2019-11-18

개발이 너무 중구난방에 정리가 되지 않는 거 같아 정리 겸 개발 일기를 써보고자 한다.

현재 문제점은 체계적인 설계가 되지 않고 때에 따라 즉석에서 상속 관계, 연관 관계를 생각하다 보니 새로운 스크립트가 추가될수록 난잡해지거나 복잡해지는 현상이 있다. 그래서 여기에서 잠깐 끊고 컨셉과 설계를 확실하게 하고 다시 들어가야할 거 같다.

[컨셉]

우선은 이번 프로젝트의 기술적 컨셉은 게임을 Mod를 통해 확장해나갈 수 있게 만드는 것이다. 따라서 최대한 코드의 의존도를 적게 만들고 외부 데이터(xml)을 통해 맵, 캐릭터, 아이템, 이펙트, 그래픽, ui 등을 모딩이 가능하게 하는 쪽으로 스크립트 작성 해야하며, 후에 코드 조차 외부에서 불러올 수 있다면 그렇게 해볼 생각이다. 이에 오브젝트의 생성은 상속, 인터페이스, 컴포넌트 등의 조합에 따라 하나의 오브젝트가 생성될 수 있게 해야한다.

게임 내적으로는 확실하게 정해지지 않았지만 가장 큰 후보는 일종의 전투 시뮬레이션을 구상하고 있다. 유저는 FM처럼 유닛을 육성하고 전투 전에 전략 등을 설정해주며 전투에 들어가는 방식이고 이후, 전투 보상을 통해 제작 레시피, 유닛 구출, 연구, 건물 증축 등을 할 수 있고 이를 통해 유저가 기지와 캐릭터들을 육성을 해나가는 육성 시뮬레이션을 생각 중이다.

여기서 걱정되는 점은 막상 찾아보면 비슷한 형식을 가지는 게임(자동 사냥이나 여타 시뮬레이션 게임)과 차별화 되는 점이 크질 않을지도 모른다는 점이다. 이 부분에 대해서는 좀 더 큰 고민이 필요할 것 같다.

[브레인스토밍]

<Load Class> Xml 로딩 부분을 좀 더 포괄적으로 만들고 Load Class를 분할 시켜놔야겠다. 혼자서 너무 커지는 문제점이 있다. 이 부분은 그냥 내둘지 말지 고민 중임.

<Unit과 Item>오늘 생각난 문제인데. Unit과 Item은 객체가 가지는 성질(예를 들어 무기, 옷, 기타 소모품)에 따라 추가적으로 상속 관계를 가지는 클래스들이 존재한다. 그런데 얘냬는 xml에 기반을 두고 있기 때문에 xml 정보에도 상속 관계를 적용 시켜야 하는데 이걸 좀 더 포괄적이거나 매끄럽게? 만들어야 하는데 어떤 방식으로 만들어야 할지 모르겠다.

