~~트렐로 쓰고싶다.~~

**재미보다 보기 예쁜 게임만들자 그게 다임. 클린코드 & 깔끔한 디자인 확실한 보여주기식**

**- 기획**

2D 탑뷰? 쿼터뷰(3rd?) ~~레프트뷰(텐가이)~~

탑뷰 : 만들기 쉽다. 신박함이 부족

~~쿼터뷰 : 만들기 진짜 어렵다. 표현공간 부족, 게임 해본적 없음~~

게임 외관이 단순하다 스타워즈 슈팅게임 정도는 되야할 듯

기본적으로 1945 따라하기, 재미요소로 독특한 + 페이크 유닛, (다른 아이디어?)

복잡도로 Color추가, TimeAttack 기능 + 점수로 환산

스테이지 당 5~7개(변함) 개별스테이지 존재 -> 선택 UI도 심플하게

Save 기능은 일단 스테이지만 차후 랭킹시스템 구현

0[배경] 1[오브젝트] 2[아이템] 3[유닛(적, 아군), 미사일]

**- 그래픽**

1.선택 메뉴부터 차근이

UI 배치 및 리소스 생각

**- 프로그래밍**

~~NGUI VS 2D Toolkit~~

~~2D Toolkit 해보고 싶지만 (좌표도 NGUI보단 정확) 채용공고에 보는 사람이 없음~~

NGUI + 2D Toolkit

자신이 필요한 것을 공부하라! 그저 해보고 싶다 툴킷

2018 04 10 ~

Tk2d : 재밌음

추상화 MAX : 생각보다 어려움 이름짓기가..

아… 구조가 점점 이상해진다?..

으으으 리펙토링 재활용성 으으으으으으

OCP OCP OCP 한번에 다 구현할 생각 말고 확장구현을 생각하라. 부드럽게 짤수 있도록.

--------------- 인 게임 ---------------

1. 플레이어 조작구현 : ~~기본조작~~, ~~화면충돌,~~
2. 총알구현 : ~~기본 움직임, pooling,~~ 화면충돌, 충돌
3. 적 동작구현 : 팩토리 패턴 움직임, 빌더 패턴?,
4. 적 총알 구현 : 팩토리 패턴 움직임,

Shoot -> Action 이동, 생성자 생성

Color -> ?? 색변경 필요 Iunit, Itk2dSprite, new Interface?

EditorWindow 이쁘게 만들 생각하지말자 기능 + 편리함

- tk2dCollection은 EidtorWindow를 포함한 복합적 코드다 기억하자. (삽질 심하게함)

지금 만드는건 스테이지 데이터

- 추가적으로 필요한것 -

EnemyBuildData : 색, 크기, ActionType, 나올시간 (앞 유닛 죽은후 ~초 WaitForSecond)

StageData

ㄴ 스테이지 이름 = Dictionary로 구현 중복 불가능하게

ㄴ Dictionary value 를 list<EnemyBuildData>로 나오는 순으로 저장

----------------------------

기타사항

줄임말 안쓸려고 하니 드럽다~! 배운걸 다시 지우는 느낌적인 느낌 (변수,함수명)