

OneWaveGames 과제 프로그램 설명서

기본 기능 설명

- PlayerInput에 PlayerNew 라는 Action Map을 추가하여 마우스 우클릭으로 클릭한 포인트로 이동하고,
- 예시 스킬 인 블리츠크랭크의 그랩 스킬에 어울리게 QWER로 스킬이 발동되게 구현 하였습니다.
- 스킬 별 SkillData에 SkillRange 데이터와 IsImmediately 데이터를 읽어와 스킬 범위 표시와 표시된 상태에서 마우스 좌클릭 시 스킬이 발동되게 구현하였습니다.
- 스킬 별 SkillData에 SkillSound 데이터를 읽어와 SoundManager를 통한 사운드 출력을 구현하였습니다.
- 기본 구조는 Skill클래스가 SkillData와 EffectList를 들고 있으며 Effect 클래스는 EffectData를 들고있는 구조로, SkillController를 통해 EffectList를 하나 씩 실행 시키는 방식으로 실행합니다.
- 작업 중 Skill 클래스를 추상 클래스로 유지하지 않아도, EffectData만으로도 행동의 다양성을 유지할 수 있을 것 같아 Skill 클래스를 일반 클래스로 수정하였습니다.

추가 요구 사항

1. 기획 작업 편의성을 고려
 - GoogleSpreadSheet 에서 테이블에 스킬 및 이펙트에 관한 데이터를 저장하고 로드하는 기능을 사용하여 데이터로 관리 할 수 있게 작업하였습니다. (GoogleSheetManager)
2. VFX, SFX, Indicator 등 스킬 효과 추가
 - 스킬 발동 시 즉시 발동 여부를 데이터로 분리해 즉시 발동이 아닌 스킬은 사거리를 표시하고 추가 마우스 좌 클릭 시 발동 되게 작업하였으며 스킬 사용 시 SoundManager를 통해 SFX가 출력 되게 작업 하였습니다.
3. 기타 스킬과 관련된 추가 구현
 - 예시 스킬 인 블리츠크랭크의 그랩 스킬과 어울리는 방향으로 블리츠크랭크의 QWER 스킬을 구현하였습니다.

테이블(GoogleSpreadSheet) 사진 첨부

- ActorData

ActorId	ActorName	MoveSpeed	HpValue	MpValue	SkillIds
1	블리츠크랭크	9.99	100	100	11/12/13/14

- SkillData

SkillId	SkillName	EffectIds	SkillRange	IsImmediately	SkillSound
11	로켓 그랩	1001/1002/1004/1006	10	FALSE	RocketGrab_SFX
12	폭주	1001/1003	0	TRUE	RunAway_SFX
13	강철 주먹	1001/1002/1005	5	FALSE	IronFist_SFX
14	정전기장	1001/1002/1006	15	TRUE	Ultimate SFX

- EffectData

EffectId	EffectDesc	EffectValue	EffectDurationTime	IsBehavior	IsBuff
1001	마나 사용	10	0	FALSE	FALSE
1002	데미지	10	0	FALSE	FALSE
1003	이동속도 증가 배율	2	2.5	FALSE	TRUE
1004	그랩	0	1	TRUE	FALSE
1005	에어본	0	1.5	TRUE	TRUE
1006	스턴	0	1	FALSE	TRUE

사용한 3rd파티 또는 sdk

- **Newtonsoft Json** : GoogleSpreadSheet에서 데이터를 Json으로 가져오기 위해 사용하였습니다.
- **Google Apps Script** 기반 API를 통해 Unity에서 GoogleSpreadsheet 데이터를 로드하기 위해UnityWebRequest를 사용하여 로드하는 방식을 사용했습니다.