2023년 5월 13일 20시30분

주간 회의

정극훈 이도영 김혁동

주간 회의

{

졸업작품 개발일정 회의

* 로비화면, 로그인 로직

1. 랜덤하게 매칭
2. 일정 시간 지나면 그냥 시작 후 나머지 AI로 채움 -> 배그 같은 느낌

* 맵

1. 현재 180x180크기의 맵에서 내부 오브젝트를 추가해서 맵을 채우는 것으로 결정

* 에셋의 종류가 적은 듯 하므로 추가로 구매하는 것이 필요
* 충돌처리

1. 슬라이딩 벡터 처리
2. 5월 27일까지 충돌처리 구현 완료

* 캐릭터 이동

1. Shift 빨리 달리기

* Raycasting

1. 총알 충돌처리 알고리즘

* Item 구현

1. 아이템의 분류를 나누자
2. 아이템은 필드에 드랍되어 있고 플레이어가 주워서 사용

* 미니맵

1. 원래기획 : 다이아를 가진 사람, 탈출위치 표시

* 파티클

1. 총 쏠 때, 총 맞을 때 파티클
2. 펀치
3. 추후 개발진행에 따라 추가

* 조명

1. 다이아를 훔치면 맵의 조명 켜지기

* NPC

1. 충돌처리 이후 다시 이야기

* 캐릭터 애니메이션

1. 앉기
2. 스턴
3. 총 쏘는 것

* UI 처리

1. 로그인 화면은 심플하게
2. 게임 내 UI는 이도영이 좀 더 디테일을 살려서 기획
3. 인게임 UI에 들어가야할 내용
4. 항상 화면에 띄어줘야 할 내용 : 다이아 소유 여부, 아이템 소유 여부(아이템 종류마다 1개씩), 금지구역 시작 시간
5. 이벤트성 내용 : 금지구역 내용

* 금지구역

1. 기존의 레드존 개념 대신 출입을 제한하는 쪽으로 변경

}

링크 (맑은 고딕, 10pt)

{

}