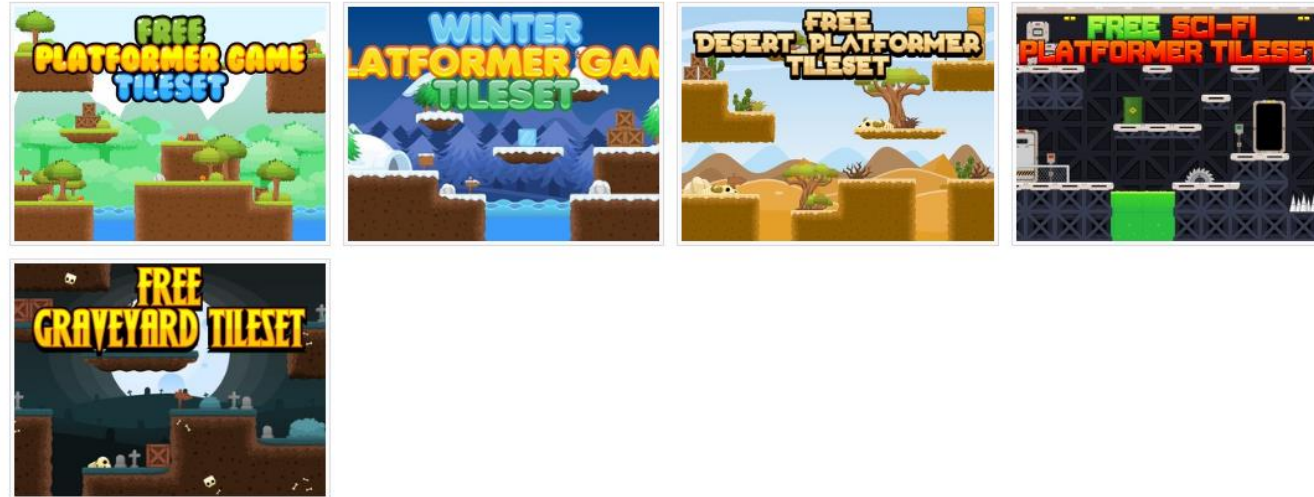
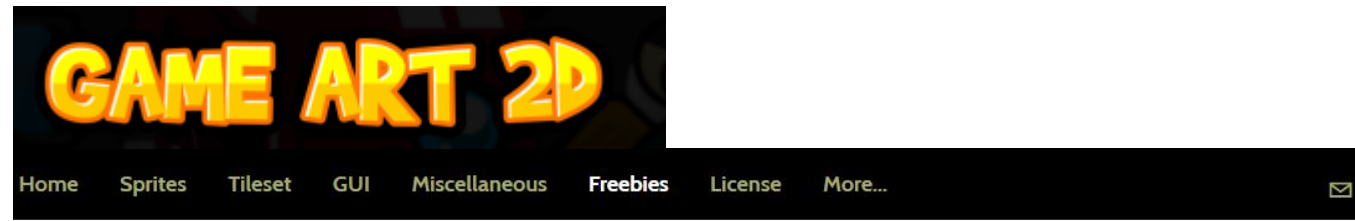
- LOTS OF FREE 2...
- A PLATFORMER I...
- A BLOCKY DUNG...
- DUNGEON TILESET
- DUNGEON CRAW...
- TINY 16: BASIC
- WHISPERS OF AV...
- PLATFORMER AR...
- 700+ RPG ICONS
- CASTLE PLATFORM...
- THE FIELD OF TH...
- DAWNLIKE - 16x...
- CASTLE TILES FO...
- MAGE CITY ARC...
- FANTASY ICON P...
- ONSCREEN CONT...
- PLATFORMER AR...
- UI PACK
- LPC TILE ATLAS
- MODERNA GRAP...
- RPG GUI CONS...
- ZELDA-LIKE TILES...
- SPACE SHIP CON...
- 32x32 FANTASY ...

At the bottom, there is a 'CHAT WITH us!' section with links to IRC/Webchat Rules, IRC: #OpenGameArt on irc.freenode.net, and Chat from your browser!. Below that, an 'ACTIVE FORUM TOPICS - (VIEW MORE)' section shows a topic: 'How To Plot a sine wave in excel 4 hours 33'.

04. Report

게임 이미지 리소스

- 저작권 확인 필수



FREE GAME GUI



04. Report

게임 이미지 리소스

- 저작권 확인 필수

itch.io

Browse gamesGame jamsUpload a gameDevlogs

Search for games or creators

Log inRegister

FILTER RESULTS (Clear)

Price ×

★ Free

More options

RELATED COLLECTIONS

Top freeGame assets (1,568 results)

Sort byPopularityTop sellersTop ratedRecently added

Pixel Art2D16-bitRetrospritesRole PlayingFantasyTilemap based toolsPuzzle-Platformer8-bit(View all tags)

Explore game assets on itch.io · Upload your game assets to itch.io to have them show up here.

Ashlands Tileset
FREE SNES-style pixel RPG tiles!
finalbossblues

The One Spell - Art Asset (Plants and Character + Animation)
All the art assets of your game - The One S...
Brull.Alex

16x16 Dungeon Tileset
Free fantasy dungeon tileset (+characters ...
0x72

Jungle Asset Pack
Awesome pixel-art Jungle Asset Pack
Jesse M

Skeleton Sprite Pack
Awesome Skeleton sprite pack (Idle, React,...
Jesse M

Low Poly Forest Pack
free low poly forest pack, 42 total low poly ...
Jaks

16x16 RPG Item Pack
72 small sprites that are perfect for an RPG
Alex's Assets

Free Pixel Art Forest
A Free Pixel Art Forest for you!
edermunizz

04. Report

게임 이미지 리소스

- 저작권 확인 필수

unityAsset Store

3D 2D Add-Ons 음향 템플릿 도구 시각 효과

처음이신가요? 유니티 계정 만들기 로그인

모든 에셋

이곳에 입력해 에셋을 검색하세요

SALE 이전 Asset Store 로 돌아가기

홈 > 2D > 주변환경 > Free Platform Game Assets

Platform Game Assets GUI UPDATE

Free

+10

패키지 구성

출시

지원되는 유니티 버전

21.5 MB

최신 버전 1.8.0

2017.1.0 버전 이상

지원 사이트

퍼블리셔 사이트

BAYAT GAMES

Free Platform Game Assets

FREE

★★★★★ 15개 유저리뷰

내 에셋에 추가하기

GUI Update is now available
[Check out Red Runner Early Access](#)
Amazing game asset with several tree, background, environment elements, complete tile set, coin animation, chest animation, water animation, clouds & much more ...
This Game asset is **Pixel Perfect** and full vector. its **ready-to-use** asset and **you can create Great Games** with this asset.
There is some updates for this game assets that send free for buyers in future.
Folder includes Separate Ai, EPS CS Files and Transparent png Files for All Assets.
PNG File Includes:
(preview vector file is included)
Background: 2048x1536, 1920x1080 and Clouds
Character: 1x, 2x, 4x
Chest: 256x256, 512x512, 1024x1024
Coin & Water Animations in 3 different sizes
[더 보기](#)

공유하기

목록에 추가하기

신고하기



Thank you

질문

