

# 3/25 회의건

서정욱

# 회의안

- 게임 개발 진행 정도에 관하여
- - 다음주 월요일 까지(늦어도 수요일30일까지)
- 비주얼 적 요소 및 UI 개발에 대한 업무 분담.

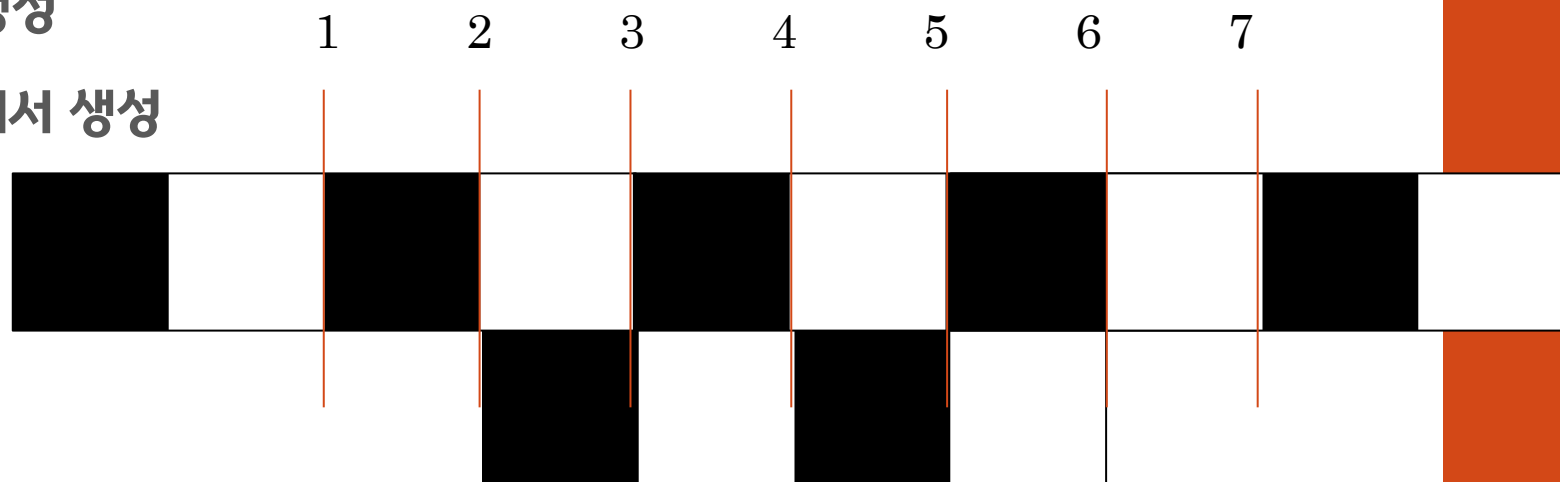
# STAGE- move

- 16비트보다 빠른 note 노트는 잘 없으므로 이동 애니메이션 속도는 약32비트 속도로 예정( 60 / bpm / 32)

# StageSpanwer

## 스테이지 개발에 관해

- - spawn 위치에서 stage 생성
- Stage spawner 7개 위치에서 생성



- Note spawner dfjk 각 스테이지가 Spawn 될 때 마다 그 위치로 이동

# NoteSpawner

- 노트 파일 읽어와서 해당 시간에 맞추어 생성

# 실제 Score 점수 처리에 관해

- Note 를 읽어 따로 처리하기
- Time sample
- <https://docs.unity3d.com/kr/530/ScriptReference/AudioSource-timeSamples.html>
- <https://mustardy.tistory.com/5>
- - <https://codefinder.janndk.com/5>
- System 시간을 이용하면?

# 캐릭터 동작

- 공격
- 이동(대쉬) 애니메이션 스피드 (60 /BPM) 이내로 (DFJK)
- 점프 (space)
- 피격 – 카메라 흔들기 ( 피격을 받아도 자동으로 stage는 스크롤됨)
- 통상(idle)

# 몬스터

- 공격 – miss 판정을 받을 경우
- 이동(좌우) – 해당 이벤트가 있을 경우 애니메이션 스피드 (60 /BPM)
- 피격 (good perfect 판정을 받을 경우)
- 회피(bad 판정을 받을 경우)
- 통상(idle)

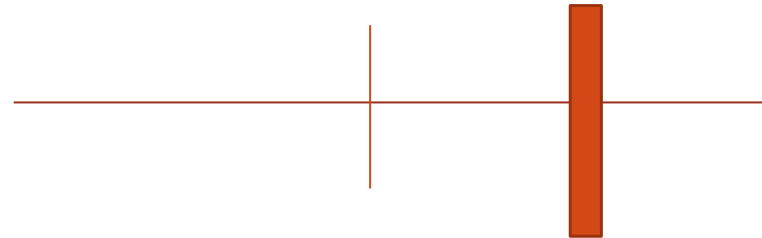


4번 눌러야 하는 적을 4번  
정확한 타이밍에 누르면  
Perfect 판정이 나오고..

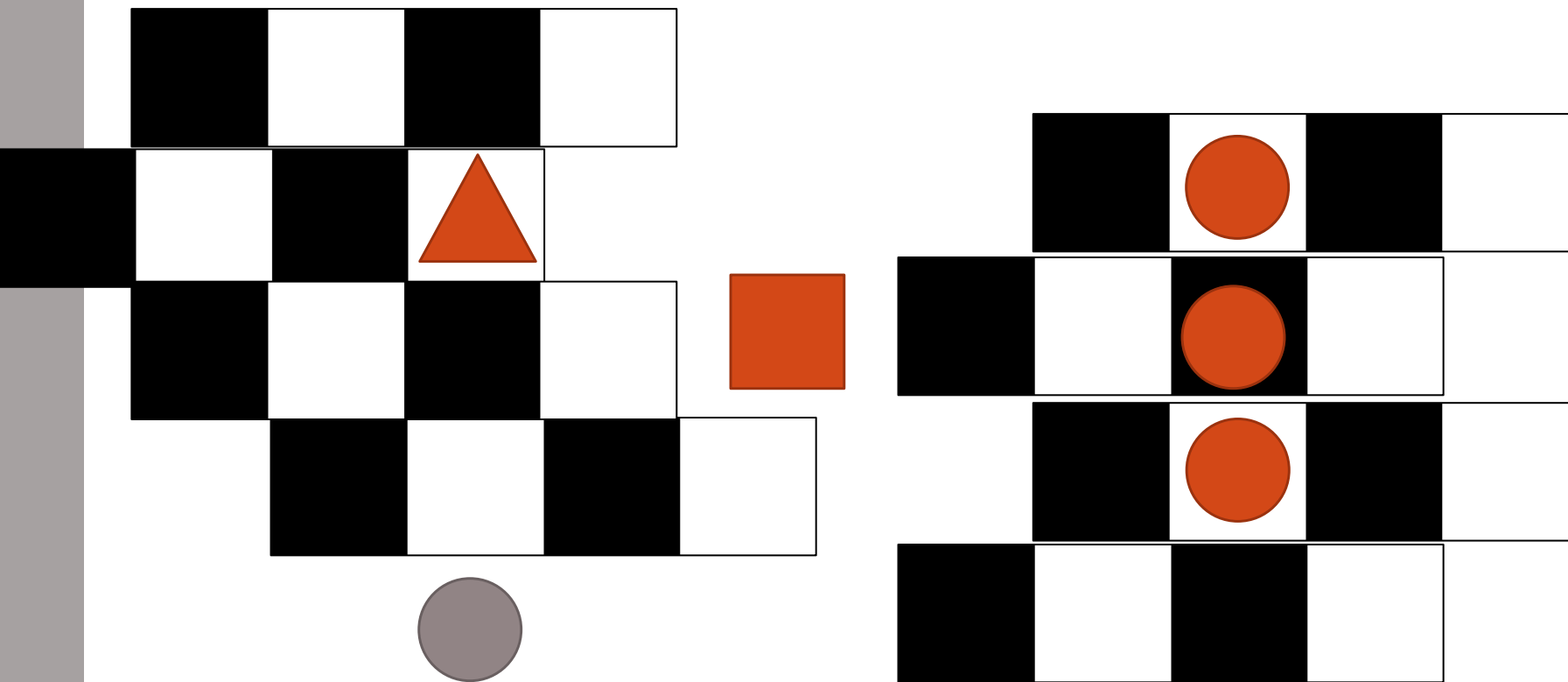
4번 눌러야 한다.



4번다 누르긴 눌렀는데 정확한  
타이밍에 전부다 누르지 못했을  
경우 good







곡 속도가 60bpm이라 쳤을때  
Stage 이동 60 / 60bpm / 4 4비트가  
될텐데

# UI 제작

## -필요요소

- 들어가기(Space 를 통해 들어가도 됨)
- 설정
- Stage 선택
- 점수
- Stage 이름
- Scene 진입

