|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | **2020180025 오다은**  **2020184004 김규희**  **2021182001 강은혁** | **팀명** | Blockers |
| **주차** | **2** | **기간** | **2024.03.18 ~ 2024.04.02** | **지도교수** | **정 내 훈**(서명) |
| **이번주 한일** | * **오다은:** * **김규희: 버그 수정(프로젝트 속도, 기존 아바타가 사라지지 않고 겹쳐보이는 현상 해결, 블럭 상태에서 이동 불가능하도록 구현)** * **강은혁:** | | | | |

**<상세 수행내용>**

오다은:

김규희:

-프로젝트가 느려진 현상을 캐릭터의 블록갯수를 줄임으로써 해결함.

-블록이 쌓이는 동안 기존의 캐릭터 mesh가 겹쳐서 보이는 현상을 수정함.

멀티미디어 소프트웨어, 그래픽 소프트웨어, 소프트웨어, 편집이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

-블록이 쌓이는 동안 캐릭터가 움직이지 못하도록 구현함. 블록 형태가 완성되면 다시 기존의 캐릭터 mesh로 돌아온 후, 이동이 가능함.

강은혁:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | **해결 방안** |  |
| **다음 주차** | **3** | **다음 기간** | 2024.04.03~2024.04.16 |
| **다음주 할 일** | 오다은:  김규희: 캐릭터 hp기능 부여. hp소멸시 캐릭터가 리스폰 되도록 구현.  강은혁: | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |