|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | **2017180003 김민규**  **2017180009 남주영**  **2017180021 어수혁** | **팀명** | List<Error> |
| **주차** | **15** | **기간** | **2022.04.11~2022.04.17** | **지도교수** | **정 내 훈**(서명) |
| **이번주 한일** | * **김민규 : 마녀 이펙트, 플레이어 원거리 공격, 피격 이펙트 제작, 프리팹 축 수정** * **남주영 :** **DB스레드 분리** * **어수혁 : 스킬 상점 추가, 비주얼 개선** | | | | |

**<상세 수행내용>**

* **김민규**  
   마녀 이펙트 제작 – 로켓, 레이저 VFX

플레이어 원거리 공격, 피격 이펙트 제작

각종 프리팹 축 수정 (Z축 일반화)

* **남주영**

DB스레드 분리

* + **어수혁**

스킬 상점 추가 – 스킬 구매 가능

UI 앵커 수정

마녀가 가장 가까운 슬라임 쪽을 바라보게 수정

마녀 타임라인 (인 게임 컷씬) 추가

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 마녀가 덜덜 떨리는 현상 있음  배경 깨짐 | **해결 방안** | 벡터 계산 방식 변경  이미지 사이즈 키우기 |
| **다음 주차** | **16** | **다음 기간** | **2022.04.18~2022.04.24** |
| **다음주 할 일** | 김민규 : 상점 프롭 제작  남주영 : 이펙트 추가  어수혁 : 오르골 추가, 마녀 안정화 (떨림 수정) | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |