|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | (~7/25) | **기간** | 2023.07.19~ 2023.07.25 |  | (서명) |
| **이번주차 진행내용 요약** | 이펙트 작업 마무리, UI 제작, 디테일 수정 등 | | | | |

- 신규 보스 이펙트를 포함한 모든 이펙트 제작 및 노티파이 적용을 완료하였다.

그레이, 안개, 모노크롬이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명그레이, 스크린샷, 안개이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

- 인게임 UI에 적용될 아이콘을 찾고 인게임 UI를 제작하였다.

텍스트, 스크린샷, 직사각형이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명텍스트, 스크린샷, 폰트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

- 그 외 아래 사항 등을 수정하였다.  
 > 회전형 장애물의 피격 판정 및 이펙트 길이 수정  
 > 신규 제작 오브젝트들에 대한 텍스처 적용  
 > 오브젝트 파괴 이펙트 세분화  
 > 게임에 어울리지 않는 일부 사운드 교체

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 일부 작업 누락 | | |
| **해결방안** | 최대한 빠르게 끝내고 디버깅 및 발표준비 진행 | | |
| **다음주차** | (~7/31) \*7/31 심사 | **다음기간** | 2023.7.26 ~ 2023.7.31 |
| **다음주 할일** | 현재 미완료된 작업: > 2스테이지 보스 텍스처(실수로 누락...) > 블레이드 캐릭터의 검기(잔상) 이펙트 개선 > 떨어지는 돌 장애물의 사운드 적용  > 보스 공격범위에 맞는 위험지대 표시(진행상황에 따라 제작 결정) 텍스처 제외하고는 우선순위가 비교적 낮은 작업들로, 남은 기간 내 디버깅 및 발표준비와 함께 최대한 준비 | | |
| **지도교수 Comment** |  | | |