

2019-12-26

작업 시작

<최찬경>

Super Tilemap Editor 에셋 추가

기본 폴더 추가

2D PixelPerfect 에셋 추가

Sorting Layer 구분

플레이어 임시 이미지 추가

2019-12-27

<최찬경>

Cinemachine 에셋 추가

CharacterController2D 스크립트 추가

<장민>

개인썸 추가

2019-12-28

<최찬경>

캐릭터 기능 모듈화 및 캐릭터 애니메이션 추가

임시 타일셋 추가

2019-12-29

<최찬경>

게임 매니저 추가

도구 사용 모듈 구현 중

2019-12-30

<최찬경>

장비한 도구 마우스 위치에 따라 회전하도록 변경 및 도구 사거리 제한 기능 구현

낫 도구 추가

<장민>

오브젝트 풀러 구현

2019-12-31

<최찬경>

오브젝트 렌더링 순서 y축 기준으로 하게 하는 기능 구현중
(임시 이미지 tree1.png 추가
임시로 Transparency Sort Axis를 (0, 1, 0)으로 설정
플레이어 스프라이트, 나무 스프라이트 피벗 중하단으로 설정)
나무 오브젝트에 충돌체 추가 및 Obstacle 레이어로 설정

<장민>

통계에 필요한 스크롤뷰 에셋 import, Inventory 구현 중

2020-01-02

<최찬경>

오브젝트 렌더링 시스템 구현중, 도구 사용 애니메이션 변경
(캐릭터 z값이 y값과 같은 값을 가지도록 변경
게임 매니저에서 커서 관리하도록 변경
괘이 이미지 추가도구 마우스 위치에 따라 회전하지 않도록 변경)

<장민>

슬롯간 아이템 교환 기능 구현

2020-01-03

<최찬경>

손도끼 스프라이트 추가
카메라 흔들림 기능 테스트
GridObject 기능 구현중

2020-01-04

<최찬경>

칼 휘두르는 애니메이션 테스트 중
칼 휘두르는 애니메이션 오류 수정 및 코드 정리
검 피격 판정 임시 구현 및 맞는 대상 낙백 기능 임시 구현

2020-01-05

<최찬경>

모듈 시스템 개편 및 캐릭터 움직임 모듈 기능 세분화
(CharacterModule에서 다른 모듈을 찾을 수 있는 GetModule 메소드 추가
기본 MovementModule을 만들어 다른 움직이는 캐릭터에 사용 할 수 있도록 변경
PlayerMovementModule 추가, EnemyMovementModule 추가

CharacterController2D에서 collider 찾는 방식 변경)
HitCheckModule 기능 분리

2020-01-06

<최찬경>

무기 충돌 처리 방식 변경 중

(무기에 콜라이더 달아서 충돌 처리 하는 방식에서 무기에 범위 지정해서 충돌 처리 하는 방식으로 변경

OverlapBox 충돌 처리 테스트 씬 추가 및 테스트 스크립트 추가)

무기 충돌 처리 방식 변경 완료 및 무기 회전 속도, 무기 충돌 처리 검사 간격 추가

<조주현>

메뉴, 탭뷰 구현

(새로하기 -> 일단 탭뷰씬으로 이동

이어하기

옵션 -> 스크롤뷰

종료 탭뷰 -> 형태)

2020-01-08

<최찬경>

도구 사용 가능 조건 체크 메소드 분리 및 깡이 이미지 교체, 방향 조절 방식 변경

(도구의 사용 가능 조건을 체크하는 메소드를 분리하여 도구마다 다른 조건으로 사용할 수 있도록 함
깡이 이미지 교체

도구 방향(scale값)의 조절을 원하는 도구만 할 수 있도록 변경)

2020-01-10

<최찬경>

임시 무기 스크립터블 오브젝트 및 에디터 추가

2020-01-11

<최찬경>

임시 무기 연속 공격 구현 및 연사 여부 선택 가능하도록 변경

2020-01-13

<최찬경>

ToolScriptableObject 이름 변경 및 WeaponData 추가

(ToolScriptableObject 이름 ToolData로 변경

ToolData를 상속받는 WeaponData 추가)

2020-01-14

<최찬경>

기본 아이템 클래스 생성 및 도구 클래스를 하위 클래스로 지정, 임시 아이템 변경 기능 추가

2020-01-15

<조주현>

HUD 시계 구현

(현실 시간 1초 == 게임 시간 1분

하루는 6시부터 26시까지

탭뷰 오픈상태일 땐 시간 정지)

<최찬경>

시간 관리 객체 생성 및 임시 Day Cycle 구현

2020-01-16

<최찬경>

플레이어, 몬스터, 아이템 등에 쓰일 가짜 z축 시스템 구현

임시 플레이어 그림자 추가

임시 플레이어 점프 기능 추가(스페이스 바 누르면 점프 됨. 잘 동작하는지 테스트 용)

