

Find a Member
졸업 작품 발표

1888029 이현준

목차

1. 게임 소개

- 게임 특징
- 주요 오브젝트
- 스테이지

2. 게임 시스템

3. 영상 시연

4. 소감 및 아쉬운 점

5. Q & A

게임소개

제목:Find a Member
장르:액션로그라이크
플랫폼:PC
개발도구:Unity, Piskel



게임 특징

1. 선택적 입장

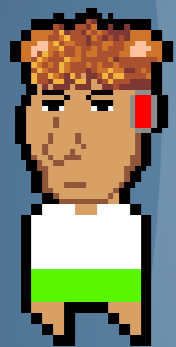
던전을 선택하여 얻는 보상이 다르다.

2. 스타일리쉬

대쉬를 활용해 스피드한 느낌을 줄수있다.

주요 오브젝트

플레이어



무기



상호작용

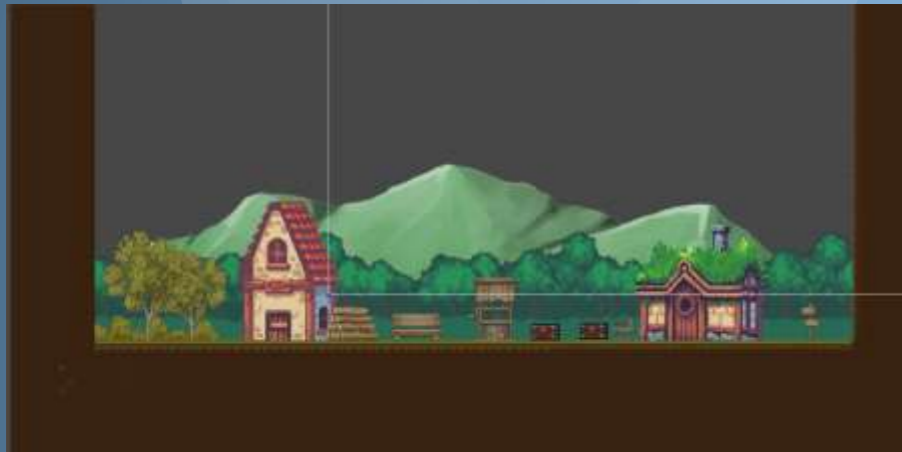


몬스터

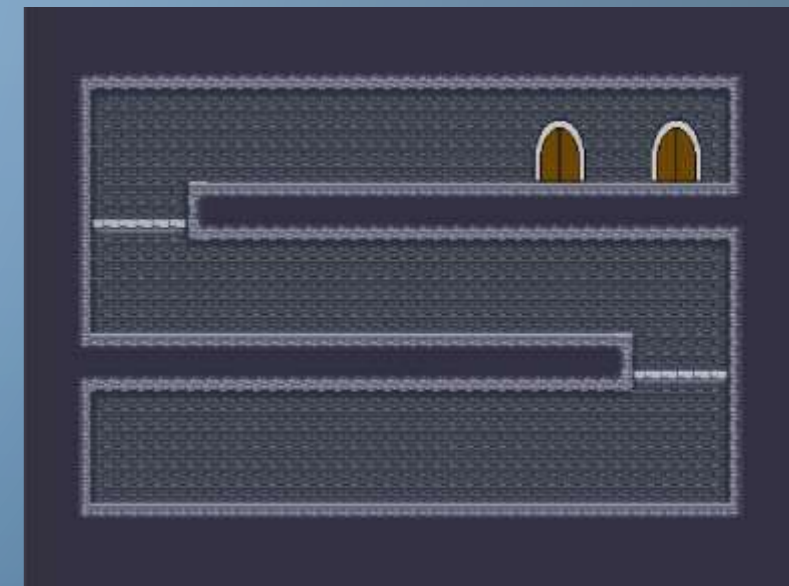
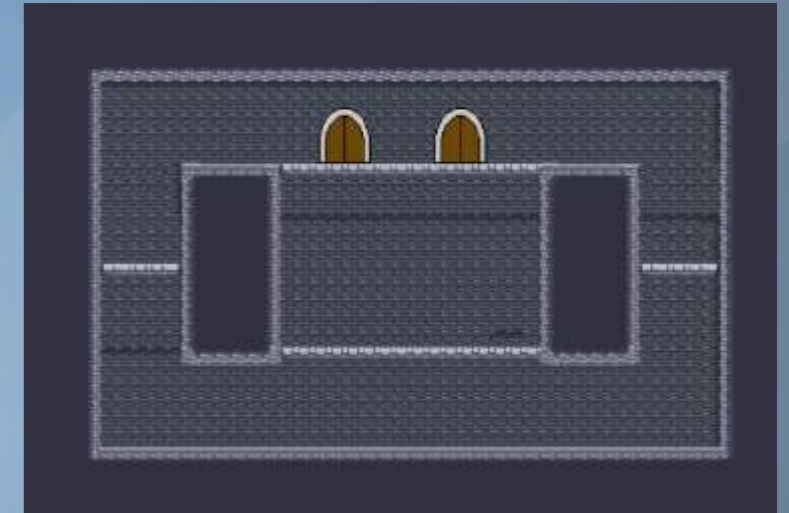
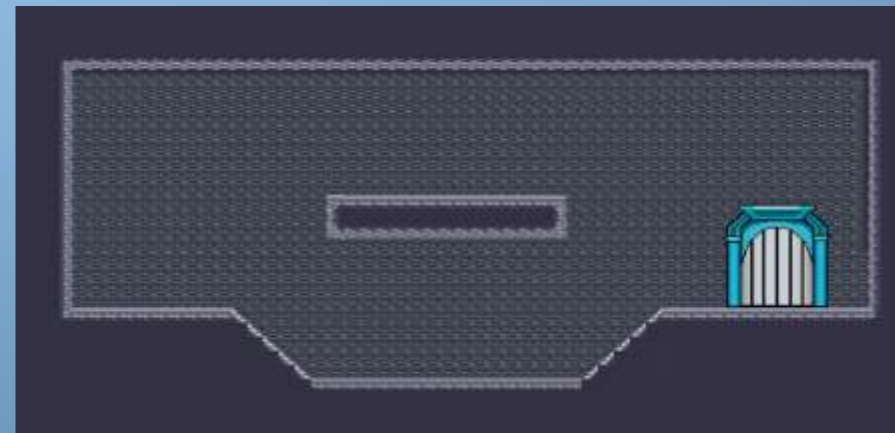
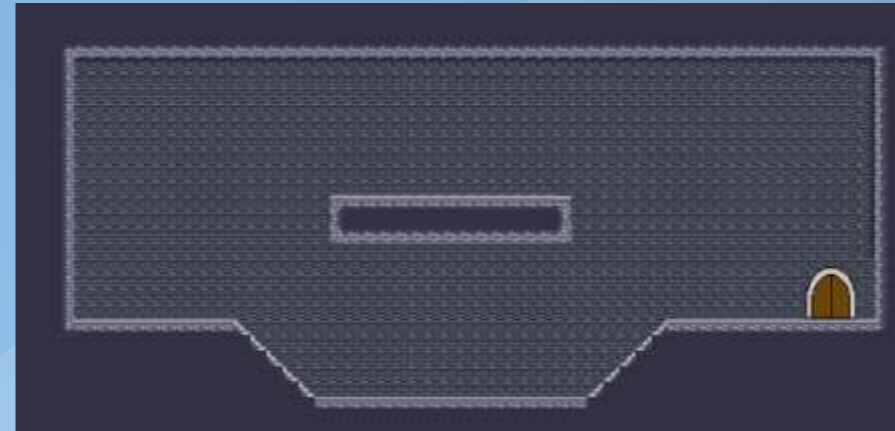


스테이지

마을



던전



게임 시스템

```
public class NomerSword : Item
{
    protected virtual void Awake()
    {
        _ItemID = 0;
        _ItemIcon = Resources.Load<Sprite>("Item/NomerSword2");//아이템 이미지
        _Weapon.Add(Resources.Load("Prefabs/Weapon/NomerSword") as GameObject);
        _MinAttackDamage = 8;
        _MaxAttackDamage = 10;
    }
}
```

```
//2번 무기 슬롯아이템 집어넣고 미상에 보이게함
if (cInventory.GetInstance._EnteredSlot._SlotType == SlotType.Weapon && cInventory.GetInstance._EnteredSlot == cInventory.GetInstance._EnteredSlot)
{
    SetNum2();
    ChangeItem();
    cUIManager.GetInstance.GetWeaponSlot().SetItem();
}
//일반 슬롯에 아이템이 있으면 무기변경
else if (cInventory.GetInstance._EnteredSlot._SlotType == SlotType.Basic&& this == cInventory.GetInstance.GetWeaponSlot(0))
{
    ChangeItem();
    cUIManager.GetInstance.GetWeaponSlot().SetItem();
}
//일반 슬롯 꺼리는 아이템 위치변경
else if (cInventory.GetInstance._EnteredSlot._SlotType == SlotType.Basic)
{
    ChangeItem();
}
}

public void SetNum()
{
    itemID = cDataBaseManager.GetInstance.GetItemID(_item);
    WeaponSlot.GetInstance._ItemID = 0;
    WeaponSlot.GetInstance._ItemID += itemID;
    WeaponSlot.GetInstance.isWeaponChanged = true;
}
}
```

```
public class cDataBaseManager : cSingleton<cDataBaseManager>
{
    Item item;
    //아이템 리스트
    public List<Item> _ItemList = new List<Item>();
    protected override void Awake()
    {
        base.Awake();
        _ItemList.Add(this.gameObject.AddComponent<NomerSword>());
        _ItemList.Add(this.gameObject.AddComponent<Gun>());
        _ItemList.Add(this.gameObject.AddComponent<Revolver>());
        _ItemList.Add(this.gameObject.AddComponent<submachineGun>());
        _ItemList.Add(this.gameObject.AddComponent<Katana>());
    }
    public int GetItemID(Item item)
    {
        return item._ItemID;
    }
}
```

```
private void Start()
{
    ChangeWeapon();
}

private void Update()
{
    if (isWeaponChanged)
    {
        // 무기 교체가 발생한 경우에만 업데이트
        ChangeWeapon();
        isWeaponChanged = false;
    }
}

void ChangeWeapon()
{
    if (currentWeapon != null)
    {
        Destroy(currentWeapon);
    }
    GameObject selectedWeapon = _Weapon[_ItemList];
    currentWeapon = Instantiate(selectedWeapon, weaponSlotInstanceBase.transform);
}
}
```

영상 시연

소감 및 아쉬운 점

소감

구현이 잘 안되는 부분도 있어 시간을 너무 많이 잡아먹은적도 있었지만 계속 구현할 방법을 찾아보고 구성하여 코딩 실력이 늘어 났습니다.

아쉬운점

인벤토리 시스템을 스크립터블을 사용하려고 하다가 치명적인 단점을 있어 포기하고 다른방법으로 변경해서 시간을 낭비했다는 점.

Npc와 보스를 구현를 하지 못한 점.

Q & A

감사합니다.