|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | (~8/22) | **기간** | 2023.08.16~ 2023.08.22 |  | (서명) |
| **이번주차 진행내용 요약** | 일부 이펙트 재제작 및 교체(방향성 부여), 디버깅, 재심사 버전을 위한 맵 통합 작업 등 | | | | |

- 타격 이펙트 발생 시 플레이어의 공격 방향에 따라 불꽃 이펙트가 튀도록 개선하였다.

- 재윤 팀원이 제작한 방패 오브젝트가 방어 성공 시 출력되도록 적용하였다.

- 재심사 시 원활한 플레이를 위해 스테이지 통합 및 치트포탈 재배치를 진행하였다.

- 그 외 일부 이펙트(무기 강화, 몬스터 사망 등)들의 가시성을 개선하고, 2스테이지 보스의 사운드 및 이펙트 관련 오류를 수정하였다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 제안서의 내용들 중 구현되지 못한 부분들 | | |
| **해결방안** | 최종 승인을 위해 제안서에 있는 내용들 보강 | | |
| **다음주차** | (~8/29) | **다음기간** | 2023.8.23 ~ 2023.8.29 |
| **다음주 할일** | 팀 회의를 통해 진행해야 될 부분들 논의하고 제작 | | |
| **지도교수 Comment** |  | | |