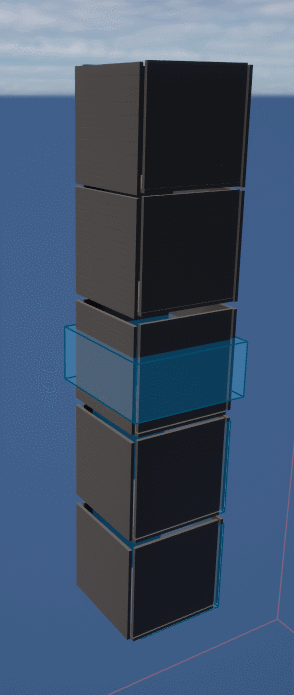
|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 29주차 | **기간** | 2024.01.09  ~2024.01.15 | **지도교수** |  |
| 이번주 한일 요약 | 이전에 만든 컴퍼넌트 에러사항 수정  건물 파괴 시스템 제작 | | | | |

이전에 제작한 부스터에 대한 컴퍼넌트를 활용할 수 있게  
발생했던 에러를 수정하였으며,



건물이 붕괴되는 시스템을 제작하였다. (프로토타입)  
Chaos Destruction을 사용하였으며, 총 5층의 건물에 대해,   
게임 내 아이템 중 “3층 파괴” 아이템을 사용했을 때,  
아래의 1, 2층은 건물(블록)의 형태를 유지하며 아래로 떨어지고,  
파괴의 주체인 3층은 산산조각 나며 파괴될 수 있도록 진행하였다.  
떨어지는 속도나 해당 영역에 대해 중력을 조절하여 떨어지는 파편을 밟으며 전투를 계속 진행할 수 있게 설정할 예정이다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 30주차 | **다음기간** | 2024.01.16 ~2024.01.21 |
| **다음주 할일** | 건물 파괴 시스템 활용하기 쉽게 컴퍼넌트화(혹은 액터화) 진행  회의를 통해 추가적인 목표 설정 및 계획 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |