



2019.07.03

lololToday studio

김대원

하기로 한 것

- 스크립트 전체 정리
 - 어찌어찌 정리됨.
- 그래픽 방향 모색
 - 더 이상의 고민은 없다.
- 스와이프 구현
 - 아직도 구현중...
- 프로그래밍
 - 아직 플레이 가능하진 않음.
- UI
 - 존재하게 됨.

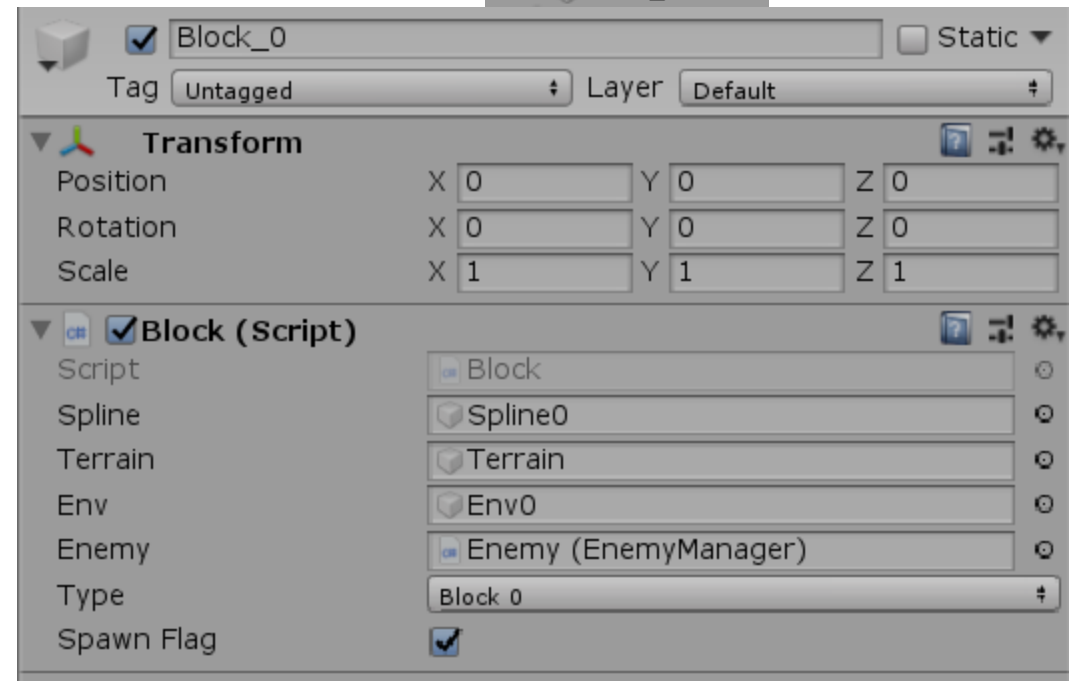
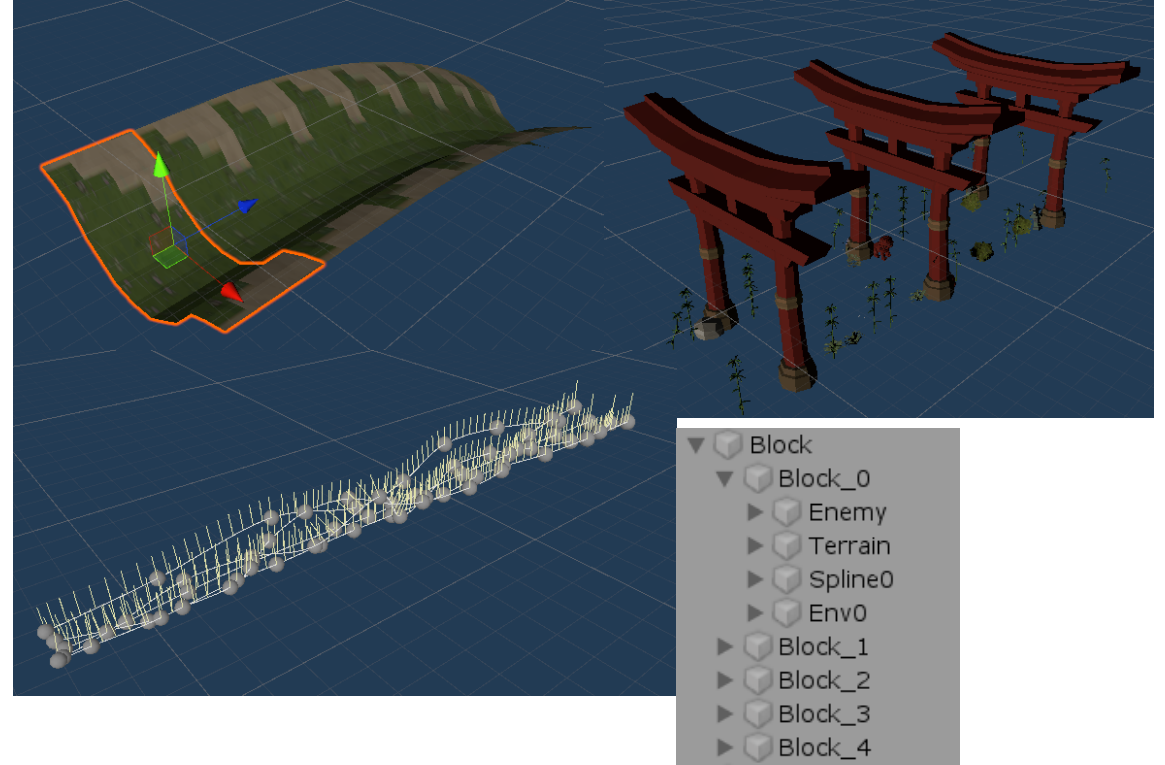
그래서 한 것

- 스크립트 전체 정리
 - 어찌어찌 정리됨.
- 그래픽 방향 모색
 - 더 이상의 고민은 없다.
- 스와이프 구현
 - 아직도 구현중...



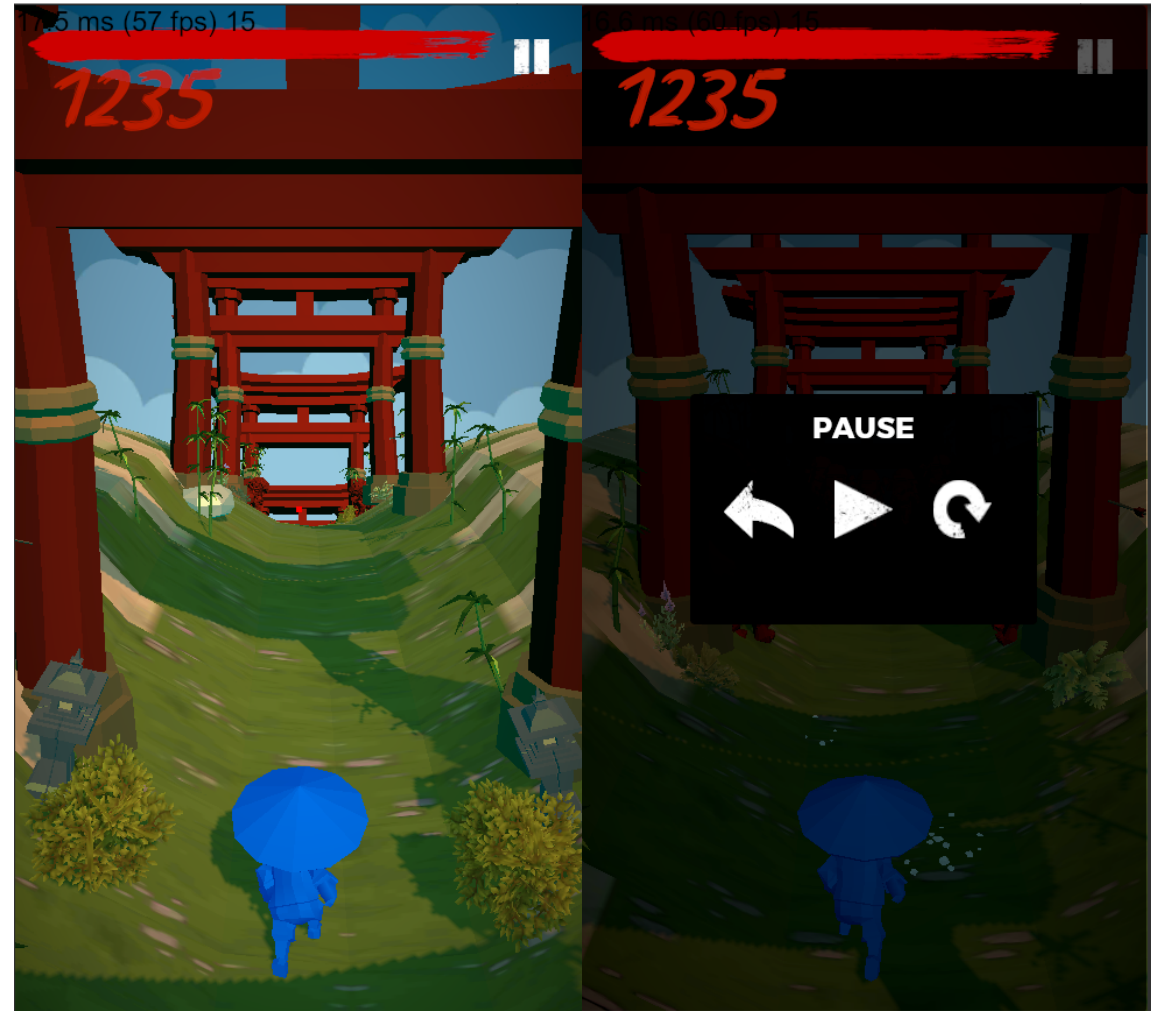
그래서 한 것

- 스크립트 전체 정리
 - 풀링
 - 파츠들을 조립하는 형태로 제작
- 무한하게 달릴 수 있게 됨.
- 게임에서 5블럭을 유지.
- 재활용할 수 있는 것만 재활용중.



그래서 한 것

- UI
 - Record 중 UI가 안찍혀서 사진으로 대체.



할 것

- 스와이프
 - 7/3 구현된 내용 추가할 것.
 - 아직 적 체력 UI가 추가되지 않음.
 - 기존 코드 보완 (7/9)
- UI
 - 플레이어 피해
 - 움직인 거리 (100m마다)
 - 공격 콤보
 - 7/5까지
- 이펙트
 - 적 피격 모션, 이펙트
 - 플레이어 모션
 - 7/6까지
- 현재 방향
 - UI를 제외한 그래픽 요소 그대로 놔두고, 플레이어블하게 만들어서 테스트하기.

할 것

- 에너지

- 공격하면, 피격받는 에너지 (검정색 갑옷을 입고 있는) 추가
- 7/10

- 데이터 관리

- 최대 거리 기록
- 체력 강화
- 7/10

- 무언가

- 놓치고 있는게 있다..

감사합니다.