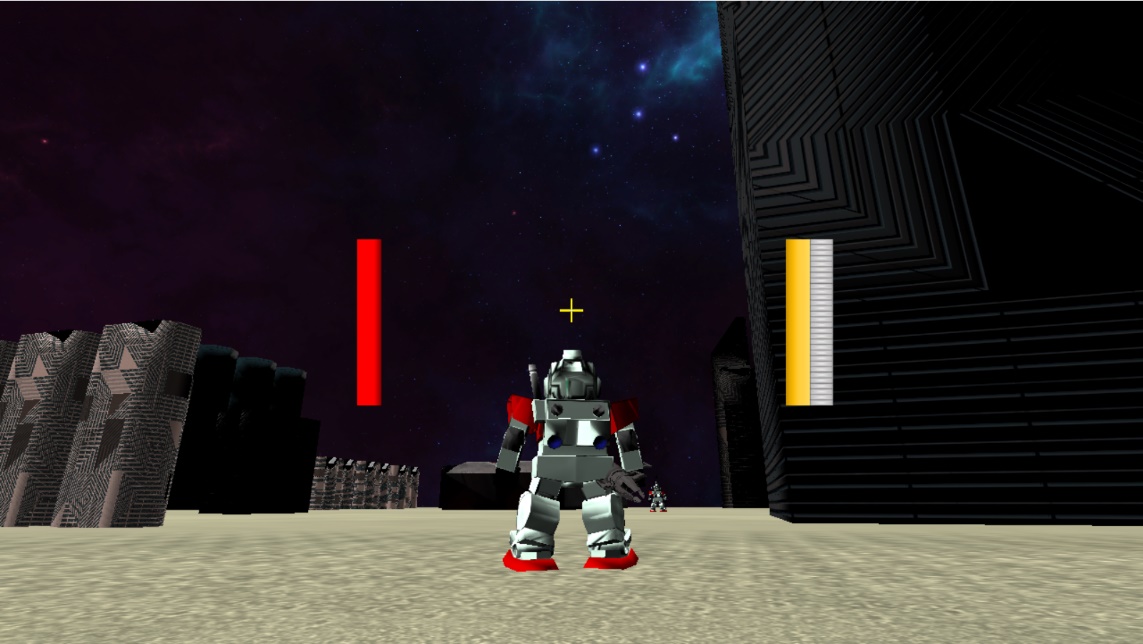
|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | **2013180004김대훈**  **2013180013박진수**  **2013180024윤도균** | **팀명** | 알약전사 |
| **주차** | **25주차** | **기간** | **2019.2.17~2019.2.23** | **지도교수** | **정 내 훈**(서명) |
| **이번주 한일** | * **김대훈**  1. 플레이어 무기교체 부분 수정  * **박진수**  1. 애니메이션 관련 코드 수정 2. 무기 착용 관련 코드 추가  * **윤도균**  1. 총 모델 수정 2. 배치할 건물 모델 추가 3. 건물 배치 | | | | |

**<상세 수행내용>**

* **김대훈**
* **박진수**
* **윤도균**
  + 기존에 사용하던 총 모델의 축, 크기 수정
  + 건물로 사용할 오브젝트 제작
  + 건물 배치



|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | * **김대훈** * **박진수**  1. 오브젝트가 좌우 반전이 되었음.  * **윤도균** | **해결 방안** | * **김대훈** * 박진수  1. FBX Exporter를 좀 더 수정하여 좌우 반전이 안되도록 한다.   **- 윤도균** |
| **다음 주차** | **25주차** | **다음 기간** | **2019.2.24~2019.3.2** |
| **다음주 할 일** | 1. DirectX12 공부 2. 애니메이션 공부 및 구현 3. 게임시스템 구현 4. 지형 제작   4 | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |