|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | **2020180025 오다은**  **2020184004 김규희**  **2021182001 강은혁** | **팀명** | Blockers |
| **주차** | **6** | **기간** | **2024.05.15 ~ 2024.05.28** | **지도교수** | **정 내 훈**(서명) |
| **이번주 한일** | * **오다은:** * **김규희: Background 보완, 에셋과 레벨 추가, UI(총알 개수), 포탈 HP, 인벤토리 Pickup** * **강은혁:** | | | | |

**<상세 수행내용>**

오다은:

김규희:

-Background: 배경음악, 구름, HDRI drop, 분수 에셋, 나가기 버튼

-UI: Bullet 개수

스크린샷, 하늘, 만화 영화, PC 게임이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

-레벨 추가: Start, End

-HP

포탈HP) 플레이어가 포탈을 지날때마다 포탈의 HP가 감소되며, 총 10번 통과하면 게임이 종료됨.

플레이어HP) 플레이어의 HP는 시간과 총알 충돌에 따라 감소된다. HP가 0이 되면 플레이어는 리스폰한다.

스크린샷, PC 게임, 비디오 게임 소프트웨어, 디지털 합성이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

-인벤토리 PickUpItem: 플레이어가 재화아이템을 지나면 인벤토리에 들어간다. 현재는 키보드I버튼으로 스트링형태로 확인가능하다. 이후 UMG로 구현예정.

스크린샷, PC 게임, 비디오 게임 소프트웨어, 만화 영화이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

-캐릭터 미끄러지는듯한 현상 보완

강은혁:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | **해결 방안** |  |
| **다음 주차** | **7** | **다음 기간** | 2024.05.29~2024.06.11 |
| **다음주 할 일** | 오다은:  김규희: UMG 인벤토리, 인벤토리 속 아이템 Drop기능 구현  강은혁: | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |