

| | | | | | |
|----------------|--|-----|-----|------|---------|
| 프로젝트 분류 | 게임 | 장르 | RPG | 개발기간 | 1 Weeks |
| 타이틀 | 마비노기 모작 | 플랫폼 | PC | 단위 | 2차 프로토 |
| 개발환경 | Unity 2020.3.24.f1, Visual Studio 2019 | | | | |
| 저장소주소 | https://github.com/gwijong/ProjectMB | | | | |
| 참여자 | 김귀종(Front-End), | | | | |
| 목표 | 마비노기의 최소한의 기능 구현3 | | | | |
| 미션 | 아이템을 주워 소지품 창에 넣기 | | | | |
| 기능 (구칙) | <ol style="list-style-type: none"> 1. 나무나 가로등 같은 사물을 때리거나 적을 처치하면 일정 확률로 아이템이 떨어집니다. 2. 바닥에 떨어지는 아이템은 3D 오브젝트와 아이템 이름이 써진 텍스트 UI로 구성되어 있습니다. 3. 플레이어가 바닥에 떨어진 아이템을 클릭하면 거리가 먼 경우 줍기 위해 가까이 다가갑니다. 4. 플레이어가 아이템을 주울 수 있는 거리에 다다르면 아이템을 줍습니다. 5. 주운 아이템은 바닥에서 바로 삭제됩니다. 6. 주운 아이템은 바로 소지품 창에 들어갑니다. 7. 소지품 창 안에 아이템을 몇 개 주웠는지 누적된 수치가 텍스트로 표시됩니다. 8. 소지품 창 안의 아이템 조작이나 배치 등 소지품 창 구현은 다음 단위 기간에 개발합니다. | | | | |
| 1차 중단위 기간목표 | <ul style="list-style-type: none"> - 1차(05.02~05.03) 1~7번 기능 구현 - 2차(05.04~05.04): 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. | | | | |