|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 10주차 | **기간** | 2020.03.08~ 2020.03.14 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | sound synthesis 구현 | | | | |

<상세 수행내용>

FFT를 활용해 pre record된 사운드에서 mode를 추출, 이를 논문의 내용을 일부 활용해 새로운 사운드 생성 이를 걷는 소리에 적용하고 테스트.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 무기 교체시 게임 터짐, 스코프에 보이지 않는 버그 | | |
| **해결방안** | 무기 교체시 default클래스 사전 생성, 스코프 리팩토리 | | |
| **다음주차** | 11주차 | **다음기간** | 2020.03.15 ~ 2020.03.28 |
| **다음주 할일** | 버그수정  수류탄 투척시 바닥 뚫림, 무기 아웃라인추가. | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |