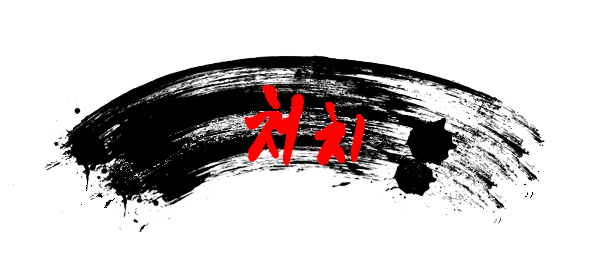
|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | 2013182034  이용선 | **팀명** | 낙서의 전설  Legend Of Doodles |
| **주차** | 35주차 | **기간** | 2018.08.26 ~ 2018.09.01. | **지도교수** | 이 형 구 (서명) |
| **이번주 한일** | 1. 모델링 작업  * 건물(넥서스) 크기 조절  1. Code 최적화  * Skill Shader Heap 문제 발생 확인, 해결 * Player Weapon Change 업데이트에서 확인하던 상태에서 함수로 변경  1. UI  * Title 제작 진행중 * Lobby Scene 제작 진행중  1. Effect  * Kill * Dead * Win * Lose | | | | |

**<상세 수행내용>**

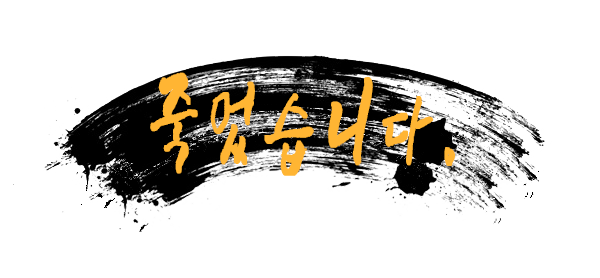
* 모델링
  + 건물 (넥서스) 크기 조절
* UI
  + Title
  + Lobby Scene

   
3개의 이미지 참고 노트 위에 프레임/ 버튼 배치 예정

* Effect Image 작업 진행 (다음주 타블렛 배송 완료 후 진행)
  + Kill



* + Dead



* + Win
  + Lose
* 유튜브 URL

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 모델링 크기 변경  이펙트 추가  Title Scene 이미지 제작  인공지능 플레이어 게이지 표시 | **해결 방안** | 작업 진행  Effect Tool 습득 |
| **다음 주차** | 36주차 | **다음 기간** | 2018.09.02 ~ 2018.09.08. |
| **다음주 할 일** | * Effect 이미지, 클라이언트 동시진행 | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |