



# Project Midterm Presentation



Group6



**프로젝트 핵심 요약**

**기술 구현 현황**

**위험 요소 및 대응 전략**

**향후 개발 계획**

**시연 및 데모 영상**

# 프로젝트 핵심 요약

프로젝트명 : 야자 재기

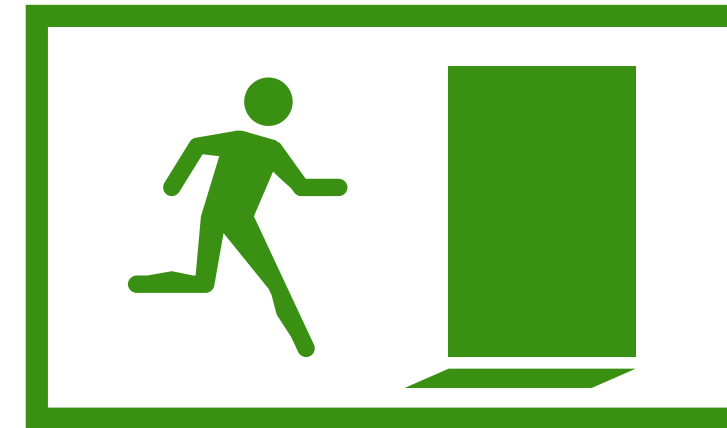
장르: 액션·전략 샌드박스



[한 줄 콘셉트]

"연필은 창이 되고, 지우개는 폭탄이 된다."

교실 속 미니어처 전투"



**프로젝트 핵심 요약**

**역할 및 기술 구현 현황**

**위험 요소 및 대응 전략**

**향후 개발 계획**

**시연 및 데모 영상**

# 역할 분담

## 유위창

플레이어 시스템, 애니메이션, 사운드, Git 관리, 통합

## 김준원

환경 에셋, 시네마틱, UI/UX 디자인

## 이세민

적 캐릭터, AI 이동 구현

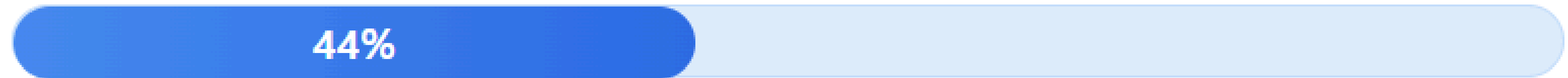
## 이온

레벨 디자인, 기획서, 발표자료, 게임 소개 영상 제작

# 기술 구현 현황

## 전체 진행률 vs 계획

현재 진행률



계획 대비 진행률



\* 2주차 목표 대비 약간 지연

# 기술 구현 현황



## Player Controller

80% 완료

### ✦ 계획된 기능

- 이동(WASD)
- 점프
- 대시

### ✓ 구현 완료

- WASD 이동 ✓
- 걷기/뛰기 전환 ✓
- 점프 ✓
- 줍기(E) ✓
- 던지기 ✓
- 애니메이션 적용 ✓

### ⚡ 진행 중

- 물체 들고 이동
- 대시 기능

# 기술 구현 현황



## 무기 시스템

25% 완료

### ✦ 계획된 기능

- 연필창(근거리)
- 고무줄 슬링(원거리)
- 지우개폭탄(근/원거리)

### ✓ 구현 완료

던지기 메커니즘 ✓

### ⚡ 진행 중

- 연필창 구현
- 고무줄 슬링
- 지우개폭탄
- 무기별 데미지/범위

# 기술 구현 현황



## Enemy AI

35% 완료

### ✦ 계획된 기능

- 선생님(패트롤+손전등)
- RC카
- 드론

### ✓ 구현 완료

선생님 캐릭터 에셋 ✓  
기본 이동 구현 ✓

### ⚡ 진행 중

- 패트롤 AI
- 손전등 시야각
- 드론/RC카 생성
- 소음계 시스템

# 기술 구현 현황



## Environment

55% 완료

### ✦ 계획된 기능

- 교실 그레이박스
- 은신 오브젝트
- 에셋 치환

### ✓ 구현 완료

학교 교실 에셋 ✓  
오브젝트 배치 ✓

### ⚡ 진행 중

- 은신 시스템
- 충돌 처리 최적화
- 조명 분위기 구현

# 기술 구현 현황



## Audio System

40% 완료

### 📌 계획된 기능

- SFX 5종
- BGM 1트랙
- 경보 SFX

### ✓ 구현 완료

걷기/뛰기/점프 사운드 ✓

### ⚡ 진행 중

- 무기 사운드
- 경보음
- 배경음악

# 기술 구현 현황



## Game Manager & UI

15% 완료

### ✦ 계획된 기능

- 라운드 시스템(3라운드)
- 승리/패배 조건
- UI/UX

### ✓ 구현 완료

Figma UI 디자인 ✓

### ⚡ 진행 중

- 라운드 매니저
- 게임오버 로직
- Unity UI 적용
- 시작 시네마틱

**프로젝트 핵심 요약**

**역할 및 기술 구현 현황**

**위험 요소 및 대응 전략**

**향후 개발 계획**

**시연 및 데모 영상**

## 무기 시스템 구현 지연

영향도: 높음

11월 1주차

연필창, 고무줄 슬링, 지우개폭탄 3종 무기의 각기 다른 물리 동작 구현이 아직 시작되지 않음

### 💡 완화 대책 (구체적 실행 계획)

업그레이드 부분은 선생님을 피해서 탈출하는 것까지 완전히 구현한 다음 진행

## AI 패트롤 시스템 복잡도

영향도: 중간

10월 4주차

선생님의 자연스러운 패트롤 경로, 손전등 시야각 감지 시스템 구현 필요

### 💡 완화 대책 (구체적 실행 계획)

선생님은 일정 범위만 왔다갔다 움직이게 하고, 캡슐처럼 AI로 움직이도록 구현

## Git Merge 충돌 빈번 발생

3명의 개발자가 동시에 씬(Scene) 파일과 프리팹(Prefab) 수정 시 Unity 메타파일 충돌로 컴포넌트 설정 초기화됨. 일을 두번하는 꼴이 됨

영향도: 중간

지속적 관리

### 💡 완화 대책

팀원 간 소통을 강화하고, 머지 작업은 대면으로 진행. 각자 독립된 브랜치에서 작업 후 카톡방에 공유하여 충돌 최소화

## 시험기간과 개발일정 충돌

10월 4주~11월 1주 중간고사 기간에 팀원 대부분의 개발 시간 확보 불가능

영향도: 높음

11월 1주까지

### 💡 완화 대책

핵심 기능을 우선순위화하고, 시험 종료 후 집중 개발 기간을 설정하여 하루 단위로 몰입 작업 진행. 최대한 빠른 속도로 진행

## 캐릭터-환경 상호작용 미구현

캐릭터들의 이동 시 경로에 있는 오브젝트들을 통과해버리는 경우들이 있음. 학교와 캐릭터 간의 상호작용이 아예 없는 상태

영향도: 중간

10월 4주차

### 💡 완화 대책

Collider와 Rigidbody 컴포넌트를 추가 및 수정하여 물리 충돌 처리 구현. 오브젝트별 레이어 설정으로 충돌 범위 최적화

**프로젝트 핵심 요약**

**역할 및 기술 구현 현황**

**위험 요소 및 대응 전략**

**향후 개발 계획**

**시연 및 데모 영상**

# 향후 2주 우선순위

## 🔥 긴급 (이번주)

- 무기 시스템 (연필창)
- 선생님 패트롤 AI
- 게임 매니저 기본

## ⚠️ 중요 (다음주)

- 드론/RC카 생성
- 라운드 시스템
- UI 통합

## ✨ 최적화 (여유시)

- 무기 강화 시스템
- 튜토리얼
- 사운드 완성

**프로젝트 핵심 요약**

**역할 및 기술 구현 현황**

**위험 요소 및 대응 전략**

**향후 개발 계획**

**시연 및 데모 영상**

# 시연 및 데모 영상

[https://sg-gcp-media.evercloud.capcut.com/origin/7566583329664533008?X-Everphoto-Expires=1761737121&X-Everphoto-Sum=b7d39f0674869a7f961cb468a8bd22c9e4823731&X-Everphoto-Token=AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAKg47f2tv0LSAroaSwNBkp5xEHScRpA3f2IWy\\_zX2oAq6YcK1Wq00UWf50re3zg1TYvk\\_ECtMtvxXkdNGST7nDE](https://sg-gcp-media.evercloud.capcut.com/origin/7566583329664533008?X-Everphoto-Expires=1761737121&X-Everphoto-Sum=b7d39f0674869a7f961cb468a8bd22c9e4823731&X-Everphoto-Token=AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAKg47f2tv0LSAroaSwNBkp5xEHScRpA3f2IWy_zX2oAq6YcK1Wq00UWf50re3zg1TYvk_ECtMtvxXkdNGST7nDE)

<https://youtu.be/87h3VpZWZgk?si=yoQFfeo2WEaOzDJe>