● 씬 구성

메인(타이틀) 화면 – (로드) – 업그레이드 – 인게임

-> 최소 3개의 씬 (메인, 업글, 인겜) 요구 필요 시 로드 기능도 추가하면 4개까지

텍스트, 도표, 스크린샷, 라인이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

● 인 게임

◆ Hierarchy

○ Main Camera  
-> 메인 카메라

○ GameRoot  
-> 게임의 조작, 규칙 등을 다루는 Empty GameObject

○ SpawnManager  
-> 오브젝트의 생성을 다루는 Empty GameObject

○ Player  
-> 우주선

○ Map  
• Background / • Ground  
-> 맵과 배경

○ Canvas  
-> UI 게임 오브젝트를 담는 게임 오브젝트 Canvas  
• FuelUI  
-> 우주선 연료 게이지 UI

• DVAUI  
-> 우주선의 현재 진행 거리, 속도, 고도를 출력하는 UI  
• ResultUI  
-> 게임 종료 후 결과를 출력하는 UI

◆ 스크립트

★ GameRoot  
- 게임의 전체적인 룰을 담당하는 스크립트.  
-> 우주선의 상태 변화에 따른 제어.  
-> 우주선을 마우스로 잡고 던지는 기능  
-> 우주선이 비행할 때 W, S, Space 키를 눌러 조작  
-> Space 키를 눌러 연료를 소모하며 진행 방향으로 힘을 가한다.

○ Camera  
• CameraControl  
- 카메라의 움직임을 제어하는 스크립트.

○ Map  
• MapCreator  
- 배경을 계속해서 생성하는 스크립트.  
• MapDelete  
- 화면 바깥으로 사라진 배경을 삭제하는 스크립트.

○ Object  
• DestoryObject  
- 화면 바깥으로 사라진 오브젝트를 삭제하는 스크립트.  
• SpawnManager  
- 오브젝트를 생성하는 스크립트.

○ Player  
• PlayerControl  
- 플레이어(우주선)에 대한 정보 + 충돌 감지를 하는 스크립트.

○ Scene  
• SceneControl  
- 씬 전환 및 초기화 담당 스크립트.

○ UI  
• UIControl  
- 전체 UI의 제어를 도맡는 스크립트.  
• FuelUIControl  
- 연료 게이지 UI에 관한 스크립트.  
• DVAUIControl  
- 거리, 속도, 고도 UI에 관한 스크립트.  
• ResultUIControl  
- 게임 결과 UI에 관한 스크립트.

● 추가해야 할 것  
- 결과 UI 출력 후 버튼이나 이미지를 눌러서 씬 전환.

- ESC 키를 입력해 Pause.

- 와플 이외의 오브젝트들  
-> 진행에 도움되거나 방해물 같은 거

● 개선해야 할 것  
- 던질 때 최대로 힘을 가할 수 있는 최저점은 구했지만 던질 때 드는 시간을 고려하지 않음.  
-> 단순하게 우주선을 잡은 후 땅을 찍고 몇 분 뒤에 하늘에 올려 마우스를 놓아도 슝 날아감

- 던지는 방향도 우상단만 고려했기 때문에 우상단 이외의 방향으로 던지면 이상함.

- y축 배경 생성을 고려하지 않아서 우주선이 높이 날아가면 보이면 안되는 게 보임.

● 생각해야 할 것

- 스크립트 간의 의존성 문제로 인한 리팩토링  
-> 지금 잘 하고 있는 건지, 문제가 생길 가능성이 있는지도 모르겠음..

- 임시로 쓰고 있는 이미지 교체. -> 직접 그리거나 에셋 스토어 뒤적거려야 할 듯

- 게임 밸런스. 던지는 힘, 회전 정도 등등

- 페이퍼 플라이트와 최대한 비슷하게 해야하나?

+) 점점 항목들을 추가하면서 개선 할 예정