|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | 2013180036  정휘현 | **팀명** | 낙서의 전설  Legend Of Doodles |
| **주차** | 20주차 | **기간** | 2018.5.14 ~ 2018.5.20 | **지도교수** | 이 형 구 (서명) |
| **이번주 한일** | 아군의 탐지거리 밖의 적군 유닛을 보이지 않도록 판별 | | | | |

**<상세 수행내용>**

* CollisionManager내부에서 클라이언트의 팀정보를 통하여 아군의 탐지 거리를 계산한 다음 탐지거리 내부에 존재하지 않는 적군 유닛들을 랜더링 하지 않도록 하였습니다.
* 전장의 안개 구현을 위해 전체 맵의 비율에 맞도록 구역을 설정하는 코드 구현중
* 벽 넘어의 시야는 가려져야 하기 때문에 관련 알고리즘 탐색 중

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 주말 연휴간 고향에 갔다 오면서  집에 pc가 없어 작업량 미비 | **해결 방안** | No Answer |
| **다음 주차** | 21주차 | **다음 기간** | 2018.5.21 ~ 2018.5.27 |
| **다음주 할 일** | 벽에 가려지는 탐지거리 구현,  플레이어의 애니메이션 완성  중립 몬스터의 애니메이션 구현과 세팅,  갑옷,의상 착용 구현 | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |