|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | **2013180004김대훈**  **2013180013박진수**  **2013180024윤도균** | **팀명** | 알약전사 |
| **주차** | **37주차** | **기간** | **2019.5.12~2019.5.18** | **지도교수** | **정 내 훈**(서명) |
| **이번주 한일** | * **김대훈**  1. 빔사벨 충돌  * **박진수**  1. 빔사벨 사운드 추가 2. 빔사벨 피격 이펙트 추가 3. 게임 종료?? 추가  * **윤도균**  1. 미니맵 수정 | | | | |

**<상세 수행내용>**

* **김대훈**
  + 플레이어의 빔사벨 애니메이션의 프레임 위치에 따라 빔사벨 충돌확인을 하도록 했으나 충돌이 됐다 안됐다 함
* **박진수**
  + 빔사벨을 휘두르는 소리, 적이 빔사벨에 지져지는 소리 추가
  + 적이 빔사벨에 맞으면 피격 이펙트를 출력.
  + 게임 종료를 추가하긴 했지만 단순히 게임 종료 조건이 충족됐을 때 다시 로비로 돌아가게 적용시킴.
* **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**  1. 빔사벨 피격시 사운드가 중첩되서 들림. 2. 빔사벨 피격시 이펙트가 좀 허접함. 3. 빔사벨에 광원을 넣지 못했음.  * **윤도균** | **해결 방안** | * **김대훈**  1. **빔사벨 충돌 부분 수정**  * 박진수  1. 피격 사운드가 중첩되지 않도록 수정 2. 이펙트 개선 3. 책 보고 광원 효과에 대해 공부한 후 적용.   **- 윤도균** |
| **다음 주차** | **38주차** | **다음 기간** | **2019.5.19~2019.5.25** |
| **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 9. 파티클 개선 10. 광원 공부. ( 후처리 ? )   4 | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |