

Project Survival - 2115이원준

프로젝트 명

Project Survival

자신의 역할

플레이어 레벨업 기능 및 맵 디자인과 무한 맵 기능 구현

자신이 사용한 언어

C#, ShaderLab

주차별 활동 내역

1주차

게임 주제 정하기 및 역할 분담 & 공용 깃허브 만들기

2주차

에셋 및 사용할 오브젝트 가져오기

3주차

Leveling 스크립트 작성 & expOrb와 연결

4주차

플레이어가 가는 방향대로 맵이 움직이게 청크를 만들어 MoveMap 스크립트 작성

5주차

대각선으로 플레이어가 가면 나는 맵 오류를 고치고, 청크 대신 좌표로 움직이는 효율적인 코드로 수정

6주차

각자 작성한 스크립트를 브랜치 병합을 통해 실행 & 디버깅 및 오류 수정

7주차

오류 수정, 코드 정리 및 안드로이드 베타 빌드

8주차

베타 빌드 중 발생한 버그 수정 및 기능 추가 (베타 빌드 중 안드로이드 빌드에 문제가 생겨 찾아 본 결과 현재 유니티 버전에 gradle 파일이 포함되어있지 않아 유니티 버전업



```
if (player.gameObject.transform.position.z <= directionDown)
{
    DownMoveMap();
    directionUp -= 30;
    directionDown -= 30;
}
```

```
void DownMoveMap()
{
    Swap(mapPlaneObject, 0, 3, 6);
    Swap(mapPlaneObject, 1, 4, 7);
    Swap(mapPlaneObject, 2, 5, 8);
    mapPlaneObject[6].gameObject.transform.position += new Vector3(0, 0, -90);
    mapPlaneObject[7].gameObject.transform.position += new Vector3(0, 0, -90);
    mapPlaneObject[8].gameObject.transform.position += new Vector3(0, 0, -90);
}
```

느낀점

MoveMap 스크립트를 짜며 처음에는 청크 개념으로 빈 게임오브젝트를 사용하여 만들었지만, 플레이어가 대각선으로 움직일 때 맵 움직임에 오류가 생겨 청크 대신 일정 좌표 이상 거리를 가게 되면 맵이 플레이어가 가는 방향으로 움직이게 바뀌었습니다. 이를 통해 조금 더 나은 개발 실력을 가지게 되었고, 오류를 고치는데 시간이 걸렸지만 그 오류를 고칠 때 매우 보람감을 느꼈습니다.

처음 저희 팀이 모였을 때에는 제 실력에 자신도 없고 내가 과연 할 수 있을까 라는 생각을 했지만 친구들과 같이 하며 실력이 점차 늘은 것을 체감 할 수 있었고, 이 프로젝트의 베타 버전을 만들어 보니 정말 보람차고 뜻깊은 프로젝트였다고 생각합니다.

배운점

Partial 클래스, 협동, 무한 맵을 만들기 위한 청크의 개념, conflict 에러 고치기

개선 사항

맵 디자인 개선 및 여러가지 맵 추가, ExpOrb의 단계를 여러 단계로 구현

중요 깃허브 병합 에러 & conflict 에러 때문에 개발에 어려움이 생겼음, 이러한 사항들을 후에 팀 프로젝트 중에도 잘 염두에 두며 개발해야 보다 효율적이게 개발할 수 있을것이라고 생각함.