네, 안녕하십니까, C# 윈도우프로그래밍의 팀 프로젝트 6조 발표를 맡은 박태헌이구요. 지금부터 발표를 시작하도록 하겠습니다.

목차 및 팀원 소개를 해드리겠습니다. 이번 발표의 목차로 첫 번째는 개발 진행 상황, 두 번째로는 이후 진행 계획입니다. 팀원으로는 메인 개발을 맡으신 김기업 씨, ppt 제작을 맡아주신 이준희 씨, 그리고 발표를 맡은 건 저, 박태헌 입니다.

현재 개발 상황입니다. 스프라이트 랜더러에서 이미지를 반전시키는 플립 속성을 사용하여 방향 바라보기를 구현했습니다. 또한 이러한 컴포넌트 조작을 자동으로 조작시키기 위해 아래 스크립트를 작성했습니다. 다음으론 셀 애니메이션을 제작했습니다. 우선 셀 애니메이션 이란, 여러 장의 이미지를 순차적으로 보여주는 방식을 의미합니다. 애니메이터 라는 애니메이션을 상태로 관리하는 컴포넌트를 사용해 구현했습니다.

무한적인 맵 만들기 입니다. 우선 나누어진 타일 스프라이트를 사용해 타일, 즉 맵 배경을 깔아줍니다. 다음으론 타일을 재배치 해줄 겁니다. 플레이어와 타일의 끝이 멀어지면 앞으로 재배치하여 무한적인 맵을 만들 수 있게 됩니다. 여기서 무한적인 맵을 만드는 이유는 아무래도 맵 크기에 제한이 있다보면 몬스터를 피해 생존하기 힘들어지기 때문입니다.

마지막으로 이후 진행 계획입니다. 다음 주차엔 몬스터 구현과 오브젝트 플링 소환을 소개해 드리겠습니다.

이상으로 6조 발표를 마치겠습니다. 감사합니다.