2020-01-17

<조주현>

HUD 날짜, 계절 추가

2020-01-18

<최찬경>

게임 오브젝트 배치 방식 변경 테스트

씨앗 아이템 기능 구현 중

2020-01-22

<조주현>

HUD 전체적인 형태 갖추

(소지금창 추가

HP, EP바

인벤토리 위치)

해상도 조정

<최찬경>

SpriteRenderer에 그림자 그려지도록 설정 변경

2020-01-23

<조주현>

날씨 및 HP바

(매일 날씨 랜덤 변화

풀피일 때는 HP바 감추기)

<최찬경>

테스트 맵 임시로 지형 배치

지형 충돌 처리 구현 중

(같은 높이(Layer 값)의 지형에만 부딪히도록 하는 방식으로 구현 중)

2020-01-25

<최찬경>

노말맵 적용할 수 있는 셰이더 작성

(특정 스프라이트에 노말맵을 만들어서 음영 처리를 할 수 있음)

2020-01-30

<최찬경>

집 스프라이트 및 노말맵 약간 수정

2020-02-17

<최찬경>

맵 에디터 구현 중

유니티 기본 타일맵을 사용하는 방식으로 변경

2020-02-19

<최찬경>

기본 타일맵 레이어를 나눠 충돌 처리 구현

2020-02-20

<최찬경>

타일맵 3D 자동화 툴 구현

2020-02-21

<최찬경>

타일맵 레이어 구조 변경

(레이어 별로 Background, Foreground 구분

이벤트 레이어 별도로 존재(충돌 구역 설정이나 이벤트 트리거 용 레이어))

2020-02-23

<최찬경>

아이템 인터페이스 구현 중

2020-02-26

<최찬경>

아이템 기본 기능 구현 중, 직접 그린 타일셋 추가

(그리드 기반 아이템 사용 시 마우스 클릭된 좌표 얻는 기능 추가

IRotateable 인터페이스 추가 시 아이템 마우스 방향으로 회전 가능하도록 하는 기능 추가)

2020-02-27

<최찬경>

타일맵 커스텀 지우개 구현

2020-02-28

<최찬경>

커스텀 브러쉬 Active Tilemap 선택기 기능 구현

(콤보 박스에서 원하는 타일맵을 선택하는 방식에서 버튼을 눌러서 타일맵을 선택하는 방식 추가)

2020-03-02

<최찬경>

스크립트에서 타일 값 불러올 수 있게 하는 작업 중

타일 관리 매니저와 커서 관리 매니저 추가

2020-03-03

<조주현>

메뉴 열 때 허드 인벤칸 감추기

<최찬경>

타일맵 오류 수정

2020-03-04

<최찬경>

타일맵 구조 개선 및 편의성 기능 추가

(타일맵 기존 background, foreground, event 에서 terrain, event로 변경

타일맵에 각 위치의 타일 레이어를 표시해주는 기능 추가)

2020-03-08

<최찬경>

임시 TilemapLayer 클래스 추가

2020-03-09

<최찬경>

2.5D 오브젝트에 필요한 기능을 모은 P3DObject 클래스 추가

2020-03-11

<최찬경>

아이템 구조 변경 및 임시 아이템 교체 모듈 추가

(기존 아이템 내부에 있던 center(손 위치) 변수를 CharacterController2D가 가지고 있도록 변경

임시로 아이템을 1, 2번 키를 눌러서 바꿀 수 있도록 하는 모듈 추가)

괘이를 쓴 땅에 씨앗 심도록 하는 아이템 추가 및 당근 스프라이트 추가

2020-03-12

<조주현>

인벤토리 구현 중

(인벤토리 UI 및 슬롯 늘리기 기능

떨어진 아이템 주우면 인벤토리에 나타남)

UI 수정 중

태그매니저 추가

(필드아이템 태그 추가)

<최찬경>

CharacterController2D 오류 수정

(기존 CharacterController2D에 필요한 오브젝트들을 null 체크 하고 가져오도록 변경해서 없어도 오류
나지 않도록 수정)

2020-03-13

<최찬경>

괘이 작동 방식 변경

(기존 마우스 클릭 위치를 파던 방식에서 캐릭터 기준으로 마우스가 보고 있는 쪽의 땅을 파는 방식으로 변경)

2020-03-15

<최찬경>

범위 기반 아이템 기본 클래스 추가 및 기본 아이템 클래스 구조 변경

(RangeGridItem 클래스 추가

Item 클래스에 아이템이 손에서 활성화 될 때 호출되는 Activated 함수 추가

Vector 도우미 클래스 추가)

2020-03-16

<최찬경>

상호작용 기능 뼈대 추가 및 도구 전환 시 생기는 오류 수정

(Interactable 태그 및 레이어 추가

InteractableObject 및 InteractionModule 추가)

<조주현>

핫키 구현

(기본은 인벤토리 맨 윗줄을 보여줌

탭 누르면 인벤토리 사이즈에 맞게 다음 줄을 보여줌)

2020-03-17

<최찬경>

상호작용 기능 구현

2020-03-18

<최찬경>

아이템 Deactivated 함수 제대로 동작하도록 구현 및 삼각형 타겟 커서 추가

2020-03-20

<조주현>

아이템 사용 시 인벤토리 및 쿼바에서 제거

2020-03-21

<조주현>

우클릭시 아이템 사용

인벤토리 탭에서 소지금 확인 가능

<최찬경>

맵 오브젝트 시스템 구현 및 곡괭이, 광물 구현

(맵에 있는 오브젝트를 좌표를 키로 삼아 저장하는 방식으로 구현

곡괭이 도구 추가

임시 돌맹이 오브젝트 추가)

상호작용 오브젝트에 마우스 올려둘 때 커서 비활성화 하도록 변경

2020-03-24

<최찬경>

설치형 아이템 구현 중.

MapObject Spawn 기능 구현 및 울타리 아이템 구현 중

<조주현>

인벤토리 기능 구현

(아이템 선택

아이템 이동

아이템 교환)

2020-03-28

<최찬경>

도구 회전 방식 변경

(기존 Hand를 직접 회전시키는 방식에서 Hand 내 angle 변수 값에 변화를 주는 방식으로 변경)

2020-03-31

<최찬경>

무기와 적 사이 충돌 처리 기능 구현

(무기 공격 범위 설정 가능

아이템 회전 시 direction 관련 오류 해결)

2020-04-01

<최찬경>

플레이어와 적 서로 충돌하지 않도록 설정

무기 위치 세부 조정 및 실루엣 셰이더 작성

CharacterController2D가 P3DObject를 상속받는 구조로 변경

2020-04-02

<최찬경>

TimeManager 클래스 추가

2020-04-03

<최찬경>

IRotateable 이름 오자 수정 및 P3DObject 오류 해결

시간 시스템 구조 변경

햇빛 컨트롤러 구현 및 캐릭터 도구 관련 오류 수정

2020-04-05

<최찬경>

PausableMonobehaviour 추가 및 일시정지 기능 구현

2020-04-07

<최찬경>

코루틴 일시정지 기능 구현 중

2020-04-08

<최찬경>

타이머 기능 구현 완료

2020-04-09

<최찬경>

화면 전환 효과 추가 및 다음 날로 넘기는 기능 구현 중

2020-04-10

<최찬경>

GameManager가 없으면 Update 함수 실행이 안되는 오류 수정

밤 12시가 되면 자동으로 다음 날 아침 6시로 넘어가게 하는 기능 구현

2020-04-12

<최찬경>

이전에 만들어 둔 텍스트 출력 시스템과 게임 변수 및 메타데이터 관리 시스템 추가

추가한 기능들 서로 연결되도록 하는 작업

대사 출력 테스트 및 Flag 타입 변환 시 전부 Bool 형으로 바뀌는 오류 수정

2020-04-16

<장민>

Import Easy Save

2020-04-20

<조주현>

아이템 드래그 앤 드랍에서 클릭 앤 드랍으로 바꿈

아이템 교환 시 이미지 복사되는 오류 발생

<최찬경>

시간 체크 기능을 하루, 한달이 지난 경우만 체크 할 수 있도록 변경 및 작물 기본 성장 오토마타 구현

Alarm 클래스 삭제

슬롯 바뀔 때 이미지 복사되는 오류 수정

2020-04-21

<장민>

ScreenTransitionsPro import

PathFinding Asset import 및 프로젝트에 맞게 변형

(마우스로 더블클릭을 하는 지점으로 가도록 되어있어서 실시간으로 플레이어 위치를 찾도록 수정

탐류 시점을 기준으로 만들어져서 현재 프로젝트 시점에서는 마치 AI가 헤엄치듯이 보여서 이를 해결

이를 이용하여 AI가 플레이어를 따라가도록 구현.)

<조주현>

인벤토리 버그 수정 및 맵에딧썬에 UI 합치기

2020-04-22

<조주현>

썬 병합 완료

Escape UI 수정

<장민>

AI가 플레이어를 보는 기능 추가

2020-04-23

<장민>

AI 스포라이트 회전 방식 변경 및 A* PathFinding 문제 해결

(-2.5D 방식과 호환 문제 해결

처음에 맵 인식할 때, 적이 있던 자리에 장애물 있는 걸로 인식하던 문제 해결)

AI Knockback 구현 중 푸시

AI Destination Setter

<최찬경>

TimeManager 중복된 파일 제거

영상 찍기 위한 씬 추가

<조주현>

탭 리스트 구분

버그 수정

(stackable 아닌 아이템은 안 합쳐지게 함

탭을 통해 맵을 연 후 탭바가 안보이는 현상 수정

핫키에서 아이템 사용 시 인벤토리 비워지던 현상 수정)