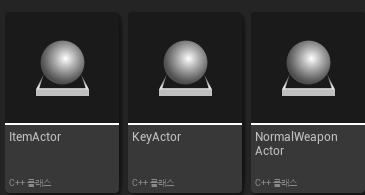
|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 겨울 5주차 | **기간** | 2023.1.16 ~2023.1.22 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 1. 플레이어 이어서  2. 좀비, 아이템  3. 강의 공부 | | | | |

작성자(학번 이름): 2018182037 조상준

팀명:

<작업 내용>

1. Item 구현(기본 baseitem, 상속하는 각 Item)

텍스트, 스크린샷, 공, 디자인이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명텍스트, 스크린샷, 공, 디자인이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

텍스트, 스크린샷, 디자인이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명I

2. Zombie 구현(ai, 각각 클래스 변수 함수 구현)

텍스트, 스크린샷, 폰트, 그래픽 디자인이(가) 표시된 사진

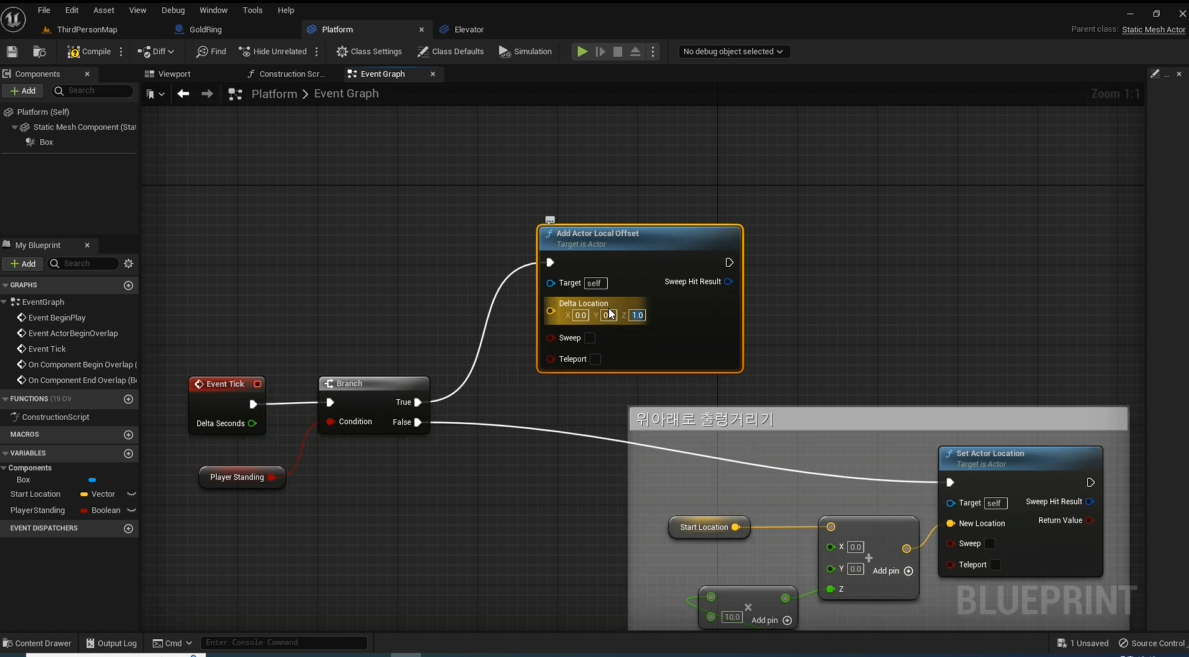
자동 생성된 설명텍스트, 스크린샷이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명텍스트, 스크린샷이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

3.플레이어 수정 및 추가

4. 강의 공부



이번 달 까지의 계획

- ~~컴퓨터 구매 및 설치~~

- ~~플레이어 행동 및 애니메이션 클래스, 함수 구현(이동, 점프, 앉기, 무기 들었을 때 행동 등~~)

- 인벤토리 구현

- ~~좀비 행동 및 애니메이션 클래스, 함수 구현(이동, ai 등)~~

- ~~아이템 틀 구현~~

- 플레이어와 좀비간 상호작용 구현

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 겨울 6주차 | **다음기간** | 2023.1.1.23~ 2024.1.29 |
| **다음주 할일** | - 인벤토리 구현  - 플레이어와 좀비간 상호작용 구현  - 강의 공부 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |