

프로젝트 분류	게임	장르	RPG	개발기간	1 Weeks
타이틀	마비노기 모작	플랫폼	PC	단위	3차
개발환경	Unity 2020.3.24.f1, Visual Studio 2019				
저장소주소	<a href="https://github.com/gwijong/ProjectMB">https://github.com/gwijong/ProjectMB</a>				
참여자	김귀종(Front-End),				
목표	마비노기의 최소한의 기능 구현3				
미션	아이템을 주워 소지품 창에 넣기				
기능 (구칙)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 나무나 가로등 같은 사물을 때리거나 적을 처치하면 일정 확률로 아이템이 떨어집니다.</li> <li>2. 바닥에 떨어지는 아이템은 3D 오브젝트와 아이템 이름이 써진 텍스트 UI로 구성되어 있습니다.</li> <li>3. 플레이어가 바닥에 떨어진 아이템을 클릭하면 거리가 먼 경우 줍기 위해 가까이 다가갑니다.</li> <li>4. 플레이어가 아이템을 주울 수 있는 거리에 다다르면 아이템을 줍습니다.</li> <li>5. 주운 아이템은 바닥에서 바로 삭제됩니다.</li> <li>6. 주운 아이템은 바로 소지품 창에 들어갑니다.</li> <li>7. 소지품 창 안에 아이템을 몇 개 주웠는지 누적된 수치가 텍스트로 표시됩니다.</li> <li>8. 소지품 창 안의 아이템 조작이나 배치 등 소지품 창 구현은 다음 단위 기간에 개발합니다.</li> </ol>				
1차 중단위 기간목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1차(05.02~05.03) 1~7번 기능 구현</li> <li>- 2차(05.04~05.04): 추가해야 할 기능 문서화</li> </ul>				
참고자료 (레퍼런스)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. SGA서울게임아카데미 포폴: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=odu-yKU7vsc">https://www.youtube.com/watch?v=odu-yKU7vsc</a></li> <li>2. 게임클래스 포폴: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=ftBB4RYzD6g">https://www.youtube.com/watch?v=ftBB4RYzD6g</a></li> </ol>				
기타	취업 면접 시 코드를 제출할 경우를 대비해 객체지향을 준수한다.				