

프로젝트 분류	게임	장르	RPG	개발기간	1 Weeks
타이틀	마비노기 모작	플랫폼	PC	단위	4차
개발환경	Unity 2020.3.24.f1, Visual Studio 2019				
저장소주소	https://github.com/gwijong/ProjectMB				
참여자	김귀종(Front-End),				
목표	마비노기의 최소한의 기능 구현4				
미션	소지품 창 만들기				
기능 (규칙)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 소지품 창은 디아블로2 소지품 창과 비슷한 규칙을 가집니다. 2. 플레이어가 바닥에 떨어진 3D 오브젝트 아이템을 먹으면 소지품 창에 2D 아이템 아이콘이 추가됩니다. 3. 키보드 I키를 누르거나 화면 하단의 소지품 창 아이콘을 클릭하면 소지품 창이 펼쳐집니다. 4. 소지품 창은 X축 6칸 Y축 10칸의 넓이를 가집니다. 5. 소지품창 안의 아이템들은 1*1에서 최대 3*3 넓이를 가집니다. 6. 일부 아이템은 겹치기가 가능합니다. 만약 획득한 아이템이 겹쳐지는 아이템이고 소지품 창에 기존의 동일한 아이템이 존재하면 소지품 창의 해당 아이템 2D 아이콘의 숫자를 나타내는 텍스트가 획득한 아이템의 개수만큼 더해집니다. 7. 마우스 좌 클릭을 하면 아이템을 마우스 커서로 집을 수 있습니다. 8. 각각의 아이템 아이콘을 마우스 우 클릭하면 아이템의 설명 창이 활성화됩니다. 각각의 설명 텍스트가 표시됩니다. 9. 각각의 아이템 아이콘은 고유의 사용 효과를 가지고 있습니다. 아이템 설명 창에서 사용하기 버튼을 누르면 아이템이 사용됩니다. 10. 마우스 좌 클릭을 해서 아이템을 집은 상태로 다른 아이템 아이콘을 마우스 좌 클릭하면 집고 있는 아이템과 소지품 창의 아이템이 교환됩니다. 11. 아이템을 집은 상태로 소지품 창의 빈 공간에 마우스 좌 클릭을 하면 빈 공간에 아이템 아이콘이 추가되고 마우스에 집은 아이템은 사라집니다. 12. 소지품 창 안의 아이템 아이콘에 마우스 커서를 가져다 대면 아이템 아이콘이 있는 배경 칸이 하이라이트 표시됩니다. 13. 소지품 창 안의 아이템 아이콘에서 마우스 커서가 벗어나면 하이라이트 된 배경 칸이 원래 색상으로 돌아갑니다. 				
1차 중단위 기간목표	<ul style="list-style-type: none"> - 1차(05.09~05.12) 1~13번 기능 구현 - 2차(05.13~05.13) : 추가해야 할 기능 문서화 				
참고자료 (레퍼런스)	<ol style="list-style-type: none"> 1. SGA서울게임아카데미 포폴: https://www.youtube.com/watch?v=odu-yKU7vsc 2. 게임클래스 포폴: https://www.youtube.com/watch?v=ftBB4RYzD6g 				
기타	취업 면접 시 코드를 제출할 경우를 대비해 객체지향을 준수한다.				