|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | 2013180036  정휘현 | **팀명** | 낙서의 전설  Legend Of Doodles |
| **주차** | 14주차 | **기간** | 2018.4.2 ~ 2018.4.8 | **지도교수** | 이 형 구 (서명) |
| **이번주 한일** | 미니언들을 관리할 클래스 추가작업과 상태머신을 위해 걷기, 죽기, 공격1 의 상태를 만들어 상태에 따른 애니메이션을 출력하도록 하였습니다. | | | | |

**<상세 수행내용>**

* 클라이언트에 CMinion 클래스를 만들어 미니언들을 관리하도록 만들었습니다.
* MinionState 에서 Walk, Attack\_1,Die 이렇게 3가지 상태를 만들었으며 상태마다 애니메이션의 속도와 어떤 애니메이션을 사용할지 구분했습니다.
* 개별적인 변수로 관리하던 애니메이션을 container를 사용하여 구분했습니다.
* 3dmax에서의 애니메이션 작업 진행도 없습니다.
* 유튜브

https://youtu.be/-bPcEnZRzF8

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 애니메이션 작업 미흡  개인적으로 학생 연구원으로 있는 연구실에서 이번주 일이 많아 시간을 못내었음 | **해결 방안** | 연구실에서 하는 일이 일단락 되었으므로 작업 시간을 좀더 할당 할 수 있습니다. |
| **다음 주차** | 15주차 | **다음 기간** | 2018.4.9 ~ 2018.4.15 |
| **다음주 할 일** | 오브젝트 들의 애니메이션 상태 정리  플레이어 애니메이션 작업 | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |