6조 발표 시작하겠습니다.

목차입니다. 개발 진행 상황과 이후 진행 계획 순으로 소개해 드리겠습니다.

우선 개발 진행 상황입니다. 이번 12주차에는 아이템 생성과 무기 장착을 구현했습니다.

아이템 데이터 생성입니다. 아이템 데이터 생성을 담당할 스크립트를 생성해주고 아이템의 각종 속성들을 변수로 작성해 주었습니다. 또한, 커스텀 메뉴를 생성하는 속성인 크리에티트 에셋 메뉴를 사용해 따로 메뉴로 만들어 주었습니다.

다음은 오브젝트 속성의 설정입니다. 폴더를 하나 만들고 스크립트블 오브젝트를 생성하여 인스펙터에서 하나의 아이템이 가진 속성들을 설정했습니다. 화면에 보이시는 사진은 무기와 아이템인 삽, 엽총, 장화, 그리고 장갑의 능력치 값을 넣어준 사진입니다.

아이템 레벨업 버튼 구현입니다. UI에서 레거시 버튼을 만들고 각각의 아이템 아이콘을 보여줄 이미지 오브젝트를 만들어 줍니다. 그리고 업그레이드 버튼을 담당할 스크립트를 생성해 줍니다. 버튼에 작성한 스크립트 추가하여 스크립트블 오브젝트에 넣어두고 버튼을 데이터 개수에 맞게 복사하고 각각 스크립트블 오브젝트를 연결했습니다.

무기 업그레이드 입니다. 새로운 게임 오브젝트를 코드롤 생성하고 애드 컴퍼넌트 함수 반환 값을 미리 선언한 변수에 저장합니다. 또한, 처음 게임을 시작한 이후의 레벨업은 데미지와 횟수를 계산해주는 변수도 저장해 줍니다.

이제 아이템 업그레이드 입니다. 포 이치 문으로 하나씩 순회하면서 타입에 따라 속도를 조절하도록 합니다. 그리고 신발 아이템의 기능인 이동 속도를 올려주는 함수를 작성했습니다.

마지막으로 이후 진행 계획입니다. 다음 주엔 플레이어 무기 장착 표현과 레벨업의 구체적인 시스템을 구현해 보도록 하겠습니다.

이상으로 발표 마치겠습니다.