|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 15주차 | **기간** | 2020.04.12 ~2020.04.18 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 미션UI 구현  총알부족 애니메이션UI 구현  사격시 카메라 흔들림 구현 | | | | |

<상세 수행내용>

게임 시작할 때 Stage1의 미션UI 구현

총알이 3발 이하일 때 애니메이션UI 구현 ,CameraShake를 사용하여 사격시 카메라 흔들림을 구현

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 여러가지 이유로 인한 패키징 테스트 실패 | | |
| **해결방안** | 엔진에서 요구하는 에러메시지를 순서대로 해결 | | |
| **다음주차** | 16주차 | **다음기간** | 2020.04.19 ~ 2020.04.25 |
| **다음주 할일** | 에러메시지와 관련된 버그 수정 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |