

# 주간 개발 종합

주차	4 주	완성도	10%
작성 일	2021-07-14		
개 발 내 용	이동 메소드 정의 아이템 창 제작 카메라 픽스		
수 정 내 용	<p>회인씨)</p> <p>1. 스와이핑 구현에 관해: 모바일에서 테스트해봤을 때 정상 동작하는 것을 확인했습니다. 동작 방식에 대해 의견을 드리자면, 각도보다 가로세로 가중치를 고려해서 작업하면 좋을 것 같습니다. 만약 가로 스와이핑을 하고자 한다면 가로의 이동량이 세로 이동량보다 많을 테니, 화면의 좌표값을 받아 길이를 비교해서 하는 방식으로 하면 더 깔끔하게 될 것 같습니다.</p> <p>2. 스와이핑 각도에 관해: 개인적으로 앞서 설명한 길이에 대한 가중치를 측정해 계산하는 방법을 추천하지만, 각도로 하는 것도 의미 있을 것 같습니다. 회인씨가 설명해주신 것처럼 30 도로 나눠서 하면 좋을 것 같습니다.</p> <p>3. 야자수 열매에 관해: 야자수는 들고 다니는 것이 아니라 굴려서 쓰려고 합니다. 일부는 나무에 매달려 있을 것이고, 나무 위에서 점프를 하면 떨어지고, 떨어진 야자수를 굴려서 내려 보내야 합니다. 물리가 적용되어 제일 밑까지 내려갈 수 있으니 조심해야 합니다. 야자수를 옮기는 조건은 야자수를 앞에 두고 원하는 방향으로 스와이핑하면 됩니다. 야자수에 무게도 있어 2 개까지는 곱연산으로 이동속도를 낮추고, 3 개부터는 밀 수 없도록 설정하겠습니다.</p> <p>4. 석영과 소금결정에 관해: 석영은 야자수처럼 밀면 됩니다. 석영 핸들링은 벽에 타고 있는 상황에서 원하는 방향으로 스와이핑하면 이동하듯이 밀 수 있도록 설정하면 되겠습니다. 따라서 야자수, 석영만의 특정 커맨드가 없습니다. 소금결정 같이 들고 다니는 아이템에 대해서는 멀티터치를 사용하겠습니다. 해당부분은 map ppt 4 페이지에 추가하였습니다.</p> <p>5. 아이템을 주웠을 때의 속도에 관해: 아이템에 의해 영향받도록 설정하겠습니다. 만약 지형에 영향 받는 상황이라면 곱연산 적용하도록 하겠습니다.</p>		



<p>요 청 내 용</p>	<p>공통: 작업이 예상한 것보다 훨씬 느려져 이번주는 수정내용을 보강하는 것으로 하겠습니다. 내일(15 일)부터 새로운 깃허브에서 작업하겠습니다. 보내주신 내용을 모두 종합해서 올리겠습니다. 앞으로 개발노트도 깃에서 확인할 수 있게 꾸밀 예정입니다!</p> <p>회인씨) 3 주차에 적었던 내용을 완성하면 되겠습니다.</p> <p>윤수씨) 아이템창 내에 아이템 개수도 우측하단에 표시하도록 ui 제작 해주세요. 인벤토리에 관한 필요한 사항은 바로바로 물어봐 주세요~ //코드 주석 달아주세요!</p>
--------------------	--