

Game Team_1 →

이문빈 김민아

...

2D Roguelike Game

2023/12/01



Deep And Deeper

01

프로젝트 소개

02

구현한 기능

03

프로젝트 진행 중
겪은 문제점

04

느낀 점

05

시연

01. 프로젝트 소개

ESC

F11

F12



DEEP AND DEEPER

- 2D Side View, Top View
- Roguelike Game

02. 구현한 기능

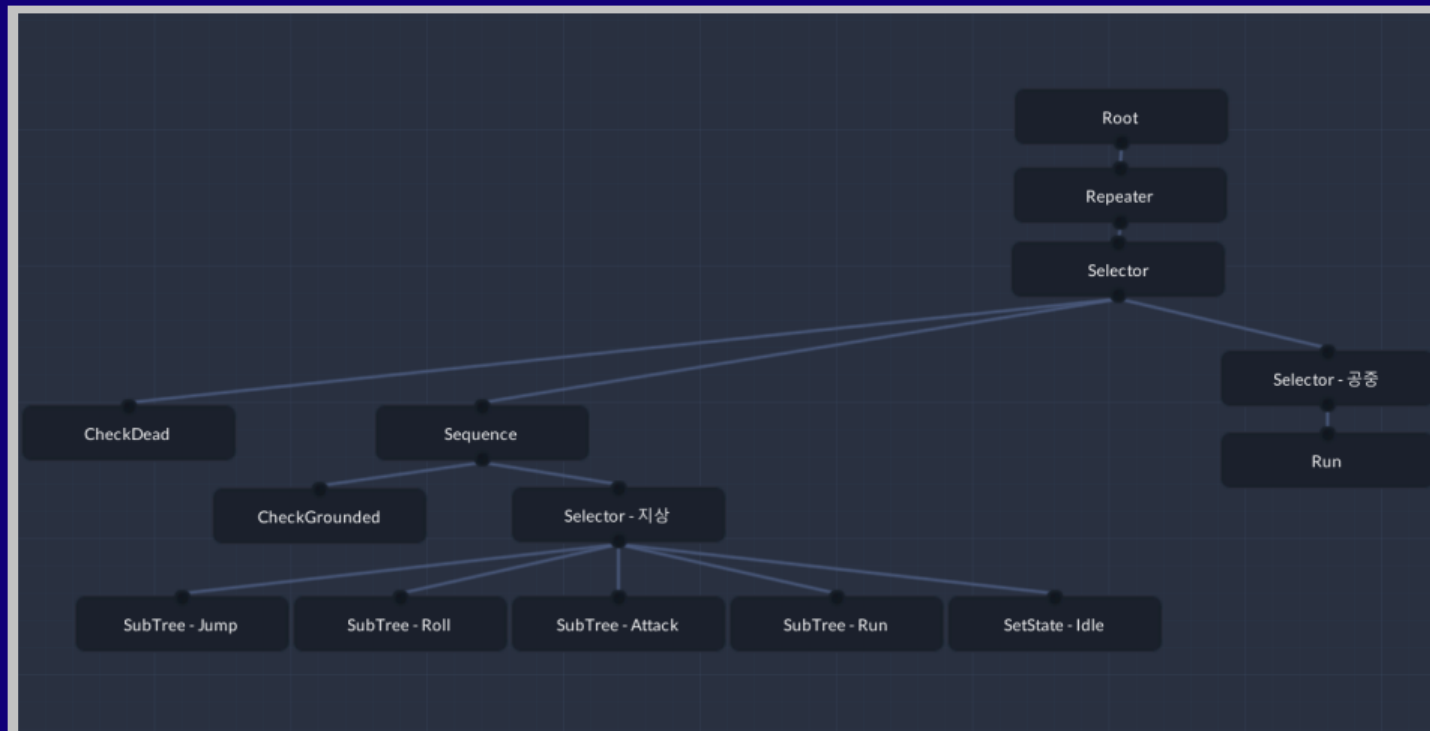
ESC

F11

F12

Behavior Tree

캐릭터의 행동을 조직화하고 관리



절차적 맵 생성

생성해야 할 방을 리스트에 저장 후 셔플 ->
맵 구조를 생성 -> 추가적으로 방을 삽입 ->
리스트의 각 요소를 방에 할당

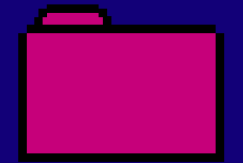
				Battle		Battle
		Battle	Battle	Battle	Battle	Battle
				Shop		Secret
		Battle	Main	Battle		Battle
		Battle				Battle
					Boss	Battle
						Battle

