

# 프로젝트 2차 발표

게임 이름: Deus Ex Machina

팀원: 고희주, 김세현, 이수현

# 목차

1. 기획
2. 개발 일정
3. Class diagram
4. 영상

# 기획

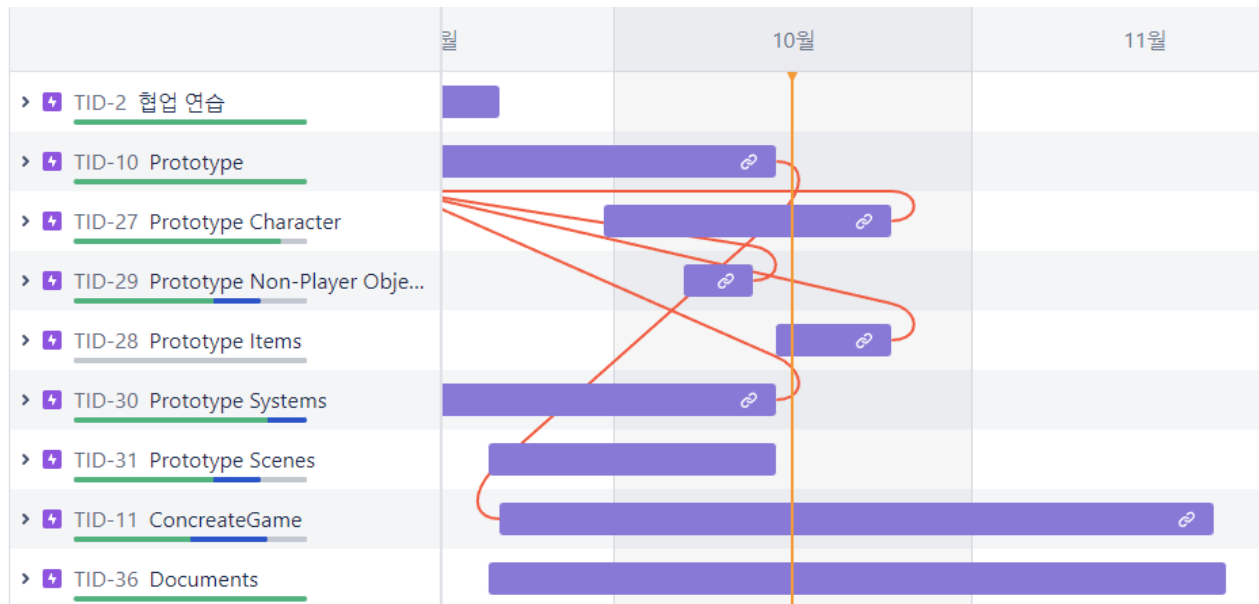
표 +

↑ 날짜

+ 필터 추가

분류	Aa 이름	상태	날짜	첨부파일 (버전 표기 필수)	최신화	주 담당자	부 담당자	비고	...
오브젝트	오브젝트 상호작용 기획	완료	2022년 9월 20일			① 이현준	⑦ zyurasia@naver.com		
시스템	UI 프로토타입 기획	완료	2022년 9월 20일			⑤ 오동희	② 김지훈		
에셋	프로토타입 더미 에셋 전달	완료	2022년 9월 20일			④ Ye-eun Lee	② 김지훈 ① 이현준		
시스템	UI 화면 전환 흐름도 작성	완료	2022년 9월 21일			⑤ 오동희	② 김지훈		
오브젝트	오브젝트 '게이지 차장' 시스템 기획	완료	2022년 9월 21일			① 이현준	② 김지훈 ⑦ zyurasia@naver.com ⑤ 오동희		
오브젝트	맵 디자인 / 기획	완료	2022년 9월 22일			① 이현준	⑦ zyurasia@naver.com ② 김지훈 ④ Ye-eun Lee		
규칙	플레이 모드 규칙 제안서	완료	2022년 9월 22일			㉔ 규규	⑤ 오동희 ① 이현준 ② 김지훈 ④ Ye-eun Lee		
규칙	탈출 모드 게임 종료 규칙 기획	완료	2022년 9월 22일	DEM 게임종...	1.0.3	② 김지훈	⑦ zyurasia@naver.com ④ Ye-eun Lee		
시스템	스코어 시스템 기획 초안	완료	2022년 9월 22일	DEM 스코어 ...	1.0.3	② 김지훈	⑤ 오동희 ⑦ zyurasia@naver.com		
시스템	카메라 기획	완료	2022년 9월 22일			⑤ 오동희	② 김지훈		
시스템	스코어 시스템 데이터 테이블 작성	진행중	2022년 9월 23일			② 김지훈	⑦ zyurasia@naver.com		
캐릭터	캐릭터 심령사진사 규칙 기획	진행중	2022년 9월 26일			④ Ye-eun Lee	⑦ zyurasia@naver.com		
캐릭터	캐릭터 원숭이 규칙 기획	진행중	2022년 9월 26일			④ Ye-eun Lee	⑦ zyurasia@naver.com		
캐릭터	캐릭터 퇴마사 진영 규칙 기획용 양식 작	진행중	2022년 9월 26일			㉔ 규규	⑦ zyurasia@naver.com ② 김지훈		
캐릭터	캐릭터 인형 진영 규칙 기획용 양식 작성	완료	2022년 9월 26일			㉔ 규규	⑦ zyurasia@naver.com ② 김지훈		
오브젝트	오브젝트 '타자 패탄' 기획	완료	2022년 9월 27일			① 이현준	㉔ 규규 ② 김지훈 ④ Ye-eun Lee		
오브젝트	맵 도안 작성	진행중	2022년 9월 29일			㉔ 규규	① 이현준 ⑤ 오동희		
시스템	탈출 임무 기획	완료	2022년 9월 30일			⑤ 오동희	㉔ 규규 ② 김지훈		
캐릭터	캐릭터 공통 규칙 기획	완료	2022년 10월 1일			④ Ye-eun Lee	② 김지훈 ⑦ zyurasia@naver.com		
캐릭터	캐릭터 기본 조작 규칙 기획	완료	2022년 10월 1일	DEM 기본 조...	2.1.1	④ Ye-eun Lee			
일정	9/30~ 10/7 일정 작성	완료	2022년 10월 3일			② 김지훈	㉔ 규규 ⑤ 오동희		
캐릭터	캐릭터 스킬 기획	완료	2022년 10월 5일	DEM 캐릭터 ...	2.0.2	⑤ 오동희	㉔ 규규 ④ Ye-eun Lee		
일정	10/07 체크리스트 작성	완료	2022년 10월 5일	DEM 체크리...	1.0.0	㉔ 규규	② 김지훈		
스태이지	탈출 모드 도면 작성	완료	2022년 10월 6일			① 이현준	㉔ 규규 ⑤ 오동희		
규칙	아이템 규칙 기획	완료	2022년 10월 6일			⑤ 오동희			
일정	10/8~10/14 일정 작성	완료	2022년 10월 6일			② 김지훈	㉔ 규규 ⑤ 오동희		
에셋	에셋 1차 구매 리스트 작성	진행중	2022년 10월 7일			④ Ye-eun Lee	② 김지훈 ㉔ 규규 ⑤ 오동희 ① 이현준		
						⑤ 오동희			

# 개발 일정



# 2회차 개발 항목

TID-46 Implement Base Camera Controller	● Done	김세현	Issue	2022년 10월 2일 → 2022년 10월 7일	2022년 10월 2일 → 2022년 10월 7일	Concrete Game	High
TID-41 Implement Doll Status	● Done	황주 고	Issue	2022년 10월 2일 → 2022년 10월 3일	2022년 10월 2일 → 2022년 10월 3일	Prototype Character	High
TID-40 Implement Exorcist Status	● Done	이수현	Issue	2022년 10월 2일 → 2022년 10월 3일	2022년 10월 2일 → 2022년 10월 2일	Prototype Character	High
TID-52 Implement Character UI	● Done	형주 고	Issue	2022년 10월 3일 → 2022년 10월 7일	2022년 10월 7일 → 2022년 10월 9일	Prototype Character	High
TID-43 Implement Doll Behavior & Animation	● Done	형주 고	Wait	2022년 10월 3일 → 2022년 10월 7일	2022년 10월 3일 → 2022년 10월 4일	Prototype Character	High
TID-42 Implement Exorcist Behavior & Animation	● Done	이수현	Wait	2022년 10월 3일 → 2022년 10월 7일	2022년 10월 2일 → 2022년 10월 4일	Prototype Character	High
TID-48 Implement Hit System	● Done	형주 고	Issue	2022년 10월 4일 → 2022년 10월 7일	2022년 10월 4일 → 2022년 10월 7일	Prototype Character	High
TID-47 Add Photon to Exorcist	● Done	형주 고	Bug	2022년 10월 4일 → 2022년 10월 4일	2022년 10월 4일 → 2022년 10월 4일	Prototype Character	High
TID-24 Implement Exit Altar	● Done	이수현	Issue	2022년 10월 4일 → 2022년 10월 7일	2022년 10월 9일 → 2022년 10월 9일	Prototype Non-Player Obj	High
TID-22 Implement Normal & Final Altar	● Done	이수현	Issue	2022년 10월 4일 → 2022년 10월 7일	2022년 10월 4일 → 2022년 10월 9일	Prototype Non-Player Obj	High
TID-50 Enable Room Number	● Done	형주 고	Issue	2022년 10월 5일 → 2022년 10월 5일	2022년 10월 5일 → 2022년 10월 5일	Prototype Systems	Low
TID-57 Implement Purification Box	● Done	이수현	Issue	2022년 10월 7일 → 2022년 10월 14일	2022년 10월 10일 → 2022년 10월 12일	Prototype Non-Player Obj	High
TID-57 Implement Purification Box	● Done	이수현	Issue	2022년 10월 7일 → 2022년 10월 12일	2022년 10월 9일 → 2022년 10월 12일	Prototype Non-Player Obj	High
TID-15 Implement Base Character Controller	● Done	김세현	Issue	2022년 10월 7일	2022년 10월 3일 → 2022년 10월 9일	Concrete Game	High
TID-60 Implement Character Behaviors	● Done	형주 고	Issue	2022년 10월 10일 → 2022년 10월 14일	2022년 10월 10일 → 2022년 10월 14일	Prototype Character	High
TID-66 Implement ESC Menu	● Done	이수현	Issue	2022년 10월 14일	2022년 10월 14일 → 2022년 10월 14일		High
TID-64 Try Implement DB	● Done	김세현	Issue		2022년 10월 12일 → 2022년 10월 16일	Concrete Game	Low
TID-63 Implement Character Skill	● Done	형주 고	Issue		2022년 10월 12일 → 2022년 10월 14일	Prototype Character	Low
TID-51 Fix Exorcist Shaking problem	● Done	형주 고	Bug		2022년 10월 12일 → 2022년 10월 12일	Prototype Character	High
TID-53 Apply Character Animation	● Done	형주 고	Issue		2022년 10월 7일 → 2022년 10월 7일	Prototype Character	Low
TID-19 Implement MainLobby Scene	● In progress	김세현	Wait	2022년 9월 30일		Prototype Scenes	High
TID-61 Implement Data Management System	● In progress	김세현	Wait	2022년 10월 10일		Concrete Game	High
TID-58 Implement BasePlayerGenerator	● In progress	김세현	Wait	2022년 10월 10일		Concrete Game	High
TID-65 Fix Purification Box Enable	● In progress	이수현	Bug	2022년 10월 12일 → 2022년 10월 18일		Prototype Non-Player Obj	High
TID-71 Merge Character and Object	● In progress	형주 고	Issue	2022년 10월 14일 → 2022년 10월 18일		Prototype Systems	High
TID-67 Fix Character sync with transform	● Not started						
TID-55 Fix Load MainGame when player full	● Not started					Prototype Systems	Medium
TID-54 Fix Camera synchronize with animation	● Not started		Bug			Prototype Character	Low
TID-26 Implement Item Box	● Not started		Issue			Prototype Non-Player Obj	
TID-25 Implement Test Item	● Not started		Issue			Prototype Non-Player Obj	
TID-20 Implement MainGame Scene	● Not started		Issue			Concrete Game	
TID-18 Implement Base Game Scenes	● Not started	김세현	Issue			Concrete Game	
TID-4 Implement Exorcist	● Not started	이수현	Wait			Prototype Character	
TID-12 Implement Doll	● Not started	이수현	Wait			Prototype Character	

# 회고록

## 완료 목록

- 맵 배치 완료
- 캐릭터 스테이터스 및 행동 구현
- 상호작용 오브젝트 구현
- 데이터베이스 구현

## 미완료 목록

- 게임 흐름 개발 완료

## 목표 실패 사유

- 정화상자(상호작용 오브젝트)의 Photon Network 이상
- 구체적인 스킬 개발을 도중에 시도해서 개발이 지연됨
- 플레이어와 오브젝트 개발이 지연되면서, 플레이 씬에 병합 지연
- 도중에 Data저장 방식을 변경하기로 결정
- Database 제작하기로 결정
- Database 제작 방법을 찾느라 지연
- Database가 구현되지 않아서 데이터 테이블 제작 못 함
- 게임 흐름에 중요한 게임 승리 조건을 개발하는 계획을 세우지 않음

# 차기 개발 일정

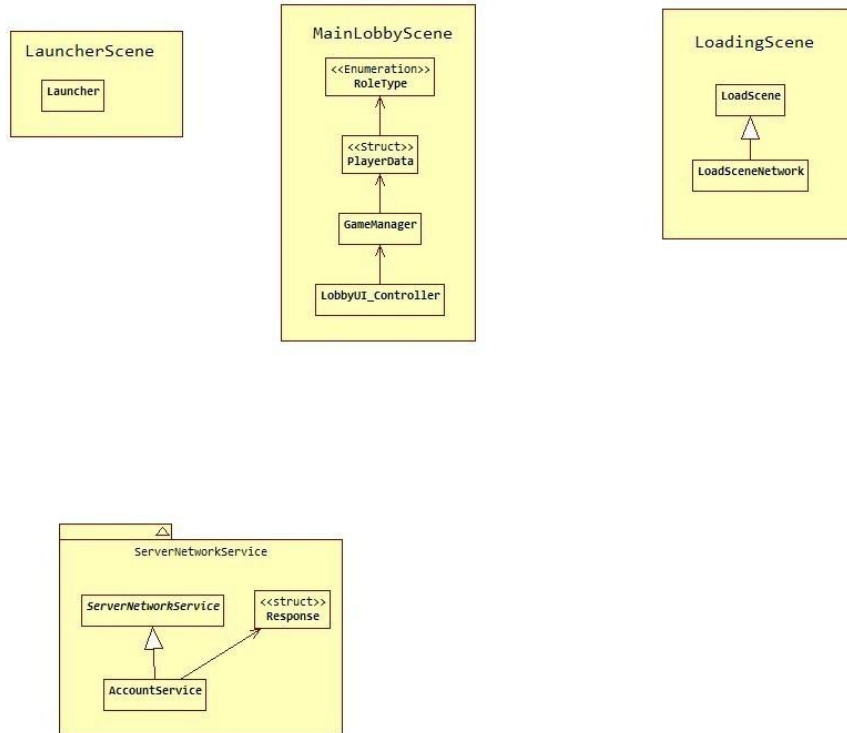
1. 게임 개발 흐름 완료 (1주차)
2. 캐릭터 종류, 스킬, 아이템 박스 및 아이템 구현(2주차)
3. DB 구현 및 매니저 구현(1~2주차)

## 일정계획

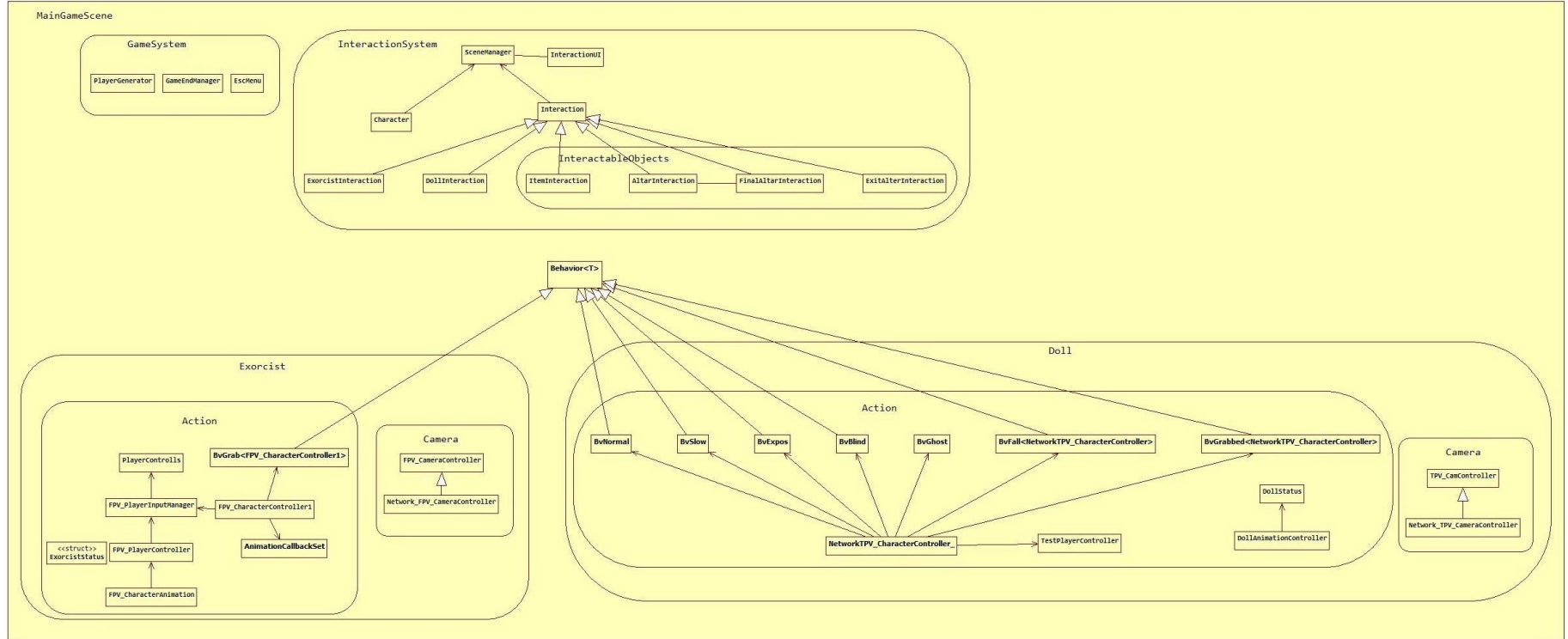
항목	담당자	일정
정화상자 오브젝트 네트워크 해결	@이수현	2022년 10월 12일 ~ 2022년 10월 18일
플레이어 - 상호작용 오브젝트 연결	@goowww	2022년 10월 14일 ~ 2022년 10월 18일
게임 승리 조건 연결		2022년 10월 18일 ~ 2022년 10월 19일
주교 캐릭터 개발	@goowww	2022년 10월 19일 ~ 2022년 10월 22일
인형 캐릭터 개발	@goowww	2022년 10월 23일 ~ 2022년 10월 26일
주교 전용 아이템 개발	@이수현	2022년 10월 19일 ~ 2022년 10월 22일
인형 전용 아이템 개발	@이수현	2022년 10월 23일 ~ 2022년 10월 26일
아이템 박스 개발		2022년 10월 27일 ~ 2022년 10월 29일
벽 투시 셰이더 이펙트 개발	@김세현	2022년 10월 17일
로그인 씬 제작	@김세현	2022년 10월 18일
Table제작	@김세현	2022년 10월 19일
DataManager	@김세현	2022년 10월 20일 ~ 2022년 10월 21일
MainGameManager	@김세현	2022년 10월 22일 ~ 2022년 10월 25일



# Class Diagram



# Class Diagram



# 영상

[게임 영상](#)

[계정 DB 영상](#)