20200604

UML에서 계획했던 TurnSystem, CardSystem, EnemySystem을 모두 완성했다.

모든 맵을 하드코딩할 수 없기 때문에 데이터를 읽어오는 방법을 찾아보고 있다.

CSV를 기본적인 데이터 파일로 사용하고 JSON을 일부 중요 데이터 파일로 사용 하기로 결정함

CSV를 사용 해야 하는 곳

Unit

* Hp, DrawCount

Card

* Name, Cost

State

* 없는듯?

Enemy

* States, MaxHp, atk

Deck

* Allys

EnemySystem

* Enemies, pos(?)

20200605

CSV를 읽는 프로그래밍을 먼저 하려고 했으나 어제 밤에 친구와 상의를 하면서 바뀐 UI들 때문에 이걸 먼저 수정하기로 했다. ㅂㄷㅂㄷ

유닛 위에 나오는 카드 간격 0.5(임시) : 상속후에는 0.35(임시) 실제 크기 0.7

유닛 위에 카드가 나오게 했고, 사용, 정렬 모두 다 되는 것을 확인

20200606

몬스터 3\*3 공간에 배치하는 것으로 변경 완료

카드에 사정거리 추가 완료(나 구조 ㅈㄴ 잘 만들었어 진짜 기분 겁나 좋아)

CSV(Comma-Separated Values) : 약자에서 볼 수 있듯이 comma(,)로 나뉘어 있는 값들 이란 뜻

CSV는 엑셀에서 여러 시트를 만든 것을 인식을 못한다.

* 즉, 한페이지 짜리를 여러 개 사용해야 한다

CSV 파서를 인터넷에서 찾아서 사용함. 사용 이해는 했으니 괜찮을 것 같음. 만들지 못한게 아쉽지만, 내용이 괜찮아 보임

20200607

친구가 그린 UI틀을 가져와서 게임에 적용시킴, 몬스터 이미지도 그럴싸한 걸로 적용(무단사용 ㅋㅋㅋ) 몬스터 이미지 때문인지 뭔가 그럴싸해 보임

몬스터 AI를 구체적으로 어떻게 설정할 지 고민

20200608

Hate시스템을 만들었다. 몬스터가 각각의 유닛에 대한 Hate수치를 가지고 있고 각각의 방법에 따라 적을 선택하여 공격한다.

체력바가 추가되었다. 최대치 만큼 미리 만들어 둔 UI를 활성화, 비활성화를 오가며 업데이트 하여 사용한다.

20200609

8일자 작업까지 UML 업데이트 완료, 깃허브 업로드

적 체력바 만듬, 몬스터 죽는 거 정상구현, 아군 죽으면 사라지는 것 대신에 영정사진 걸리고 카드 사용 봉인

20200610

몬스터, 아군 체력바 연동 제대로 안되던 것 수정, 아군이 모두 죽으면 몬스터가 더 이상 공격하지 않음(게임 오버)