03. 프로젝트 진행 중 겪은 문제점

ESC

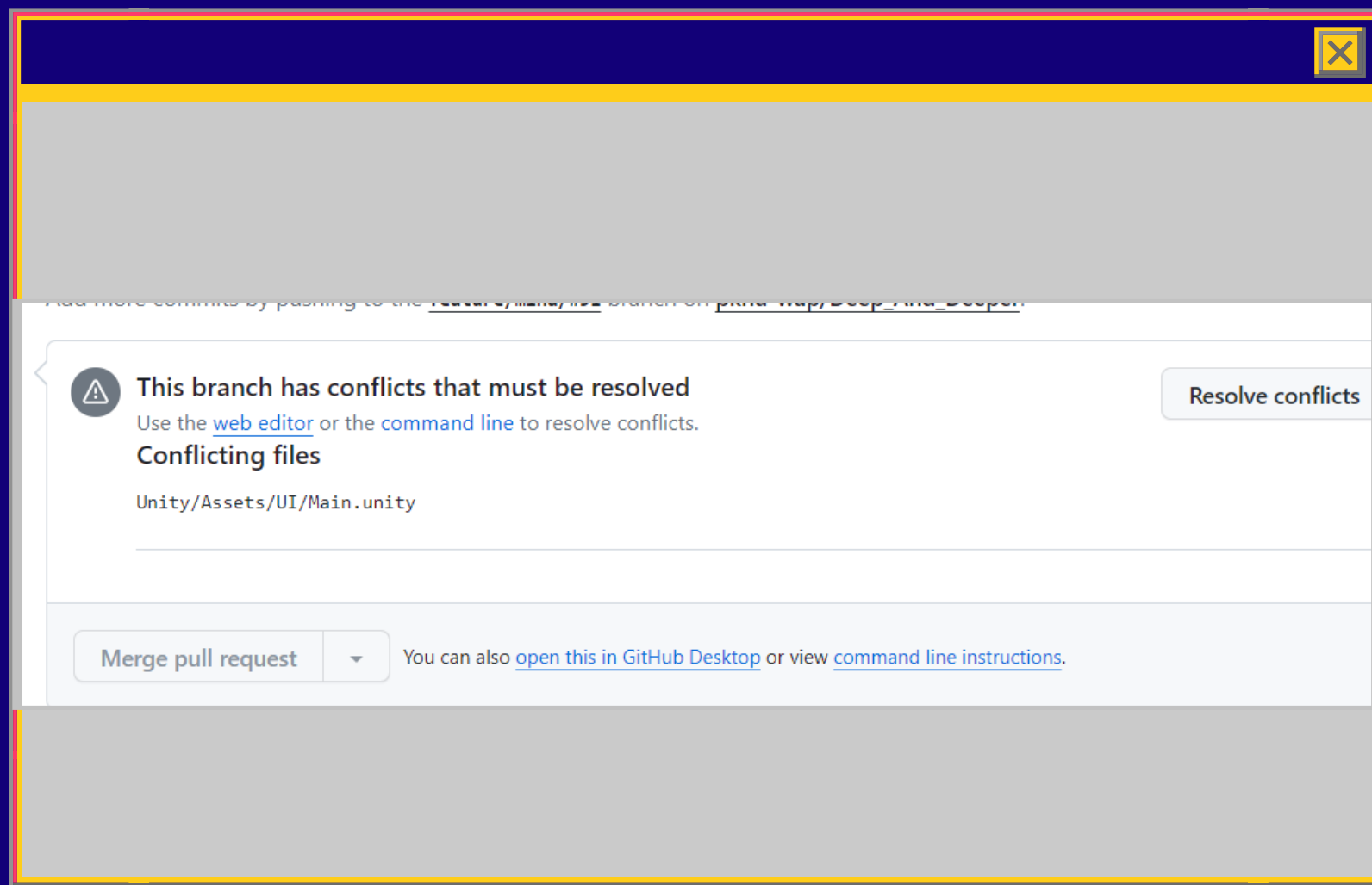
F11

F12



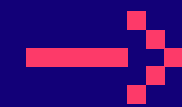
깃허브

GitHub



GitHub : commit & merge

깃허브 사용 시 규칙을 엄밀하게 정하지 않아서 충돌이 자주 발생했다.



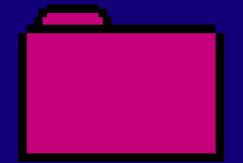
커밋과 머지를 자주 하기로 했다.

