



슬라임 런처 모작

팀 말랑말랑
김민우
이다겸
박지훈
백승기



- 개발 개요
 - 팀원 역할 분담
 - 현재 개발 진행 상황
 - 개발 방향
-



개발 개요



• 게임 소개

- 슬라임 랜처(모작)
 - 야생 슬라임을 잡아 목장을 운영하는 시뮬레이션 게임
 - 귀여운 그래픽이 특징인 시뮬레이션 게임
-

• 개발 동기

- 사실상 없는 기획 일정
- 기획력 부족
- 원래 있던 기획안 조차 없음
- 우리는 모작을 해야겠다.
- 만들 기능도 풍부하고 적절하다!





역할 분담

팀장 및 플레이어,
빌딩 시스템 :
김민우

UI 및 시스템 :
박지훈

슬라임 AI : 백승기

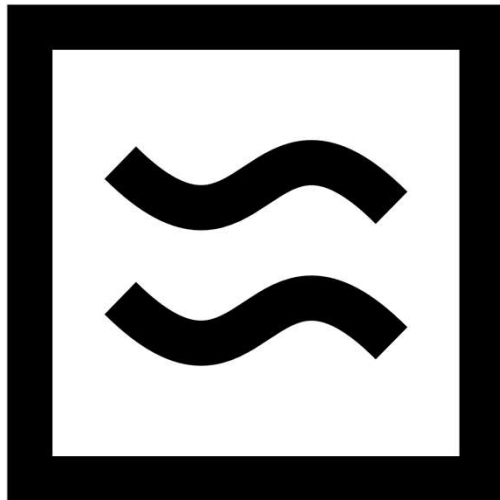
아트 : 이다겸



개발 진행 상황



개발 방향



코어 메커니즘

슬라임 수집
양육
젬 판매
물건 구매...

추가 기능

추가 기능



Unity_1stPRJ

검색
업데이트
모든 팀스페이스
설정과 멤버
새 페이지

팀스페이스
전체
프로젝트
유행한 링크
진행중인 작업

김민우
이대겸
박승기
박지훈
미인DB
칼린더

개인 페이지
시작하기

팀플릿
가져오기
휴지통

김민우

원로원
필터
정렬
Q
새로 만들기

작업명

담당자

태그

플레이어 포탈

민우 김

프로그래밍

플레이어 수면

민우 김

프로그래밍

플레이어 파이어(좌, 우클릭)

민우 김

프로그래밍

플레이어 무브

민우 김

프로그래밍

플레이어 가능 정리

민우 김

기획

원로를 누르면 여기에 저장되요

민우 김

지훈 박

프로그래밍

Inventory.cs, SlotItem.cs, ItemData.cs

민우 김

프로그래밍

김민우 && 박승기 협업사항

민우 김

프로그래밍

김민우 && 박지훈 협업사항

민우 김

프로그래밍

주말 마일스톤

민우 김

새로 만들기

계산

플레이어 파이어(좌, 우클릭)

협업자

비어 있음

태그

프로그래밍

담당자

민우 김

데드라인

2023/09/03

상태

완료

짧은 메모

만족 가능한 구현 되었음. 다만 직렬화 오류? 라는 이상한 오류가 있는데 일단 인스턴터 창에 안나오게 하면 안 불리는 거 같긴함.

속성 추가

댓글 추가

```
//접근 가능한 프로퍼티와 그 설명 & 사용 예
public List<GameObject> itemPool0 = new List<GameObject>();
... 기타 풀들
// 비열에서 풀에 접속해야 하는 경우를 고려함. 그럴 상황 없을 수도 있을 것 같음
public float maxDistance = 5f; // 물체 달가는 사거리
public float pullSpeed = 5f; // 물체 달겨지는 속도
public LayerMask pullableObjectLayer; // 달겨질 물체 겹칠할 레이어마스크
public Transform gunPos; // 총구 개입오브젝트
public GameObject pullIff; // 달길때 회오리 이펙트
public float bulletForce; // 물체 발사하는 힘
public float addDistance = 0.5f; // 물체가 풀에 추가되는 사거리

public enum BulletState
{
    None,
    Slot0,
    ...
}
```

C#

복사 캡션

```
//접근 가능한 메소드와 그 설명 & 사용 예
public void AddItemToInventory(ItemData newItem)
기능: 아이템 추가
접근 경로: Inventory.Instance.AddItemToInventory(ItemData itemData)
Item 클래스의 itemData를 인자로 받아 Inventory 클래스의 함수 AddItemToInventory 사용

public void UseItem()
기능: 현재 슬롯 아이템 소모
접근 경로: Inventory.Instance.currentItem.UseItem()

public bool CompareData(ItemData data)
기능: 아이템 데이터 비교
접근 경로: ItemData.CompareData(ItemData data) ※인스턴스 없음
```

• 노션 & 일정관리

8월 5주													
name	Project	TO-DO	✓	Time Table							비고		
				일	화	수	목	금	토	일			
공통	기획	컨셉, 캐릭터스 정의하기	<input type="checkbox"/>										
			<input type="checkbox"/>										
			<input type="checkbox"/>										
			<input type="checkbox"/>										
			<input type="checkbox"/>										
김민우	기획	플레이어 움직임 분석 및 기획	<input type="checkbox"/>										
	개발	기체한거 개발	<input type="checkbox"/>								플레이어 움직임 구현으로 끝나기		
	개발	wasd, 점프, 키보드, 유공적으로도 할사(간이)	<input type="checkbox"/>										
	개발	병기	<input type="checkbox"/>										
	개발요구사항	작업 진행을 담당 할 사람 분석	<input type="checkbox"/>										
이대겸	개발요구사항	플레이어 움직임 맞추기, 발루, 점프, 점프, 점프, 점프, 점프	<input type="checkbox"/>										
	기획	캐릭터와 인디언인 오동작 기획	<input type="checkbox"/>										
	이펙트	캐릭터와 인디언인 캐릭터스 찾기	<input type="checkbox"/>										
	이펙트	스카이라인 2가지 만들기 캐릭터스 찾기	<input type="checkbox"/>										
			<input type="checkbox"/>										
박지훈	기획	인벤토리 시스템 및 거래 시스템 기획	<input type="checkbox"/>										
	인벤토리 개발	인벤토리 하위쪽 화면 및 소모 구현	<input type="checkbox"/>										
	거래 시스템 개발	아이템 종류에 따른 가격 및 거래 등 구현	<input type="checkbox"/>								다들 모르니까 이걸 들 수 있음		
			<input type="checkbox"/>										
			<input type="checkbox"/>										
박승기			<input type="checkbox"/>										
			<input type="checkbox"/>										
			<input type="checkbox"/>										
			<input type="checkbox"/>										
	플레이싱	플레이싱 중인 플레이어 및 기타 배경 수정	<input type="checkbox"/>										
이슈			<input type="checkbox"/>										
			<input type="checkbox"/>										