|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | 2013180036  정휘현 | **팀명** | 낙서의 전설  Legend Of Doodles |
| **주차** | 18주차 | **기간** | 2018.4.30 ~ 2018.5.6 | **지도교수** | 이 형 구 (서명) |
| **이번주 한일** | 충돌체간의 충돌과 위치 조정  유니티에서 맵 배치 정보를 저장 후 클라이언트에서 불러오는 Importer제작  유니티 스크립트 환경에서 공격범위와 프레임을 설정하고 충돌시키는 알고리즘 제작 | | | | |

**<상세 수행내용>**

* 유튜브 영상을 보시면 미니언들이 일정한 충돌체를 가지고있어 서로 겹칠 때 마다 밀어내는 작업을 했습니다.
* 위의 충돌작업도 동일한 순서로 작업했으며 유니티에서 엔진효과를 전혀 쓰지 않고 스크립트만으로 충돌작업을 실험하고 클라이언트에 적용하였습니다.
* 유니티 환경에서 설정해둔 프레임에 맞게 공격모션과 같은 충돌효과를 구현했습니다.
* 유튜브에서 배치해둔 오브젝트들의 위치, 회전, 크기 정보를 받아와 클라이언트에서 똑같이 그리는 작업을 했습니다.
* 유튜브

<https://youtu.be/jlq1OOGV3VM>

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | **해결 방안** |  |
| **다음 주차** | 19주차 | **다음 기간** | 2018.5.7 ~ 2018.5.13 |
| **다음주 할 일** | 중간발표를 위해 클라이언트와 서버 연동작업 함께 진행  만들어둔 플레이어의 스킬과 움직임을 다이렉트X12버전에 적용 | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |