|  |  |
| --- | --- |
| 게임명 : 2D Nyang | |
| 개발엔진 : Unity, 2022.3.38f1  장르 : 2D, 디펜스  개발기간 : 2024-10-27 ~ 2025-3  스크립트 URL : <https://github.com/h6011/2DNyang> | |
| 게임설명 | (기본적으로 **냥코 대전쟁**이라는 게임을 영감을 받은 게임입니다)  원하는 스테이지를 고른후 **게임을 시작**합니다  일정 시간 간격으로 계속 적들이 **소환**되어 기지를 공격하러 다가옵니다  유닛들이 나열되있는 버튼 UI들을 눌러서 **유닛을 소환**합니다  소환된 유닛은 앞에있는 적을 공격하며 **계속 나아갑니다**  적의 기지나 자신의 기지의 **HP**가 0 이하로 내려갈 경우  게임이 끝이 나게 되고 로비로 돌아오게 됩니다 |
| 개발목표 | 1. 튜토리얼 시스템  2. 스테이지 시스템  3. 설정 시스템 (Json) |
| 인게임 이미지 사진 | |
| 기술 요약 | 직관적인 튜토리얼 |
| 알고리즘 설명 | |
| 발생했던 이슈 | 1.  2. |
| 해결 방안 | 1.  2. |
| 기술 요약 | 기초적인 설정 시스템 |
| **로비**나 **게임** 씬에서  설정 버튼을 누를시  SceneManager.LoadScene() 이용하여 씬 변경 | |
| 발생했던 이슈 | 만약에 **게임 중간**에 씬 변경을 하여 설정 씬에 갔다가 다시 되돌아 온다면  씬을 변경할때 전에있던 씬을 **리셋**하는것 때문에  게임 진행 상황이 **리셋** 되어 버린다 |
| 해결 방안 | **첫번째 방법**은 게임 진행 상황을 저장하는것  **두번째 방법**은 씬을 변경을 할때 LoadSceneMode.Additive 이 모드로 씬을 변경해서 백그라운드에 씬이 작동하도록 한다  첫번쨰 방법은 굉장히 **비효율적**일것으로 예상되어 하지 않았다 왜냐?  두번쨰 방법으로 **간단하게** 할수 있는데 굳이 어렵게 하냐는 말이다 |

|  |  |
| --- | --- |
| 기술 요약 |  |
|  | |
| 발생했던 이슈 | 1.  2. |
| 해결 방안 | 1.  2. |
| 기술 요약 |  |
|  | |
| 발생했던 이슈 | 1.  2. |
| 해결 방안 | 1.  2. |

|  |  |
| --- | --- |
| 기술 요약 |  |
|  | |
| 발생했던 이슈 | 1.  2. |
| 해결 방안 | 1.  2. |
| 기술 요약 |  |
|  | |
| 발생했던 이슈 | 1.  2. |
| 해결 방안 | 1.  2. |

|  |  |
| --- | --- |
| 기술 요약 |  |
|  | |
| 발생했던 이슈 | 1.  2. |
| 해결 방안 | 1.  2. |
| 기술 요약 |  |
|  | |
| 발생했던 이슈 | 1.  2. |
| 해결 방안 | 1.  2. |

|  |  |
| --- | --- |
| 기술 요약 |  |
|  | |
| 발생했던 이슈 | 1.  2. |
| 해결 방안 | 1.  2. |
| 기술 요약 |  |
|  | |
| 발생했던 이슈 | 1.  2. |
| 해결 방안 | 1.  2. |