|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 3주차 | **기간** | 2020.01.18~ 2020.01.23 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 총기 : 버려진 총기 획득시 변화 ,5탄약,7탄약 추가  캐릭터 : 총알없으면 빈소리 추가  좀비 : Data테이블에서 좀비 4종류 추가 좀비가 순찰중 플레이어 발견시 따라감. | | | | |

<상세 수행내용>

좀비: 데이터블에서 좀비 4종류 추가 생성가능, 좀비 비헤이비어트리로 순찰중 플레이어 발견시 따라가서 공격.

총기 : 맵에 놓여진 총기 획득시 총기 교환, 5탄약,7탄약 추가 이를 UI에 반영

캐릭터 : 탄약 부족시 빈소리 추가.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 좀비의 비헤이비어트리와 인게임에서 무기 상호작용 구현  무기 충돌시 총이 튕겨나가는 버그 | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 4주차 | **다음기간** | 2020.01.25 ~ 2020.01.31 |
| **다음주 할일** | 스테이지 1 맵의 오브젝트 배치 무기 충돌 수정. 좀비 애니메이션 추가 피직스 사운드 구현. | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |