

주간 개발 종합			
주차	3 주차	완성도	50%
작성일	2021-07-07		
개발 내용	1. 깃 통합 2. 맵 일부(1,2,3,8,9,10) 제작		
수정 내용	<p>회인씨)</p> <p>1. 아이템 사용기한: 아이템을 얻은 순간부터 5 초간 지속. 라운드 내에서 여러 아이템을 쓸 수 있게 할 것 같습니다. 그런데 아직 난이도 조절이 안 돼서 얼마큼 설정해야 할지 감이 안 와 따로 문서를 작성하지 못했습니다. 일단 고정적인 아이템을 사용해 라운드 제작을 계속하고, 추후에 여러 아이템을 사용한다는 것을 인지해두면 좋을 것 같습니다.</p> <p>2. 물 오브젝트 적용: 물에 빠짐 잠수기능을 추가해서 5 초 이상 잠수시에는 게임 실패로 적용하는 것이 좋을 것 같습니다. 물 위를 걷기보다 수면에서 헤엄친다 가 맞겠네요.</p> <p>3. 파괴가능한 나무: 이단점프 후 아래로 스와이핑(하강) 해당 슬라이드에서는 찍어 내려가도록 하는 게 맞고, 앞으로 파괴물이 나올 때는 주석으로 설명을 넣도록 하겠습니다.</p> <p>4.글라이딩: 가볍게 터치 1 회 터치 한 번 할 때마다 바뀝니다. 점프를 한 이후로 첫 터치에는 하강, 다음 터치는 수평, 그 다음 터치는 0.3 초간 상승 후 하강비행 합니다. 3 번째 상승 후 하강 비행 할 때 땅에 떨어질 때 까지 플레이어는 더 이상 추가 비행 동작을 진행 할 수 없습니다(모든 커맨드 비활성화). 각도나 물리부분에서는 경험적인 테스트를 통해 적절히 조절하도록 하겠습니다</p> <p>5. 일반적인 이동 방법에 대해: ppt 4 페이지를 참고하면 될 것 같습니다. 미처 적지 못한 부분을 지적해주시면 언제든 추가, 수정하겠습니다</p> <p>6. Map_Scene 의 쉰에 슬라이드 5,6,7(현재기준)이 함께 있는 것을 확인했습니다. 이 부분을 Round_n 으로 나눠서 저장해주세요</p>		

	<p>7.슬라이드 8,9,10,14,15,16(현재기준)에 해당하는 썸을 찾지 못했습니다. 이 부분도 Round_n 형식으로 나눠주세요</p> <p>8.카메라 뷰포인트에 관한 내용입니다. 슬라이드 상에서 나오는 빨간 네모 박스가 보이는 영역에 해당합니다. 현재까지 확인한 결과, 씬에서 카메라 모두 전체적인 장면을 잡도록 설정 되어 있습니다. 맵마다 다른 카메라 뷰를 적용하니, 이 부분에 관해서 일괄적으로 처리해주는 스크립트가 필요할 것 같습니다. (당장은 고칠 필요가 없지만, 차후 변경해야 되는 요소입니다)</p> <p>9. 스크립트 주석.. 달아주세요ㅜㅜ 코드 이해가 어려워요</p> <p>10. sprites 폴더 삭제 및 Sprits 폴더 병합(중복폴더 제거). 화살표.png 를 Arrows 로 변경(한글명 x)</p> <p>윤수씨)</p> <p>이번주 개발내용을 확인하지 못해 코멘트를 할 수 없었습니다.</p>
요 청 내 용	<p>회인씨)</p> <p>1. 지형별 이동속도에 대해 정리(2 페이지)했습니다. 추가할 부분에 대해선 언제든 말씀해주세요</p> <p>2. 이번주는 공간이동에 대한 테마를 가지고 만들어봤습니다. 포탈이동은 아이템과 동일하게 물체 충돌을 감지해서 충돌 중이면 이동합니다. 따라서 영역이 정해져 있고, 그 영역은 캐릭터가 점프할 수 있는 최대치를 넘으면 안됩니다. 17 페이지처럼 포탈이 쌍을 이루는 경우에 포탈을 타고 이동할 경우, 기존의 방향대로 직진합니다.</p> <p>3. 이번주 각 라운드 제작에 대한 추가 코멘트 입니다.</p> <p>18 페이지는 간단하게 각 자리 비트 논리연산을 넣었습니다. 비트 연산에 대한 예제를 아래에 그림파일로 첨부했으니 참고해주세요. 해당 파일은 19 페이지의 합 or 연산을 수행하는 파이썬 코드 알고리즘입니다.</p> <pre> 1 from itertools import combinations 2 3 a = [1,2,3,4,5,6,7,8] 4 b = [0b0000, 0b0001, 0b0010, 0b0011, 5 0b0100, 0b0101, 0b0110, 0b0111, 6 0b1000, 0b1001, 0b1010, 0b1011] 7 8 a1 = list(combinations(a,2)) 9 10 for i, j in a1: 11 if(b[i] b[j]) == i+j: 12 print(i,j) 13 else: 14 print('answer = ', str(b[i] b[j])) </pre>

	<p>19 페이지 같은 포탈의 경우, 이동하는 포탈이 아니므로 추후 모양을 달리하여 이동가능한 포탈이 아님을 시각적으로 표현할 예정이니, 제작할 때는 충돌 시 오브젝트 색상이 변경되는 방법으로 구현하면 될 것 같습니다. 물론 이동가능한 프리팹과 다른 프리팹을 적용시키는 것이 좋을 것 같습니다.</p> <p>20 페이지부터 등장하는 이동물체와 빛 반사 물체에 대해선 빛속성을 이용해도 되고, 그것이 어렵다면 우선 line drawer 를 이용해 선의 방향을 표시하면 될 것 같습니다. 이 쪽 포털도 마찬가지로 쌍을 이루는 공간이동 물체가 아니므로 19 페이지의 포털과 같게 적용하면 되고, 마지막 4 번을 꺾었을 때 뒤의 기둥이 파괴(오브젝트 삭제) 형식으로 구현하면 될 것 같습니다.</p> <p>21 페이지부터 등장하는 통과조건이 클리어 조건입니다. 처음부터 많이 넣는 것은 무리인 것 같으니 한 개만 적용하였습니다. 선인장과 충돌할 때 카운트 하는 식으로 적용하면 될 것 같습니다.</p> <p>윤수씨)</p> <p>캘린더에 적어둔대로 이번주부터는 캐릭터 오브젝트를 다루는 작업이 시작됩니다. 캐릭터와 관련된 내용을 디버깅하는 방식으로 진행될 예정입니다. 확인할 내용은 다음과 같습니다.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 21 페이지에 정의된 단짝 등장비와 호감도 함수를 콘솔로그로 찍어서 확인 하나하나 라운드를 진행하고 할 수 없으므로 한 두번 정도 씬을 옮겼다 돌아올 때 호감도에 관한 데이터가 저장되서 출력이 되는지 확인. 2. 특정 라운드를 클리어시 고정된 호감도를 지급하는지. 3. 동료 캐릭터의 아이템 보관함 랜덤으로 아이템 코드를 출력하는 콘솔로그로 찍어보기
--	--