|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 42주차 | **기간** | 2024.04.10 ~2024.04.16 | **지도교수** |  |
| 이번주 한일 요약 | 아이템 상호작용 구현 및 아이템 5종 구현(개인-2 / 팀-3) Assassin 캐릭터 구현 및 애니메이션 연결 애니메이션 몽타쥬 시스템 리팩토링 애니메이션 관련 재생 부드럽게 되도록 리팩토링 | | | | |

* 아이템 상호작용 구현  
  아이템 상호작용 키를 통해 상호작용  
  상호작용 완료시 아이템 지급
* 아이템 5종 구현  
  개인 – 일시 무적 / 탄창 부스터 무한  
  (캐릭터 체력 무적 시스템 구현)  
  (캐릭터 원거리 무기 탄창 무한 시스템 구현 및  
   근거리 무기 / 원거리 무기가 매번 재생성 되는 것이 아닌 하나로 계속 존재하도록 리팩토링)  
  (캐릭터 부스터 무한 시스템 구현)  
  팀 – 속도 증가 / 공격력 증가 / 최대 체력 증가  
  (캐릭터 속도 관련 버프 수치 적용되도록 시스템 구현)  
  (캐릭터 공격력 관련 버프 수치 적용되도록 시스템 구현)  
  (캐릭터의 최대 체력을 일시적으로 증가시킬 수 있는 시스템 구현)
* Assassin 캐릭터 구현 및 애니메이션 연결  
  Assassin 캐릭터 메쉬 및 애니메이션 연결 후 재생 확인
* 애니메이션 몽타쥬 시스템 리팩토링  
  기존 종류가 다양한 애니메이션 몽타쥬를 몽타쥬 섹션을 통해 압축
* 애니메이션 관련 재생 부드럽게 되도록 리팩토링  
  상반신 하반신의 몽타쥬를 분리하여 애니메이션 재생이 부드럽게 되도록 리팩토링  
  (추가적인 작업 예정)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 디테일 한 부분에 대해 조절할 것이 많다. | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 43주차 | **다음기간** | 2024.04.17 ~2024.04.23 |
| **다음주 할일** | Assassin 캐릭터(기본 캐릭터) 시스템 및 애니메이션 디테일 추가 모든 UI 제작 및 연결 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |