● 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

● 로비 Scene

◆ Hierarchy

◆ 스크립트

● 인게임 Scene

◆ Hierarchy

○ Main Camera  
-> 메인 카메라

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

○ AudioManager  
-> 사운드를 담당하는 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

- ESC 키를 입력해 Pause.

- 와플 이외의 오브젝트들  
-> 대패하고 장애물 버섯 두 개만 추가하면 될 듯

- 브금과 효과음

- 업그레이드 UI 및 기능  
-> 업그레이드 기능을 8~12개로 단순하게?

- 환경 설정

- 스토리라인 (업적?)  
-> 업적을 달성하면 기능이 해금되도록?

● 개선해야 할 것

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

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

- UI 이미지 교체

● 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?

- 게임 목표. 멀리 가는 건지? 그렇다면 얼마나 멀리?

- 오브젝트를 추가한다면 어떤 기능? 어떤 이미지?  
-> 일단 땅에 오브젝트를 둬서 위로 뜨게 하는 거

+) 점점 항목들을 추가하면서 개선 할 예정

● 아이디어

- 닭 낙하산 무조건 넣는다  
-> 업그레이드로 찍으면 1회 사용해서 천천히 낙하하는 용도로?

● 개발 내역

10월 25일  
- 비행 시 바람 소리 추가. 마로 먹을 땐 2배 커짐

- 땅에 추락 시 계속 야랄나는 버그 수정

- 마로를 먹고 활주 중 하나 더 먹을 때 2번 튀는 현상 수정  
-> 도중에 먹으면 활주 시간이 갱신되도록 수정함.

11월 01일  
- 게임 결과 후 골드를 로비 씬으로 넘겨줘야하는데 다시 시작을 하면 그 골드를 로비에 회수할 수 없음. 재시도할수록 골드가 쌓이게 할 수는 있는데 중간에 튕기면 모두 날라가 버리는 불상사 발생. 따라서 로비 – 업그레이드 및 게임 시작 전 씬 – 인게임 이렇게 설계 해야함.

11월 03일  
- 골드 정산 기능 해결.  
- 땅에 착륙 후 치킨을 먹어 다시 날 때 회전하지 않던 문제 해결

11월 05일  
- 세이브 기능 구현  
- GameRoot, PlayerControl 스크립트 싱글톤 리팩토링

11월 08일  
- 업그레이드, 환경설정 UI 구현  
- 폰트 경기천년체로 업데이트  
- 와플, 치킨 이미지 변경  
- 재화 와플로 결정, 소수점 삭제