03. 프로젝트 진행 중 겪은 문제점

ESC

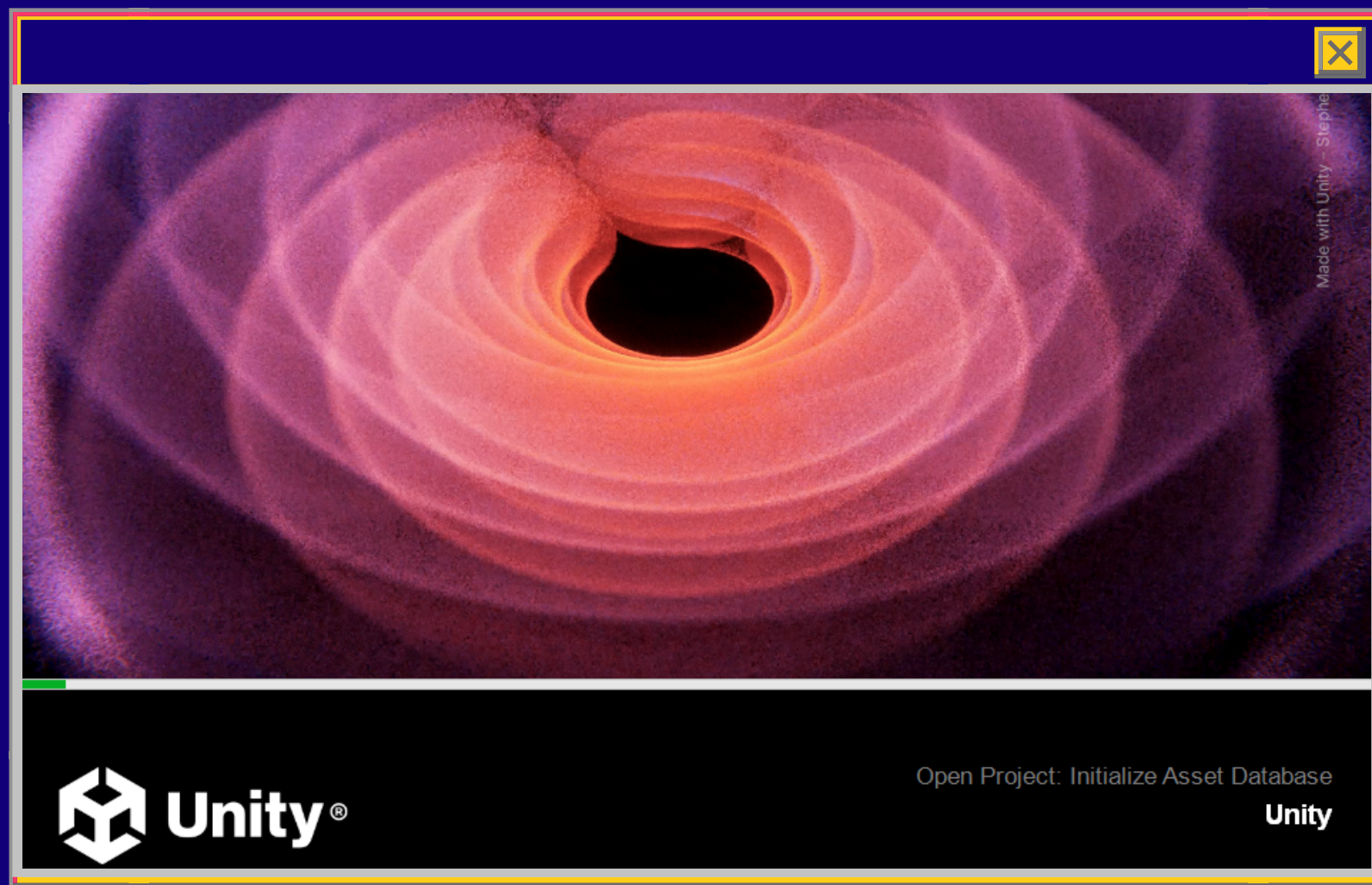
F11

F12



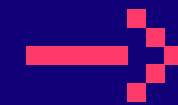
유니티

Unity



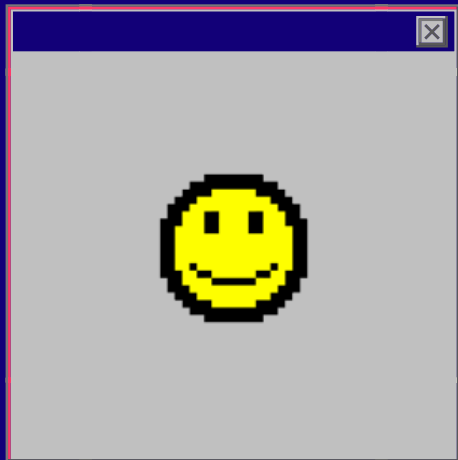
Unity Editor version and the Build version.

에디터 버전과 빌드 버전의 차이를
고려하지 않고 만들었다.



(아직 해결하지 못함)

이문빈



- 좋았던 점: 콘솔 사용. 앞으로도 사용하고 싶습니다.
- 아쉬웠던 점: 유니티 에셋 스토에만 의존해서 자료를 찾았었는데, itch.io 사이트 등에서도 에셋을 구할 수 있었던게 아쉽습니다.

김민아



- 좋았던 점: 여러 가지를 배우고 경험할 수 있었던 기회였습니다.
- 아쉬웠던 점: 개발 경험이 있고 더 능숙했다면, 덜 지치고 더 효율적으로 활동할 수 있었을 거 같아서 아쉽습니다.

◀◀-- 시연 --▶▶