

프로젝트 분류	게임	장르	RPG	개발기간	1 Weeks
타이틀	마비노기 모작	플랫폼	PC	단위	5차
개발환경	Unity 2020.3.24.f1, Visual Studio 2019				
저장소주소	https://github.com/gwijong/ProjectMB				
참여자	김귀종(Front-End),				
목표	마비노기의 최소한의 기능 구현5				
미션	대화창 만들기				
기능 (규칙)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 대화창은 미소녀 연애 시뮬레이터의 대화창과 비슷한 규칙을 가집니다. 2. 플레이어가 대화가 가능한 인간 NPC 게임오브젝트에 마우스 커서를 가져다 대고 마우스 좌 클릭하면 NPC와 대화가 가능한 거리까지 접근한 후 대화창이 활성화됩니다. 3. 대화창은 NPC 이름 텍스트, 대화 내용, 대화 다중선택지문용 버튼, 대화창 배경 이미지로 이루어져 있습니다. 4. NPC가 많아질 경우를 대비해서 NPC 이름 문자열은 NPC 게임오브젝트 내의 Character 스크립트 컴포넌트에서 가지고 오도록 합니다. 5. 대화 내용은 미리 대화내용을 작성해 배열에 넣어둡니다. 6. 다중선택지문용 버튼은 미리 배치하고 비활성화 해둡니다. 그리고 필요할 때 마다 활성화하여 사용합니다. 다중선택지문용 버튼의 텍스트는 미리 선택지 문장을 준비해 배열에 저장해놓고 버튼이 활성화 될 때마다 대화 진행도에 맞춰 텍스트를 교체합니다. 7. 대화 내용 텍스트는 한 글자씩 출력되게 합니다. 출력되는 도중 키보드나 마우스 입력 값이 들어올 경우 즉시 대화 내용 텍스트의 남은 글자들이 전부 출력되게 합니다. 8. “대화를 한다.” 버튼을 누른 경우 화면 우측 하단에 여행수첩 게임오브젝트가 활성화됩니다. 여행수첩 게임오브젝트는 수첩 이미지를 배경으로 가지고 있습니다. 9. 여행수첩은 다중선택지문용 버튼들이 배치되어 있습니다. 각 버튼을 누르면 여행수첩이 비 활성화되며 버튼에 맞는 대화내용이 한 글자씩 출력됩니다. 10. 대화내용이 전부 출력되면 여행수첩이 다시 활성화되고 플레이어는 다른 버튼들을 누르거나 대화를 종료할 수 있습니다. 				
1차 중단위 기간목표	<ul style="list-style-type: none"> - 1차(05.16~05.19) 1~10번 기능 구현 - 2차(05.20~05.20) : 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.				