|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 43주차 | **기간** | 2024.04.17 ~2024.04.23 | **지도교수** |  |
| 이번주 한일 요약 | - Assassin 캐릭터(기본 캐릭터) 시스템 및 애니메이션 디테일 추가 - 맵 새로운 설계도 기준 다시 제작 및 충돌 영역 설정 | | | | |

* Assassin 캐릭터(기본 캐릭터) 시스템 및 애니메이션 디테일 추가  
  1. 단검 / 카타나 / 대검 메쉬 부착  
  2. WASD 이동중에도 특정 방향으로의 Dodge가 가능하도록 구현 및 코드 최적화  
  3. 공격 마무리 애니메이션에서 무기 집어넣는 공격 마무리 애니메이션 연결  
  4. 입력관련 오류 수정  
  5. 다운 시작 / 다운 중 / 일어나기 중 마우스 액션이 일부만 작동하도록 구현
* 맵 새로운 설계 기준 다시 제작 및 충돌 영역 설정  
  건물, 하늘, 스크린샷, 야외이(가) 표시된 사진

  자동 생성된 설명  
  새로운 형태의 건물을 기준으로 건물 제작 및  
  스크린샷, 하늘, 구름이(가) 표시된 사진

  자동 생성된 설명  
  기존 생성 로직 기반 생성

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 디테일 한 부분에 대해 조절할 것이 많다. | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 44주차 | **다음기간** | 2024.04.24 ~2024.04.30 |
| **다음주 할일** | 맵 붕괴 시스템 등 맵 마무리 UI 연결 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |