**1주차 보고서**

**● 조 명 : Null**

**● 기 간 : 12월 23일 ~ 12월 27일**

**● 주간 업무 목표**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 순번 | 대상 | 목표 내용 | 진행 결과 | |
| 1 | 사민서 | 던전맵 (오브젝트, 몬스터 배치) | 완료부분 | 던전맵 |
| 미완료부분 | X |
| 미완료부분 사유 | X |
| 2 | 홍성우 | 무기강화시스템 구현, 스킬 기능 구현 | 완료부분 | 무기강화시스템 |
| 미완료부분 | 스킬 구현 |
| 미완료부분 사유 | 스킬이펙트를 받아와서 프로젝트 게임에 맞게 변형시켜야 하는 과정이 있으므로 시간이 조금 걸림 |
| 3 | 정영진 | 2, 3번 보스몬스터 (그래픽, 애니메이션), 보스몬스터 패턴 구상 및 구현 | 완료부분 | 2번 보스 완성 및 웨이브 몬스터 그래픽 3개 |
| 미완료부분 | 3번 보스와 모든 보스의 패턴은 보류 |
| 미완료부분 사유 | 기본적인 웨이브 몬스터 그래픽작업에 치중함 |
| 4 | 정진희 | 웨이브 몬스터 구현 (그래픽 제외), 던전몬스터 테이블, 구현, | 완료부분 | 웨이브몬스터 및 웨이브 구현, 던전 몬스터 테이블 구현 |
| 미완료부분 | X |
| 미완료부분 사유 | X |
| 5 | 심성보 | 보스 아이템 그래픽 제작, 마법아이템 그래픽 제작 | 완료부분 | 보스아이템 1개 제작, 마법아이템 3개 제작 |
| 미완료부분 | 나머지 |
| 미완료부분 사유 | 그래픽 전공이 아니어서 오래걸림 |

**12월 23(월)**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 순번 | 대상 | 진행 예정 | 진행 결과 | |
| 1 | 사민서 | 던전맵 (오브젝트) | 오전 | 진행중 |
| 오후 | 진행중 |
| 저녁 | 진행중 |
| 2 | 홍성우 | 무기강화시스템 구현 | 오전 | 진행중 |
| 오후 | 진행중 |
| 저녁 | 진행중 |
| 3 | 정영진 | 2, 3번 보스몬스터 (그래픽, 애니메이션), 보스몬스터 패턴 구상 및 구현 | 오전 | 진행중 |
| 오후 | 진행중 |
| 저녁 | 진행중 |
| 4 | 정진희 | 웨이브 몬스터 구현 (그래픽 제외), 던전몬스터 테이블, 구현, | 오전 | 진행중 |
| 오후 | 진행중 |
| 저녁 | 진행중 |
| 5 | 심성보 | 보스 아이템 그래픽 제작, 마법아이템 그래픽 제작 | 오전 | 진행중 |
| 오후 | 진행중 |
| 저녁 | 진행중 |

**+-**

* **12월 10(화)**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 순번 | 대상 | 진행 예정 | 진행 결과 | |
| 1 | 사민서 | 던전맵 (오브젝트) | 오전 | 진행중 |
| 오후 | 진행중 |
| 저녁 | 진행중 |
| 2 | 홍성우 | 무기강화시스템 구현 | 오전 | 진행중 |
| 오후 | 진행중 |
| 저녁 | 진행중 |
| 3 | 정영진 | 2, 3번 보스몬스터 (그래픽, 애니메이션), 보스몬스터 패턴 구상 | 오전 | 진행중 |
| 오후 | 진행중 |
| 저녁 | 진행중 |
| 4 | 정진희 | 웨이브 몬스터 구현 (그래픽 제외), 던전몬스터 테이블, 구현, | 오전 | 진행중 |
| 오후 | 진행중 |
| 저녁 | 진행중 |
| 5 | 심성보 | 보스 아이템 그래픽 제작, 마법아이템 그래픽 제작 | 오전 | 진행중 |
| 오후 | 진행중 |
| 저녁 | 진행중 |

* **12월 11(수)**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 순번 | 대상 | 진행 예정 | 진행 결과 | |
| 1 | 사민서 | 던전맵 (오브젝트) | 오전 | 진행중 |
| 오후 | 진행중 |
| 저녁 | 진행중 |
| 2 | 홍성우 | 무기강화시스템 구현 | 오전 | 완료 |
| 오후 | 스킬 기능 구현 진행 |
| 저녁 | 진행중 |
| 3 | 정영진 | 2, 3번 보스몬스터 (그래픽, 애니메이션), 보스몬스터 패턴 구현 | 오전 | 진행중 |
| 오후 | 진행중 |
| 저녁 | 진행중 |
| 4 | 정진희 | 웨이브 몬스터 구현 (그래픽 제외), 던전몬스터 테이블, 구현, | 오전 | 진행중 |
| 오후 | 진행중 |
| 저녁 | 진행중 |
| 5 | 심성보 | 보스 아이템 그래픽 제작, 마법아이템 그래픽 제작 | 오전 | 진행중 |
| 오후 | 진행중 |
| 저녁 | 진행중 |

* **12월 12(목)**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 순번 | 대상 | 진행 예정 | 진행 결과 | |
| 1 | 사민서 | 던전맵 (오브젝트, 몬스터 배치) | 오전 | 진행중 |
| 오후 | 완료(오브젝트) |
| 저녁 | 진행중 |
| 2 | 홍성우 | 스킬 기능 구현 | 오전 | 진행중 |
| 오후 | 진행중 |
| 저녁 | 진행중 |
| 3 | 정영진 | 2, 3번 보스몬스터 (그래픽, 애니메이션), 보스몬스터 패턴 구현 | 오전 | 진행중 |
| 오후 | 완료(2, 3번 보스몬스터 (그래픽, 애니메이션) |
| 저녁 | 진행중 |
| 4 | 정진희 | 웨이브 몬스터 구현 (그래픽 제외), 던전몬스터 테이블, 구현, | 오전 | 진행중 |
| 오후 | NavMesh 알고리즘 분석 및 적용은 완료 (프레임드랍이 너무 심함) |
| 저녁 | 진행중 |
| 5 | 심성보 | 보스 아이템 그래픽 제작, 마법아이템 그래픽 제작 | 오전 | 진행중 |
| 오후 | 진행중 |
| 저녁 | 진행중 |

* **12월 13(금)**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 순번 | 대상 | 진행 예정 | 진행 결과 | |
| 1 | 사민서 | 던전맵 (몬스터 배치) | 오전 | 진행중 |
| 오후 | 완료 |
| 저녁 |  |
| 2 | 홍성우 | 스킬 기능 구현 | 오전 | 진행중 |
| 오후 | 진행중 |
| 저녁 | 완료 |
| 3 | 정영진 | 보스몬스터 패턴 구현 | 오전 | 진행중 |
| 오후 | 완료(보스몬스터 패턴 구현) |
| 저녁 |  |
| 4 | 정진희 | 웨이브 몬스터 구현 (그래픽 제외), 던전몬스터 테이블, 구현, | 오전 | 진행중 |
| 오후 | 진행중 |
| 저녁 |  |
| 5 | 심성보 | 보스 아이템 그래픽 제작, 마법아이템 그래픽 제작 | 오전 | 진행중 |
| 오후 | 진행중 |
| 저녁 | 완료 |