

개발 경과 발표

5조 - 졸버

20214216 김태운

20185029 나승환

20210964 김사강

20150254 김수민

20210957 김용민

20214224 김웅기

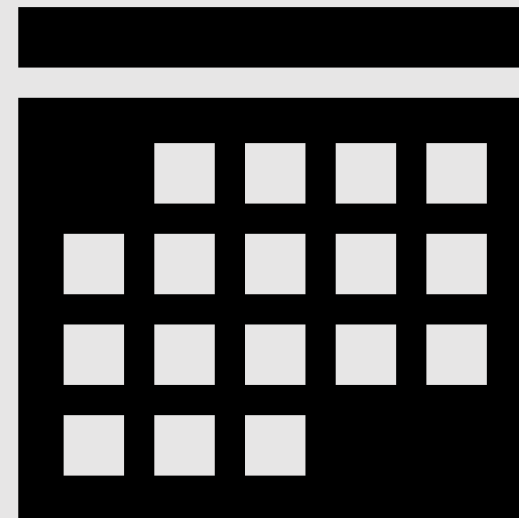


목차

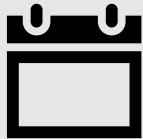
- I. 사전 계획 및 진행도
- II. 진행된 작업 설명



I. 사전 계획 및 진행도



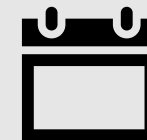
I-i. 사전 계획표



사전 계획표

실제 진행도

팀원/월		3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월
개인 일정									
게임 기획 및 Unity 개발	김태윤	게임 종류 및 컨셉 기획	Unity 씬 구축 (유닛, 배경 등)			게임 배경 및 음악 적용		자체 피드 백 및 디 버깅	게임 제작 마무리
Unity 게임 개발	김웅기	Unity 공 부							
DB 구축 및 연결	김용민 나승환	DB 공부	DB에 들 어갈 데이 터 구상	DB 서버 구축	DB 구축 및 Unity 연동			자체 피드 백 및 디 버깅	DB 마무 리
커뮤니티 탐 색 및 정보 수집	김수민	Unity 공 부	같은 장르 게임 조사 및 분석	게임 에셋 조사		DB 보조			
대외 정보 수집 및 회 의 기록&정 리	김사강	Unity 공 부	자료 정리 및 깃허브 관리	게임에 삽입될 음악과 효과음 조사		Unity 보조			



사전 계획표

실제 진행도

① 회의 진행

- ❖ 격주에 한 번씩 팀 전체 회의 진행
- ❖ 파트별로 비정기 회의도 진행

② 맵 & 유닛 설계

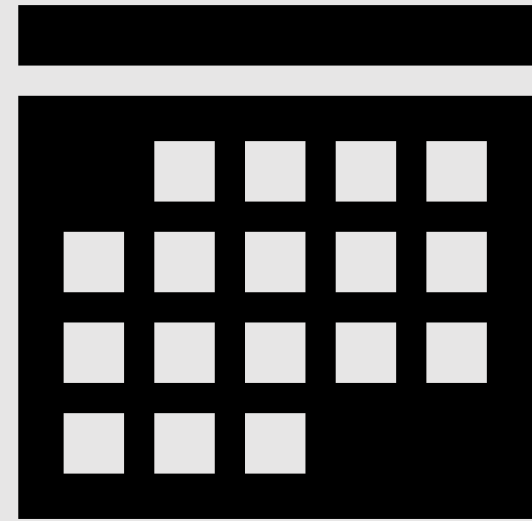
- ❖ 맵과 유닛의 구체적 설정 및 디자인 설계
- ❖ 맵 제작 및 유닛 배치

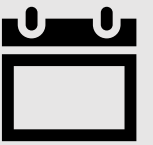
③ DB 구축

- ❖ 게임 내 이용되는 데이터 설계 및 DB 구축



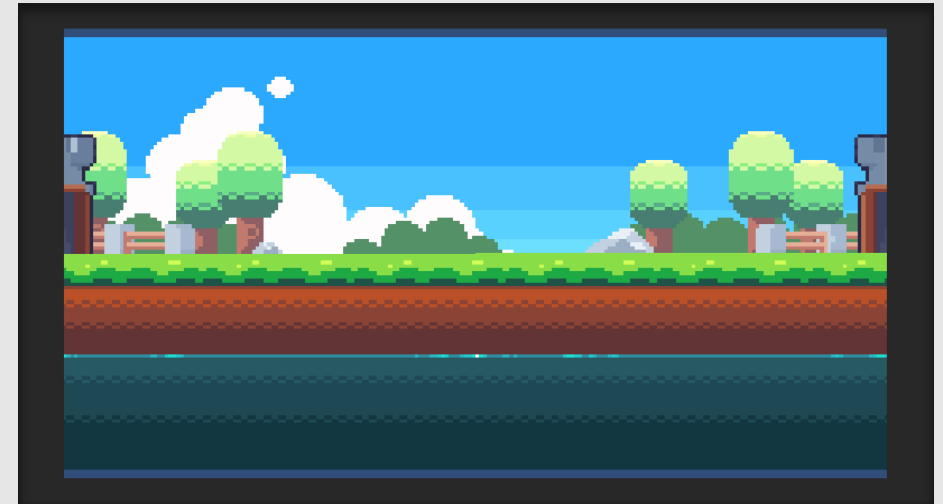
II. 진행된 작업 설명



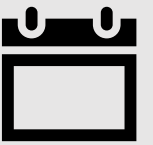


배경 설명

개발 시연 영상

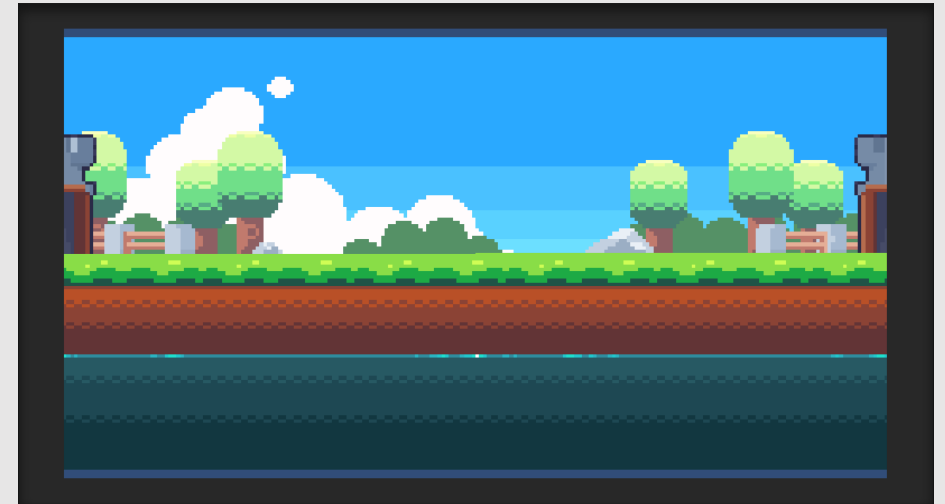


- ① 2D 배경의 전투 시뮬레이션 제작 진행
 - ❖ 다양한 에셋 활용을 통해 눈이 편안한, 쉬운 게임 제작 진행
 - ❖ 단적인 고정된 버튼보다는, 움직이며 반응하는 버튼 제작
- ② 첫 화면(메인페이지)
 - ❖ 전체적인 백그라운드 배경 및 동적인 타이틀과 난이도 버튼
 - ❖ 친숙한 픽셀 이미지로 게임의 접근성 증대



배경 설명

개발 시연 영상



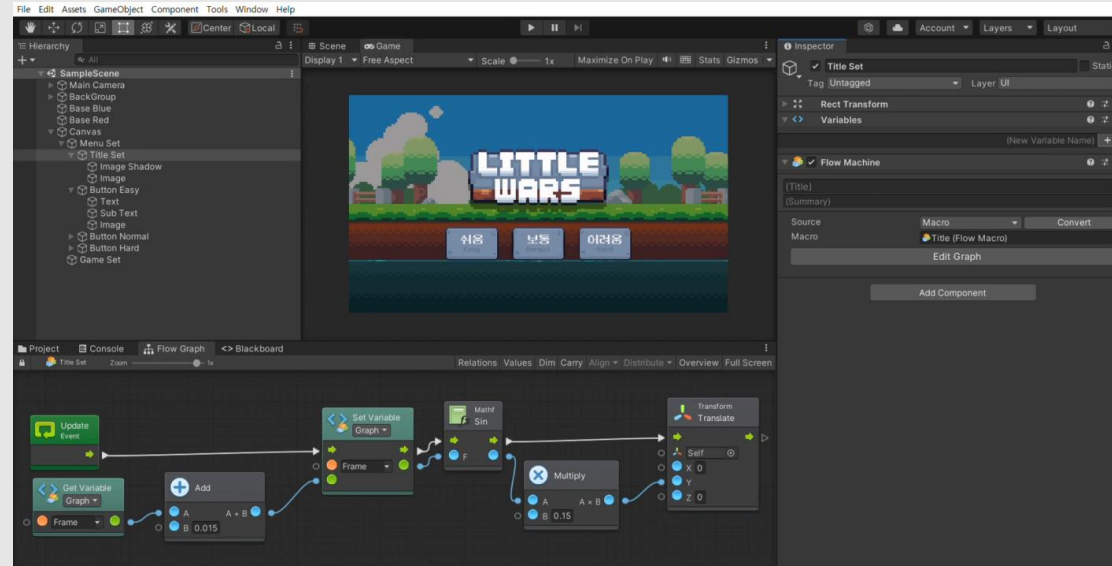
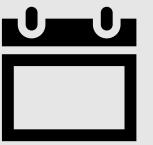
- ① 2D 배경의 전투 시뮬레이션 제작 진행
 - ❖ 다양한 에셋 활용을 통해 눈이 편안한, 쉬운 게임 제작 진행
 - ❖ 단적인 고정된 버튼보다는, 움직이며 반응하는 버튼 제작
- ② 첫 화면(메인페이지)
 - ❖ 전체적인 백그라운드 배경 및 동적인 타이틀과 난이도 버튼
 - ❖ 친숙한 픽셀 이미지로 게임의 접근성 증대

II. 진행된 작업 설명

배경 설명

개발 시연 영상

I-ii. 개발 시연 영상



① 유니티 내의 작업 진행도 활용

- ❖ 시각적으로 어떠한 이벤트가 적용되고 작동되는지 확인 할 수 있음.
- ❖ 여러 스크립트 들을 한눈에 적용하고 제외 할 수 있음.

② 실시간 디버깅

- ❖ 스크립트가 적용되고 작동하면서 발생하는 오류 및 예외처리
- ❖ 스크립트 코딩 분업화를 통해 여러 방향으로 게임 개발 가능

Thank you