

# 포트폴리오

이름

이종찬

이메일

ok7148@naver.com

전화번호

010-9183-4226

# 포트폴리오 링크 주소

[https://youtu.be/Ooh\\_s8fSd1k](https://youtu.be/Ooh_s8fSd1k)

# 타이틀 캐릭터 애니메이션

```
● Unity 스크립트(자산 참조 4개) | 참조 0개
public class TitleButtons : MonoBehaviour, IPointerEnterHandler, IPointerExitHandler
{
    [SerializeField]
    GameObject theCharacter;

    참조 0개
    public void OnPointerEnter(PointerEventData eventData)
    {
        theCharacter.GetComponent<Animator>().SetBool("Run", true);
    }

    참조 0개
    public void OnPointerExit(PointerEventData eventData)
    {
        if (theCharacter.gameObject.IsDestroyed())
        {
            return;
        }
        theCharacter.GetComponent<Animator>().SetBool("Run", false);
    }
}
```

- ▶ 카메라를 하나 추가해 캐릭터를 찍게 했고 RenderTexture로 만들어 UI에 추가했습니다.
- ▶ IPointerEnterHandler와 IPointerExitHandler를 사용해서 캐릭터가 걷는 애니메이션을 합니다.

# 사운드

```
public void SetBgmVolume()
{
    audioMixer.SetFloat("BGM", Mathf.Log10(BgmSlider.value) * 20);
}
```

참조 0개

```
public void SetSfxVolume()
{
    audioMixer.SetFloat("SFX", Mathf.Log10(SfxSlider.value) * 20);
}
```

```
public void CloseWindow()
{
    PlayerPrefs.SetFloat("BgmVolume", BgmSlider.value);
    BgmSlider.value = PlayerPrefs.GetFloat("BgmVolume");
    PlayerPrefs.SetFloat("SfxVolume", SfxSlider.value);
    SfxSlider.value = PlayerPrefs.GetFloat("SfxVolume");
}
```

```
void Start()
{
    soundOption.BgmSlider.value = PlayerPrefs.GetFloat("BgmVolume");
    soundOption.SfxSlider.value = PlayerPrefs.GetFloat("SfxVolume");
    BGM.Play();
}
```

▶ 오디오믹서를 사용해서  
슬라이더로 사운드를  
조절했습니다.

▶ PlayerPrefs를 사용해서  
볼륨크기를 저장하고 다  
른 씬에서 저장한 볼륨 크  
기를 가져옵니다.

# 단축키

참조 1개

```
public void TryOpenInventory()  
{  
    inventoryActivated = !inventoryActivated;  
    go_Inventory.SetActive(inventoryActivated);  
}
```

참조 1개

```
public void TryOpenCharacterInfo()  
{  
    CharacterInfoActivated = !CharacterInfoActivated;  
    CharacterInfo.SetActive(CharacterInfoActivated);  
}
```

참조 1개

```
public void TryOpenSkill()  
{  
    SkillActivated = !SkillActivated;  
    SkillMenu.SetActive(SkillActivated);  
}  
  
if (!IsActive)  
{  
    if (Input.GetKeyDown(KeyCode.Escape))  
    {  
        SoundManager.Inst.OpenWindowSound.Play();  
        TryOpenSettingMenu();  
    }  
}
```

▶ 각각 단축키를 넣어줘서 해당 창이 열고 닫히는걸 구현했고 창이 열려있을때 Esc버튼을 누르면 모든 창이 꺼집니다.

▶ 다른 창이 열려있으면 IsActive라는 bool값 함수를 true로 해주고 닫혀있으면 false로 해주었습니다. IsActive가 false일 때만 설정창이 켜집니다.

# 상점

```
if (num <= 1)
{
    if (GameManager.Inst.Goldvalue >= maxnum * selectedSlot.Price)
    {
        num = 99;
    }
    else
    {
        return;
    }
}

if (num * selectedSlot.Price > GameManager.Inst.Goldvalue)
{
    return;
}

else if (num == maxnum)
{
    num = 1;
}
```

- ▶ 수량이 1일 때 마이너스 버튼을 누르면 돈이 필요한 만큼 있는지 확인하고 있으면 수량이 99로 됩니다.
- ▶ 수량이 99일 때 플러스 버튼을 누르면 돈이 필요한 만큼 있는지 확인하고 있으면 수량이 1로 됩니다.

# 몬스터 스폰

```
if(list.Count < CountNum)
{
    pos.x = Random.Range(pos.x - 3.0f, pos.x + 3.0f);
    pos.y = 1.0f;
    pos.z = Random.Range(pos.z - 3.0f, pos.z + 3.0f);
    Vector3 rot = Vector3.zero;
    rot.y = Random.Range(0.0f, 360.0f);
    GameObject obj = Instantiate(orgMonster, pos, Quaternion.Euler(rot), transform);
    list.Add(obj);
}

for(int i = 0; i < list.Count; i++)
{
    if(list[i] == null)
    {
        list.RemoveAt(i);
        continue;
    }
    ++i;
}
```

- ▶ 몬스터의 최대 수를 정해주고 리스트의 수보다 적어지면 새로운 몬스터를 스폰하게 했습니다. 일정 구간을 정해서 서로 다른 곳에서 생성하게 랜덤함수를 사용했습니다.
- ▶ 몬스터가 죽으면 null이 되고 리스트에서 제거합니다.

# 스킬 속성

```
switch (type)
{
    case Debuff.Type.Slow:
        StartCoroutine(DamagingColor(Color.blue, keep));
        SlowMoveSpeed *= value;
        break;
    case Debuff.Type.Stun:
        StartCoroutine(DamagingColor(Color.yellow, keep));
        myAnim.SetTrigger("Stun");
        StunMoveSpeed *= value;
        break;
}
debuffList.Add(def);
```

- ▶ 디버프 Type을 정해주고 디버프 리스트에 추가되면 해당 행동을 하게했습니다.



## 보스 페이지

```
public IEnumerator Think()
{
    yield return new WaitForSeconds(0.5f);

    if (myStat.HP > 7000)
    {
        ranAction = Random.Range(0, 2);
    }
    else if (myStat.HP < 7000 && myStat.HP > 3000)
    {
        ranAction = Random.Range(1, 4);
    }
    else if (myStat.HP < 3000)
    {
        ranAction = Random.Range(2, 5);
    }

    switch (ranAction)
    {
        case 0:
            StartCoroutine(BasicAttack());
            break;
        case 1:
            // 발톱
            StartCoroutine(ClawAttack());
            break;
        case 2:
            // 브레스
            StartCoroutine(FlameAttack());
            break;
        case 3:
            // 메테오
            StartCoroutine(MeteorAttack());
            break;
        case 4:
            // 날아서 브레스
            StartCoroutine(FlyingBreath());
            break;
    }
}
```

- ▶ 코루틴으로 자신의 체력을 확인해서 ranAction을 정하고 ranAction에 따라 어떤 행동을 할지 정하게 했습니다.



**감사합니다!**