|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | **2017180003 김민규**  **2017180009 남주영**  **2017180021 어수혁** | **팀명** | List<Error> |
| **주차** | **4** | **기간** | **2022.01.24~2022.01.30** | **지도교수** | **정 내 훈**(서명) |
| **이번주 한일** | * **김민규 : 맵 타일, 장식 제작** * **남주영 : HP 시스템, 씬 버그 수정** * **어수혁 : 맵 2종 제작, HP 위치 지정** | | | | |

**<상세 수행내용>**

**김민규**  
필드 / 보스 맵 타일, 장식 제작

* + **남주영**

장판 공격 피격시 HP 감소 적용, HP와 곡 길이 기준으로 게임 상황 반영

씬 전환 버그 수정

* + **어수혁**

1스테이지 곡, 패턴 제작

새로고침시 색 사라지는 현상 수정

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 비트 표시기 애니메이션 미흡  원거리 공격, 슬라임 공격 부재 | **해결 방안** | 스킬 추가  공격 추가 |
| **다음 주차** | **5** | **다음 기간** | **2022.01.31~2022.02.06** |
| **다음주 할 일** | 김민규 : 배경, 타일 텍스처 개선  남주영 : 패턴 버그 수정, 게임 종료 리더보드, 씬 전환(보스 맵 -> 필드)  어수혁 : 비트 표시기 개선 | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |