|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | 2013180036  정휘현 | **팀명** | 낙서의 전설  Legend Of Doodles |
| **주차** | 28~29주차 | **기간** | 2018.7.9 ~ 2018.7.22 | **지도교수** | 이 형 구 (서명) |
| **이번주 한일** | 전장의 안개 정리(그림자 색 등)  플레이어의 무기 타입 원하는 타이밍에 변화(검->활->마법)  바뀐 무기 별 스킬 애니메이션과 모션 변경 작업  플레이어의 무기 타입 별 3가지의 무기 모델 변화 | | | | |

**<상세 수행내용>**

* 전장의 안개 정리

게임 맵의 끝부분에 오브젝트 위치하면 간헐적으로 전장의 안개 알고리즘에서 버그 발생

-> 움직이는 오브젝트들의 탐색 범위를 맵 밖으로 빠져나가지 못하도록 수정

* 플레이어의 무기 타입 원하는 타이밍에 변화

현재 1-검 2-지팡이 3-활 순으로 키보드 입력을 통해 무기 타입을 변경

* 바뀐 무기 별 애니메이션 변경

기존 애니메이션 정보를 PlayerShader에서 지역 포인터 불러오고 오브젝트 생성이 완료되면 포인터를 릴리즈하는 형식의 코드에서 PlayerShader가 애니메이션 정보를 무기 타입 별로 저장하여 무기 변경을 요청하면 플레이어가 가지고 있던 애니메이션을 PlayerShader에서 가져온 애니메이션으로 교체

* 유튜브

<https://youtu.be/qMnHWKrEJEM>

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 28~29주차 금토일월 PC가 없는 환경 문제로 작업 없음 | **해결 방안** | - |
| **다음 주차** | 29주차 | **다음 기간** | 2018.7.23 ~ 2018.7.29 |
| **다음주 할 일** | 화살, 마법 등 동적으로 생성되어 날아가는 오브젝트 생성  플레이어 인공지능 상태 추가 | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |