|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | (~3/14) | **기간** | 2023.03.08~ 2023.03.14 | **지도교수** | (서명) |
| **이번주차 진행내용 요약** | 맵 배치 작업 완료, AI 관련 내용 수정&추가 및 그에 따른 보스패턴 재설계, 사운드 리소스 수집(진행 중) | | | | |

- 추가적인 UV작업 및 머티리얼 제작/수정을 진행하였고, 맵에 배치된 오브젝트들을 모두 교체하고 머티리얼을 적용하였다. 또한 획득형 아이템 7종에 대해서도 새로 UV작업을 진행하고 맵 곳곳에 배치하였다.  
추가로 배치된 액터들의 구조 및 모빌리티 관련 내용들에 대해 텍스트로 정리하여 팀원에게 전달하였다.

- 아군 AI에 대한 수정 및 추가사항들이 있었고, 그에 따라 재설계한 보스패턴을 포함해 수정된 설계문서를 작성하였다.

- 사운드 리소스 수집을 시작하였다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 오브젝트들의 콜리전박스 처리 및 스테이지 내의 광원 처리 미흡 | | |
| **해결방안** | 콜리전박스는 시간나는대로 작업, 광원은 추후 불과 관련된 이펙트를 제작해서 스테이지에 적용할 때 이펙트에 광원 추가 예정 | | |
| **다음주차** | (~3/21) | **다음기간** | 2023.3.15~2023.3.21 |
| **다음주 할일** | 사운드 리소스 수집을 계속 진행하고, 지금까지 계속 미뤄졌던 이펙트 제작을 본격적으로 다시 시작할 계획임 | | |
| **지도교수 Comment** |  | | |