
3주차 베타

제목 프로메테우스 미션

분류 시뮬레이션

작성자 김호곤

가. 진행 상황

1. 사회 테크트리는 유니티 에디터에서 직접 노드를 만들었다.

사회 테크트리는 다른 테크트리와는 상이한 형태기 때문에 이전에 테크트리를 위해 만들었던 부모 클래스를 상속받을 수 없다. 새로운 부모 클래스를 만들어 상속받을 수 있을 것이나, 아직까지 사회 테크트리와 같은 형태의 테크트리가 또 존재하는 것은 아니므로 사회 테크트리만을 위한 스크립트를 만들어도 무방한 것으로 보인다. 따라서 노드를 유니티 에디터 상에서 만들고 그 노드를 참조하는 클래스를 만들어 사회 테크트리를 만들었다. 노드를 ScriptableObject로 만드는 것과는 다르게 유니티 에디터 상에서 만든 노드는 노드가 어떤 형태로 존재하는지 직접 보면서 만들 수 있어서, 디자인 면에서는 훨씬 편하다. 단점은 사회 테크트리와 다른 테크트리를 서로 연결하는 코드를 더 추가해야 된다는 것인데, 다행히 사회 테크트리는 다른 테크트리로부터 영향 받기만 하고 주는 영향은 없으므로 이러한 방식을 사용하기 적절했다.

2. 재사용 대기시간이 있는 버튼은 부모 클래스가 2개다.

재사용 대기시간이 있는 모든 버튼의 공통 동작은 대기시간을 작동시키는 것이므로 대기시간에 관련된 동작은 한 부모 클래스에 모았다. 이런 버튼은 미디어 문화 항목과 외교 항목에 사용되는데, 같은 항목 내에서는 비슷한 동작을 하기 때문에 항목별로 부모 클래스를 만들었다. 항목별 부모 클래스는 첫 번째 부모 클래스를 상속받는다. 버튼의 개별 동작은 각각의 클래스로 만들어졌고, 각각의 클래스는 항목별 클래스 부모를 상속받는다.

3. 외교 항목에서 우호도와 적대자 비율의 합이 1을 넘기지 않도록 했다.

외교 활동으로 어떤 세력의 우호도 또는 적대자 비율이 증가하거나 감소하는데, 전체를 1로 두었고 두 비율의 합은 1을 넘으면 안 된다. 여기서 한 비율을 증가시킬 때 1에서 두 비율의 합을 빼고 남은 비율을 이용했다. 남은 비율에 1 미만의 수를 곱한 값만큼을 증가량으로 하면 우호도와 적대자 비율의 합은 1을 넘길 수 없다. 남은 비율은 중립자 비율에 해당하게 되는데, 우호도, 적대자 증가량이 중립자 비율에 비례하는 것이 현실적일 것이므로, 두 비율의 합이 1을 넘을 때 강제로 1로 맞추는 방법은 사용하지 않았다.

4. 게임 진행 상황을 Json 파일로 저장하고 나중에 불러올 수 있다.

게임을 종료하고 다시 불러올 때 필요한 데이터는 모두 구조체에 담았다. 변수의 양은 많으나, 이 구조체는 딱 한 클래스에서만 사용하고 자주 접근할 것이기 때문에 클레

스로 선언해서 참조 변수로 접근하는 것보다는 구조체로 선언해서 값 변수로 접근하는 것이 더 낫다. 게임 저장은 이 구조체를 Json 파일로 저장하는 것이고, 게임 불러오기는 Resources 폴더에 있는 Json 파일을 읽어오는 것이다. 물론 번역이 필요한 언어 Json 파일과는 다르게 게임 저장 파일은 사용자가 열고 편집하기 쉽다는 것이 단점이다. Unity의 데이터 저장 방법 중 PlayerPrefs를 이용하는 방법도 있는데, PlayerPrefs는 저장할 수 있는 자료형이 제한적이어서 사용하지 않는다.

나. 변경 사항

1. 고유 문화 항목은 구현하지 않는다.

새로운 기능 추가하는 것이 아니라 이미 구현된 기능을 넣게 될 것이고, 꼭 필요한 컨셉도 아니어서 고유 문화 항목은 제거한다.

다. 다음 계획

1. 주 메뉴를 완성한다.
2. 미완료 상태인 것을 완성한다.
3. 디버그 한다.