|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 29주차 | **기간** | 0109.~01.15 | **지도교수** | 이형구 |
| 이번주 한일 요약 | 좀비 숨 고르기 구현, 캐릭터 설명창 추가, 캐릭터 특성 추가, 아이템 사용시간 수정 | | | | |

<상세 수행내용>

- 좀비 숨 고르기 구현

- 캐릭터 선택창에서 캐릭터를 선택시에 간단한 설명 띄우기 추가

- 캐릭터 중복 선택 X 기능 추가 (서로 다른 캐릭터만 고르도록)

- 캐릭터 선택창 설명에 빠진 캐릭터 특징들 추가

-> Girl: 스태미나 +40%, 스태미나 회복속도 +10%

-> FireFighter: 담배로 얻는 체력회복 버프 +160%, 대신 금연 금단현상 타이머 1분으로 단축

-> Idol: 일정확률로 출혈 회복 아이템 다시 사용가능 기능 추가

-> Employee: 문 열기 행동 빠름(+40%), 인벤토리 크기 10칸으로 시작(시작할 때 가방을 인벤에 가지고 시작)

- 지혈 아이템별 사용시간 변동 추가 및 기존 회복 아이템 사용시간도 좀 수정

(더러운 옷 = 3초, 옷 = 3.5초, 거즈 = 5초, 붕대 = 5.5초)

(물 = 4초, 담배 = 4.5초, 음료수 = 4초, 과자 = 5.5초, 참치 캔 = 7초, 소독약 = 6초, 연고 = 6초)

- 좀비 사망 후에도 delegate (동적) 함수가 실행되어 플레이어를 때리는 문제 해결

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 30주차 | **다음기간** | 01.16 ~ 01.22 |
| **다음주 할 일** | 남은 중점 연구분야   * 플레이어가 바라보는 각도를 따라 캐릭터 상체 움직임 구현과 그에 따른 무기 스윙 구현하기 * n번 절단 구현하기 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |