



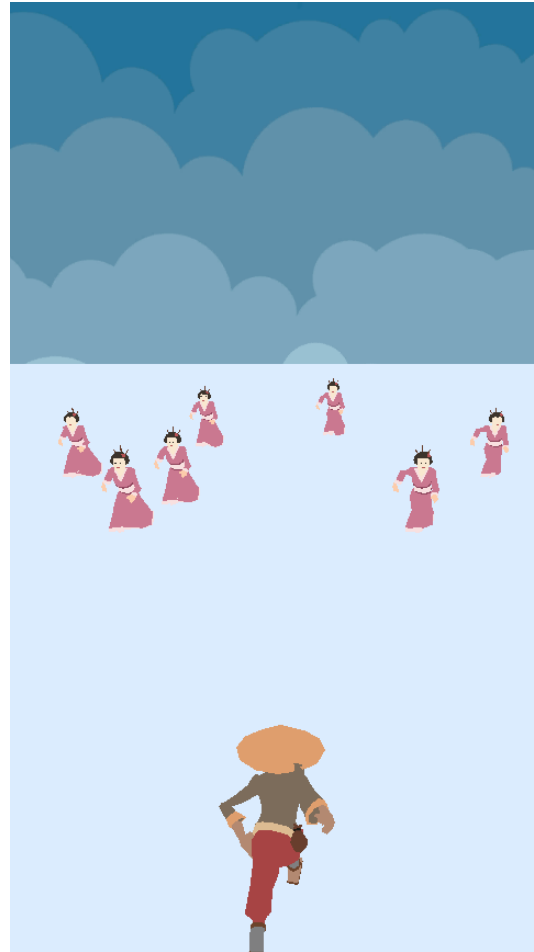
2019.06.19

lololToday studio

김대원

하기로 한 것

- 스크립트 전체 정리
 - 안됨.
- 그래픽 방향 모색
 - Unlit texture
 - 더 예쁘가..
- 스위이프 구현
 - 이전까지 터치였다..

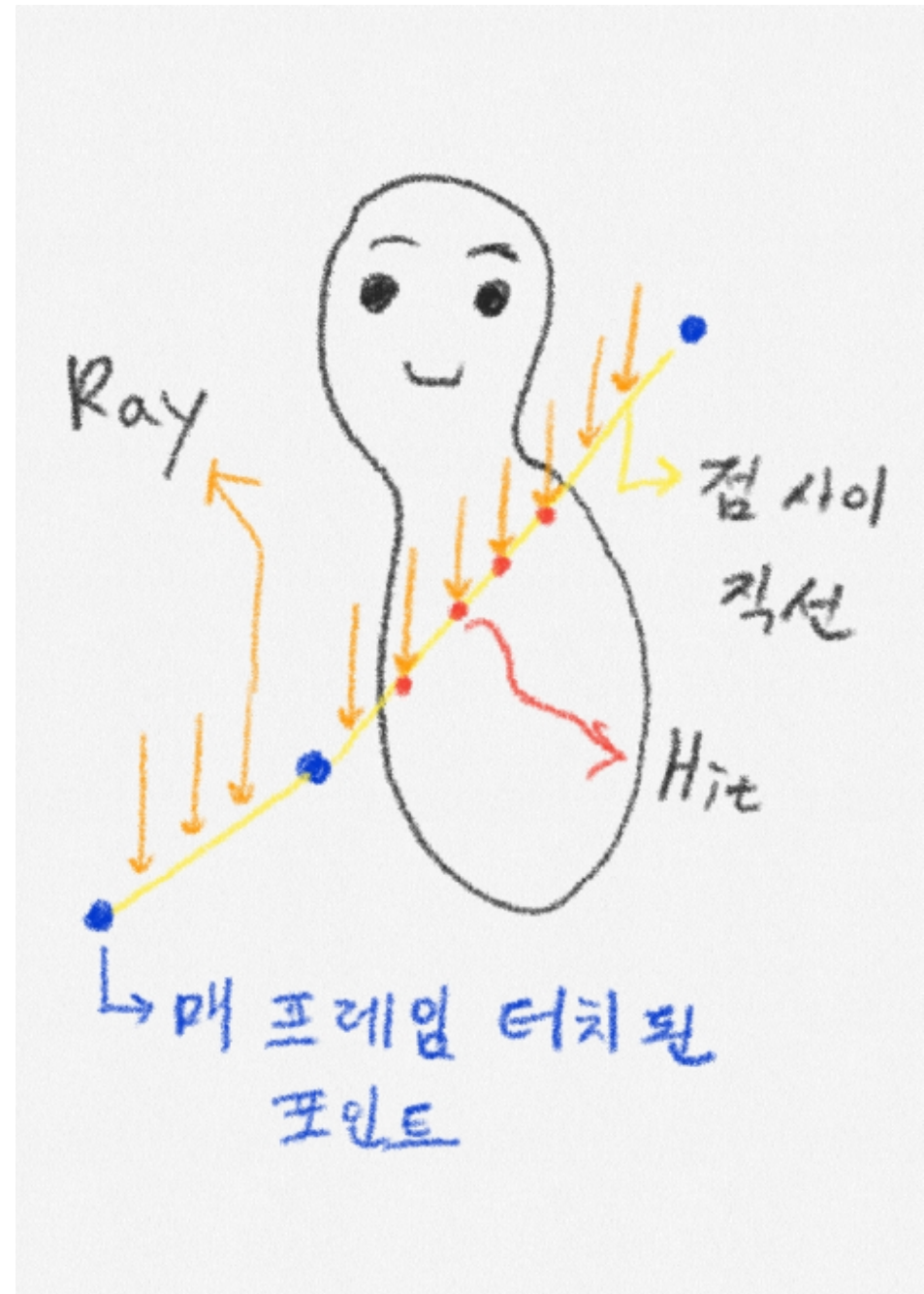


하기로 한 것

유저의 터치인풋을 연속된 점으로
얻지 못하기 때문에 ->
FixedUpdate를 더 많이 반복하는
것은 좋지 못한 방법이라고 판단.

각 터치인풋(포인트) 2개를 이용하
여 직선 함수 생성.
생성된 함수에 일정 간격으로 레이
를 쏜다.

이를 통해 충돌 확인



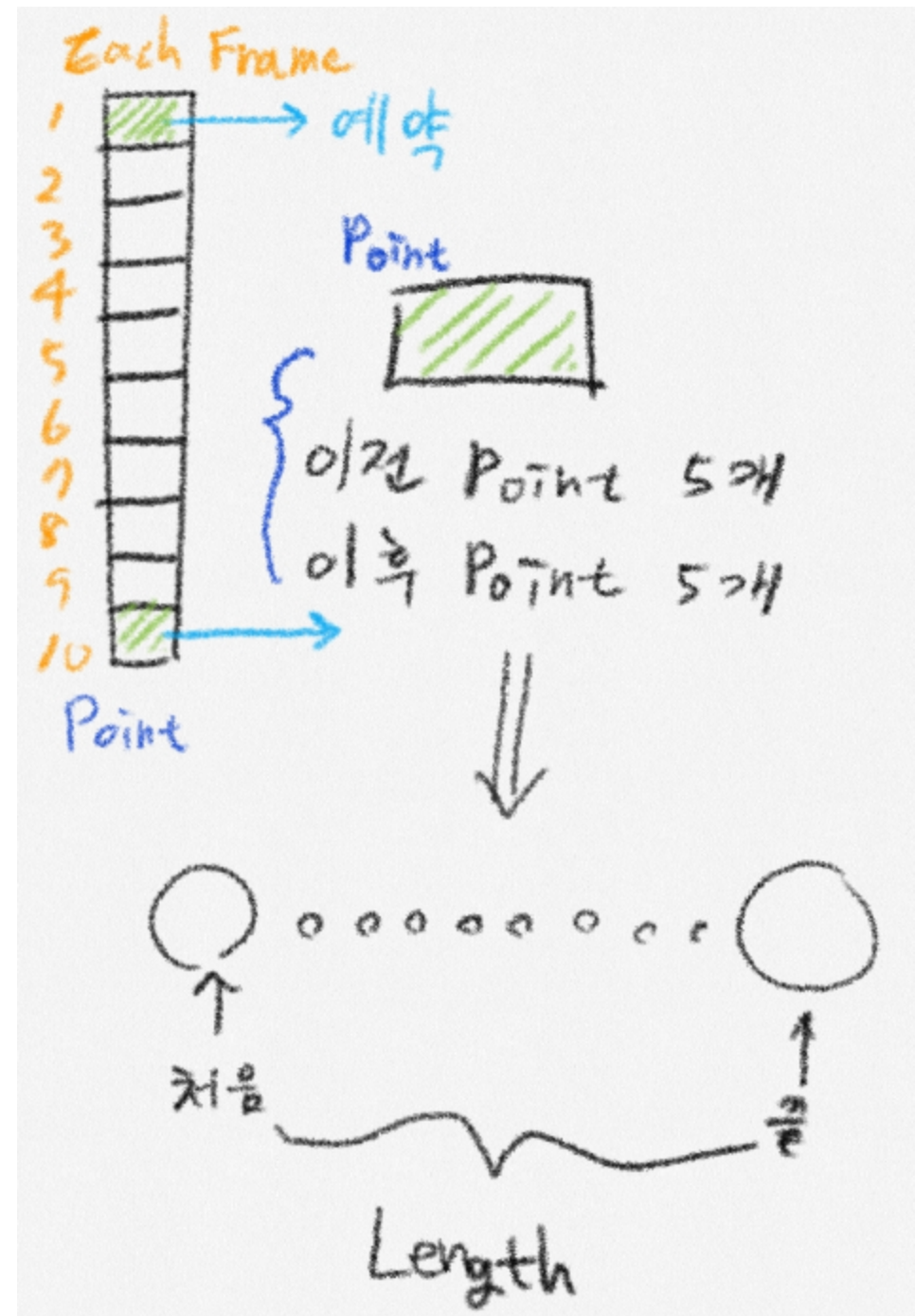
하기로 한 것

적에게 들어가는 데미지는 각 포인트의 길이를 통해 확인.
이를 최소 5개 ~ 최대 10개의 포인트간의 길이로 확인

현재 프레임에는 이전 포인트밖에 없기 때문에 각 포인트에서 충돌판정이 생기면, 이를 이용해 포인트를 예약.

예약된 포인트는 5프레임 이후에 실제 데미지와 히트이벤트 발생.

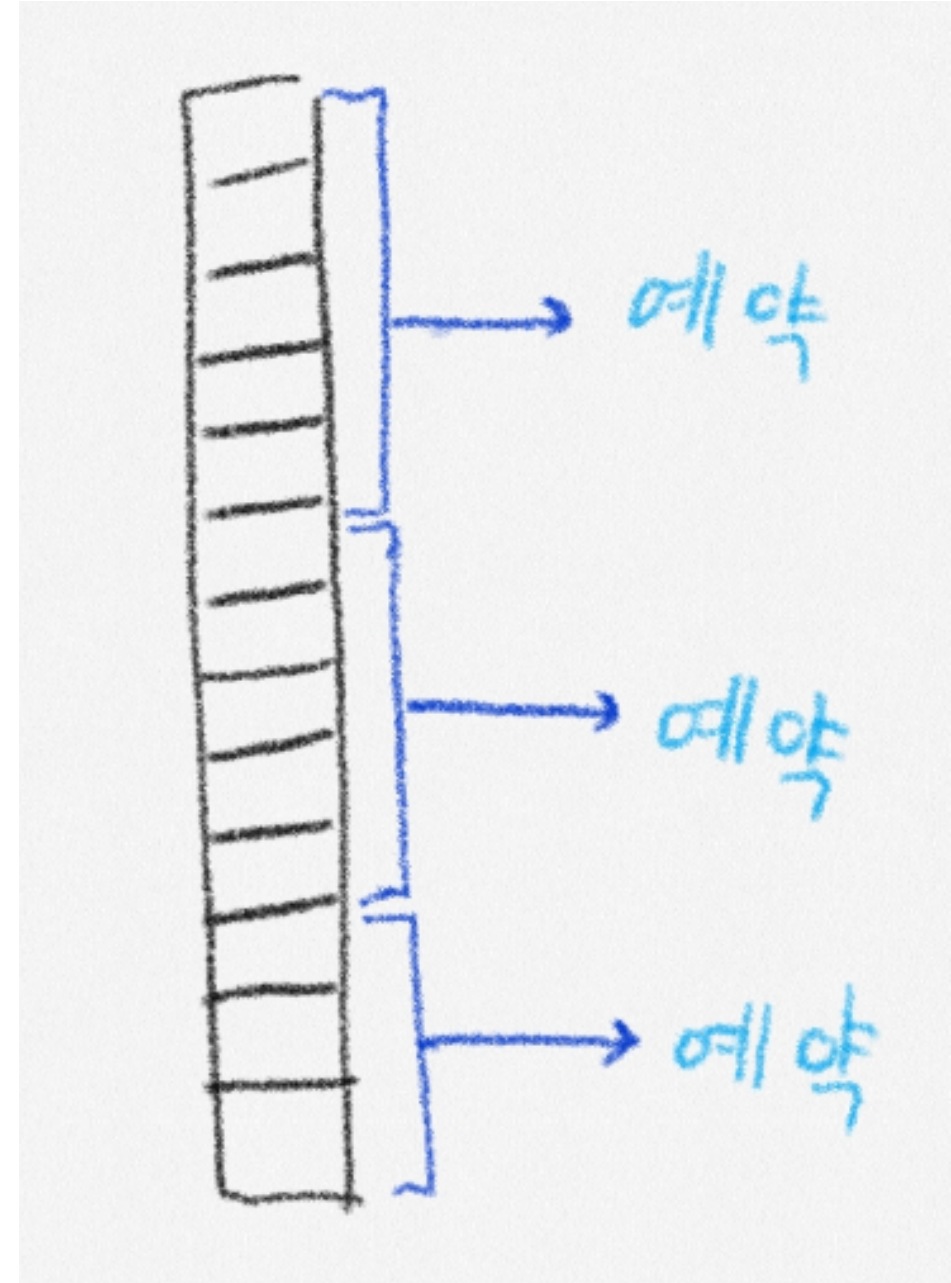
(여기까지 구현된 내용)



하기로 한 것

각 포인트마다 5프레임 이후 예약을 걸면, 이후 여러 번 히트이벤트가 호출됨.

이에 5프레임마다 생성된 명령들을 모아서 히트이벤트를 호출하면 여러 번 호출되는 현상을 방지할 것이라고 예상.



하기로 한 것은 아니지만 한 것.

- 모든 등장인물의 체력은 틱으로
- 일정 데미지 이상 주지 못하면, 1 틱을 없애지 못한다.
 - 데미지가 일정 이상 들어갈 경우, 1 틱을 제거하는 형태로.
- 에너지 체력 틱을 UI로 띄워준다.
- 묵으로 쓴 동그라미 형태
- 에너지 오브젝트 위에 뜨게 한다.

액션보다는 캐주얼로
더 이상의 고민은 없다..

반성해야 할 것.

- 열정이 예전같지 않네?
 - 솔직히 구현 다 할 수 있었다.
- 대체 2주동안 무엇을 했니?
 - 플레이 가능하게 만들 수 있었다.
- 스와이프라도 완전히 구현했어?
 - ...



할 일들

- 프로그래밍
 - 플레이 가능하게 다시 구현.
- UI
 - 이 게임은 UI도 없었다.
- Swipe
 - 완전히 구현.

감사합니다.