|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 2주차 | **기간** | 2020.01.11~ 2020.01.17 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 총기류(4종) 제작 스테이지1업데이트 수류탄 및 플래쉬라이트 제작. | | | | |

<상세 수행내용>

총기: DataTable에서 총기 불러오고 초기화 CPP제작

캐릭터: light 및 수류탄 적용

좀비: 사망 시 렉돌처리 , 걷고 공격하는 애니메이션 추가.

좀비 타격시 이펙트 생성.

게임안의 TempUI 생성(hp만확인) 인벤토리(아이템 종류 5개) 제작.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 캐릭터의 총기 및 좀비 제작. | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 3주차 | **다음기간** | 2020.01.18 ~ 2020.01.24 |
| **다음주 할일** | UI 상호작용 및 좀비 AI제작  캐릭터 애니메이션 수정  Stage1 물건 배치 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |