

현재 상황과 앞으로의 일정

FoxyCraft 28기 이은상



CONTENTS

01	원래의 일정
02	왜 지키지 못했는가?
03	바뀐 일정

1. 코딩

텍스트 (4일)

12/24 ~ 12/27

환경설정, BGM, 가방(5일)

12/28 ~ 1/1

체력, 멘탈 (4일)

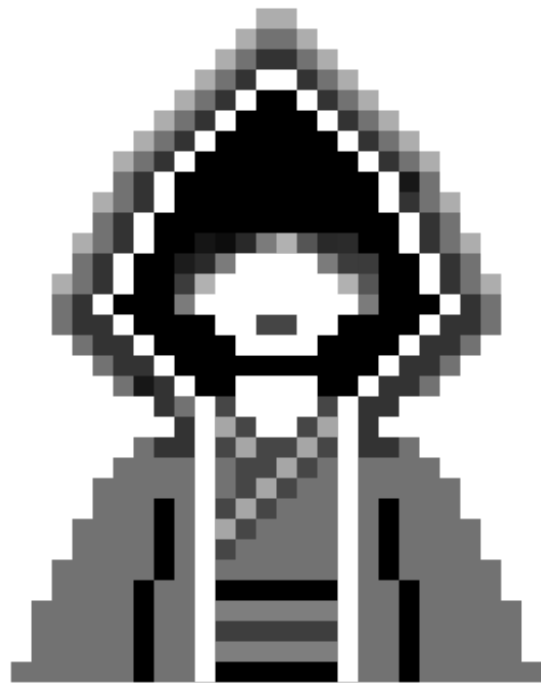
1/2 ~ 1/5

미니게임 (12일)


1/6 ~ 1/17


디자인은 코딩 하면서 추가







원래의 일정



체력



정신력







어느 날 로브를 쓴 행상인이 고아원에 지나가 여러가지 물건을 팔고 있었습니다! 민재는 고아원에서 친한 친구인 '수아'와 함께 호기심에 행상인이 파는 물건을 보러갔습니다.





체력


정신력



그래요. 행상인이 파는 건 각종 잡동사니뿐이었지만 희안하게 눈에 띄는 물건이 하나가 있었죠.





왜 일정을 지키지 못했는가?



1. 코드 오류

- 본인 실수
- 코딩 버그

2. 감기

- 몸에 열이 나서 집중력 떨어짐



왜 일정을 지키지 못했는가?



1. 코드 오류

- 코딩 버그

`count = 10 ;`

`buttons[1].onClick.AddListener(() => OnButtonClick(1));`

`-> count = 11;`

버그로 인해서 `count = 13;`



왜 일정을 지키지 못했는가?



이 오류가 왜 났느냐?

-> 오류가 왜 뜨는지 의문입니다.

해결은 어떻게 했나요?

-> 일정부분 코드를 지우고 다시 작성하니 정상 작동



1. 코딩

텍스트(1일)

1/3

환경설정, BGM, 가방(4일)

1/4~1/7

체력, 멘탈(3일)

1/8~1/10

미니게임(7일)

1/11 ~ 1/17

디자인(6일)

1/3 ~ 1/8



Q&A

