|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | **2013180004김대훈**  **2013180013박진수**  **2013180024윤도균** | **팀명** | 알약전사 |
| **주차** | **36주차** | **기간** | **2019.5.5~2019.5.11** | **지도교수** | **정 내 훈**(서명) |
| **이번주 한일** | * **김대훈**  1. 빔사벨 충돌  * **박진수**  1. 파티클 수정, UI 수정  * **윤도균**  1. 미니맵 수정 | | | | |

**<상세 수행내용>**

* **김대훈**
  + 플레이어의 빔사벨 애니메이션의 프레임 위치에 따라 빔사벨 충돌확인을 하도록 했으나 충돌이 됐다 안됐다 함
* **박진수**
  + 부스터 시 파티클 텍스쳐 변경, 연기 추가.
  + 무기별 총알 UI 적용.
* **윤도균**
  + 미니맵 수정
    - 미니맵에 적의 위치를 표시함
    - 미니맵에 부채꼴 시야를 표시하고 회전하게 함
    - 적이 1명 까지 밖에 그려지지 않음

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | * **김대훈**  1. **빔사벨 충돌이 됐다 안됐다함**  * **박진수** * **윤도균** | **해결 방안** | * **김대훈**  1. **빔사벨 충돌 부분 수정**  * 박진수   **- 윤도균** |
| **다음 주차** | **37주차** | **다음 기간** | **2019.5.12~2019.5.18** |
| **다음주 할 일** | 1. DirectX12 공부 2. 클라이언트와 서버 연동 3. 게임시스템 구현 4. 지형 제작 5. 애니메이션 제작 6. 애니메이션 블렌딩 7. 아직 미흡한 부분 보완. 8. 빔사벨 개선   4 | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |