닷지: 이선욱, 고한백, 임찬

* 이선욱, 임 찬: 그냥, 간단하게, 추가로 넣을 수 있는 폭이 넓어서.
* 고한백: 갤러그 같은 탄막슈팅 게임이 지금 강의 내용과 가장 맞닿아 있다고 판단하였습니다.

벽돌깨기: 김경구, 김관영

* 김경구: 닷지 보다는 벽돌깨기가 더 친숙, 아이디어도 더 많이 나올 거 같다.
* 김관영: 충돌 처리에 대해서 깊이 배워보고 싶어서.

**기반: 닷지 [탄막: 김경구 / 비탄막: 이선욱, 김관영, 고한백]**

**기반: 닷지[비탄막 – 갤러그 같은 느낌]**

아이디어 정리

* 준비물
  + 에셋: Retro Fantasy Dungeon Asset
* 필수구현 과제
  + 화면, 캐릭터, 공격, 충돌감지 = 피격, 게임 로직
* 선택 사항
  + 난이도, 아이템, 특수능력(봄), 2P플레이, 연출, 효과음
* 추가 요소
  + 이선욱
    - 보스전 추가 – 패턴 3개를 통한 탄막화
    - 필수 구현 + 선택 사항 + 보스전 구현 완료 이후 남는 시간에 후보군
      * 스테이지 추가
      * 탄막 긁기(빗겨 피하기로 스코어 업) & 근접 처치 추가 점수
      * 플레이어블 캐릭터 추가 [+ 히든 캐릭터]
      * 행동 추가: 회피, 달리기, 차지 샷
      * 퍼즈(Pause) 기능
      * 도전과제
  + 고한백
    - 리더보드 [역대 전적 순위표]

정리

* 에셋: Retro Fantasy Dungeon Asset
* 게임 방식: 횡스크롤 슈팅 [텐가이?]
* 목표
  + 1차 목표: 필수 구현 과제 + 선택 사항 전체 구현 & 보스전
  + 2차 목표: 기능 몇 개 더 구현하기.
* 조작 체계
  + 솔로 조작: 이동: 화살표 | 이외 조작: 좌측 Ctrl & Shift
  + 멀티 조작
    - 1P 조작: 이동: 화살표 | 이외 조작: 우측 Ctrl & Shift
    - 2P 조작: 이동: WASD | 이외 조작: 좌측 Ctrl & Shift
* 게임 시작 시: 난이도 설정, 2P 플레이 요소 설정(이거 조작?)
* 설정: 소리 크기

게임 정보

기반 설정: 배고파서 고블린 둥지를 습격한 도마뱀의 사냥담

* 고블린들은 도주하면서 모기를 마구잡이로 던져 공격한다.
* 악마들은 적극적으로 도마뱀을 막아선다.

컨벤션

* 코드 컨벤션
  + 변수: camel Case
    - 변수는 명사형 혹은 상황 설명(예시: isEmpty)
  + 나머지: 기본적으로 Pascal Case
    - 함수는 동사형 혹은 조건 설명(예시: OnEnable)
    - 클래스나 구조체는 명사형으로.
    - 배열이나 리스트는 그 형태를 변수명 만으로 알 수 있도록.
  + 인터페이스 앞에는 I를 추가로 붙인다.
  + Get은 내부 변수 받아오기, Set은 내부 변수 설정하기
  + Enum은 전체 대문자.
* Git 컨벤션
  + 커밋 이름: 기본적으로 작업한 기능 명을 붙일 것. [하단은 앞에 붙일 태그]
    - 프로젝트 추가: Publish
    - 기능 추가: Add
    - 에러나 버그 수정: Fix
    - 코드 추가 작성: Update
    - 삭제: Remove
  + 커밋 내용에 상세 작업 사항 **‘영어로’** 작성.
  + 브랜치 이름은 ‘기능’ 기준으로 구성.

작업 순서

* 기반 요소를 구성한다.
  + 와이어 프레임 제작
  + Git Repository 생성 및 배포
* 우선적으로 필수 구현 과제를 구현한다.
  + 화면: Object Pool을 이용한 배경 순환 구조
  + 캐릭터 [충돌감지 = 피격 일부 구현]
    - 플레이어 캐릭터
    - 적 캐릭터
      * 미니언
      * 보스
  + 공격 [충돌감지 = 피격 일부 구현]
    - 플레이어 공격
    - 적 탄막
    - 적 육탄공격
  + 게임 로직 + UI 배치
    - 보스 출현 조건
    - 생명력
    - 봄
    - 점수
* 이후, 선택 과제를 구현한다.
  + 난이도: 기본적으로 Easy, Normal, Hard의 3개를 목표로?
    - 제일 복잡하다. 나머지 다 구현한 뒤에 추가요소와 함께 작업하는 게 좋지 싶다.
  + 아이템: 봄 추가, 잔기 추가, [논의 필요] 파워업
  + 특수능력(봄)
  + 2P플레이
  + 연출
  + 효과음
* 추가 요소를 구현한다. [상세 사항은 구현할 때 논의할 것.]
* 트러블 슈팅
  + 2P플레이 관련 문제
    - InputSystem을 이용한 1P 2P 동시 동작 도중 발생한 문제.
    - 컨트롤 스키마와 액션 맵을 이용한 동작 구분이 모두 먹통.
    - Default scheme를 <any>로 설정하니 해결됨.
    - + InputAction.SwitchCurrentActionMap(ActionMapName)으로 액션 맵 변경 가능.