**작성자:** 2015180006 김용민, 2015184024 장윤수, 2015184029 차민호

**팀명:** 김민수 팀 (Just Stop The Monster: 몬스터를 막아라)

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 8주차 | **기간** | 20.05.04~20.05.10 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 플레이어 모델 게임 내 적용  플레이어 모델의 애니메이션 보간 적용 및 수정  몬스터가 플레이어를 쫓아오는 함수 추가  스카이박스 오브젝트가 같은 이미지만 출력되던 오류 수정  게임 씬 내에서 필요한 UI 추가 | | | | |

<상세 수행내용>

1. 플레이어 모델이 프레임워크에서 로드되지 않던 문제를 해결
2. 플레이어 모델의 애니메이션 보간 (= 애니메이션의 전환이 자연스럽도록)
3. 몬스터들이 플레이어가 있는 쪽을 바라보고, 쫓아온 후에 플레이어와 거리가 가까우면 공격하는 함수 구현
4. 스카이박스의 이미지가 같은 이미지만 출력되던 오류 수정
5. 인게임에서 필요한 UI를 추가

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 애니메이션 보간 중, 약간의 오류 발견 | | |
| **해결방안** | 애니메이션 전환이 자연스럽게 유도되도록 코드를 수정 | | |
| **다음주차** | 9주차 | **다음기간** | 20.05.11 ~ 20.05.17 |
| **다음주 할 일** | 애니메이션 보간 오류 수정  게임 캐릭터 간의 서버 연동을 추가 구현 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |

**- 김용민**

왼쪽 상단에 캐릭터의 외형과 체력, 골드를 나타낼 수 있는 UI를 추가했습니다.

플레이어의 위치 벡터와 몬스터의 위치 벡터를 이용해서 몬스터들이 플레이어를 바라보고, 쫓아오는 함수를 구현했습니다. 앞으로 게임 컨텐츠를 구현할 때, 플레이어와 몬스터가 일정 거리 가까워지면 몬스터가 공격하도록 유도하는 기능을 구현하기 위해 추가했습니다.

**- 차민호**

프레임워크에 따로 제작 했었던 애니메이션 보간 코드를 넣어서 애니메이션 변환마다 보간이 되도록 수정하였습니다. 추가로 몬스터 4개를 제작하였으며, 플레이어와 몬스터 크기와 위치를 맞추어 제작하였습니다.

**- 장윤수**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 개강 8주차 | **기간** | 20.05.04~20.05.10 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | Monster, Trap 객체 클래스 구현  인게임 UI 로고 제작 수정 | | | | |

<상세 수행내용>

1. Monster, Trap클래스 구현
2. 함정설치 패킷 보낼 시, 서버에서 함정 객체 생성
3. 인게임 UI에 사용될 이미지 수정 작업

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 개강 9주차 | **다음기간** | 20.05.11 ~ 20.05.17 |
| **다음주 할 일** | Monster 이동을 계산할 스레드 생성 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |