|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 46주차 | **기간** | 2024.05.08 ~2024.05.14 | **지도교수** |  |
| 이번주 한일 요약 | UI 제작 캐릭터 내 부스터 메쉬 부착 및 애니메이션 진행 로직 구현(아직 로직만 구현) 중간평가 발표 준비 및 패키징 진행 서버 연결을 위한 클라이언트 개발 지원 | | | | |

* UI 제작  
  부스터 UI 이미지 수정  
  
* 미니맵 UI 생성  
  (추후 캐릭터 위치와 바라보는 방향에 대한 UI, 적에대한 UI 추가 예정)  
  꽃, 스크린샷, 실내, 전시회이(가) 표시된 사진

  자동 생성된 설명  
  “MapCollapse\_MiniMap.mp4” 를 통해 영상으로 확인 가능
* 사망시 무기 변경 UI 생성 및 로직 생성  
  스크린샷, PC 게임, 비디오 게임 소프트웨어, 3D 모델링이(가) 표시된 사진

  자동 생성된 설명
* 게임 종료시 로비레벨로 복귀하는 UI 생성  
  스크린샷, 텍스트, 하늘이(가) 표시된 사진

  자동 생성된 설명
* 캐릭터 내 부스터 메쉬 부착 및 애니메이션 진행 로직 구현(아직 로직만 구현)  
  만화 영화, PC 게임, 애니메이션, 스크린샷이(가) 표시된 사진

  자동 생성된 설명
* 중간 발표를 위한 발표 준비 및 패키징 진행  
  패키징 진행하며 불필요 에셋 제거 및 버그 수정
* 서버 연동을 위한 클라이언트 개발 지원
* 팀원간 회의 진행 및 팀 간 소통 창구 개설  
  <https://docs.google.com/spreadsheets/d/1uI86VxLd6hEIaq2r8sw0BTAMkMker_jpkReDVHGeqa8/edit?usp=sharing>  
  이전 방식에는 소통간에 문제점이 많음을 파악하여 스프레드 시트를 통해 한눈에 파악할 수 있게 구조를 변경하여, 더욱 적은 시간내에 효율적으로 소통할 수 있도록 회의 진행

한사이클에 대한 데모준비와 기능 구현 / 버그 수정 및 발표에 집중하여 진행

게임 내 중점연구의 부재  
보행 등 전체적인 애니메이션 부자연스러움  
그림자 등의 부재로 사실감이 없음  
공격 시 타격 효과가 없음 (전투의 재미)

서버의 불안정함

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 중간발표 진행하며 게임 한사이클에 집중 하다보니 게임 내 디테일 부분에서 많이 미흡한 점을 느꼈다. | | |
| **해결방안** | 패스는 받았지만, 3주간 디테일부분을 대다수 수정하여 게임을 발전시킨다. | | |
| **다음주차** | 47주차 | **다음기간** | 2024.05.15 ~2024.05.21 |
| **다음주 할일** | 중간발표 진행하며 받은 피드백 수정 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |