|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **주간 보고서** | | **비고** |
| **날짜** | 17.07.07 |  |
| **팀** | Y TEAM |  |
| **진행 사항** | 스크립트  TILE 을 유니티 에디터에서 에디팅 할 수 있음.  타일 맵을 자동 콜라이더 적용 할 수 있음.  모든 Mesh,Sprite에 밤낮을 적용 할 수 있음.  주인공과 NPC는 메세지 send 형식으로 대화 할 수 있음.  NPC의 대화는 일정형식을 갖춘 txt 파일로 따로 저장했음.  그래픽  주인공 캐릭터 도트  NPC 한명분의 도트 (애니메이션X)  오토 타일을 적용하기위한 타일 꾸러미x2  집을 표현하기위한 타일 꾸러미x1  요약 - 기본게임시스템(70%) 구현 |  |
| **다음주 예정** | 세부적인 스토리와 마을을 기획한다.  대화 시스템을 마저 구현한다.  기타 필요한 시스템이 있다면 구현한다.  기획을 하는대로 그래픽 리소스를 뽑아낸다. |  |
| **기타** | 기획의 부재로 리소스를 뽑아내기가 쉽지않다.  하지만 도트를 찍는 속도를 보니 서두를 필요가 없어 보임.  게임 시스템을 2주안에 구현하려는 계획이 있었는데, 여유롭다. |  |