|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 56주차 | **기간** | 2024.07.17 ~ 2024.07.24 | **지도교수** |  |
| 이번주 한일 요약 | 사운드 데이터 테이블 생성 및 사운드 연결 건물 붕괴 아이템 구현 건물 붕괴시 모든 메쉬들 Dissolve 적용되도록 구현 타일 붕괴시 바로 붕괴하는 것이 아닌 미니맵을 통한 n초 경고 후 붕괴하도록 변경  엘리베이터 구현 가구가 RPG 등의 공격에 의해 날아다니도록 구현 캐릭터 선택창 위젯 UI 변경(프리뷰 메쉬연결) 근거리 무기 궤적 이펙트 구현 및 연결  부스터 이펙트 연결 수정 사항 | | | | |

건물 붕괴 아이템 구현  
- 스크린샷, 실내, 바닥, 기차이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명  
“TileBreakItem.mp4” 를 통해 확인 가능

건물 붕괴시 모든 메쉬들 Dissolve 적용되도록 구현, 가구가 RPG 등의 공격에 의해 날아다니도록 구현  
스크린샷, 실내, PC 게임, 바닥이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명  
“RPGFurnitureAddforce.mp4” 내에 일부 가구들의 충돌 적용 및 사라지는 모습 확인 가능   
타일 붕괴시 바로 붕괴하는 것이 아닌 미니맵을 통한 n초 경고 후 붕괴하도록 변경  
  
캐릭터 선택창 위젯 UI 변경(프리뷰 메쉬연결)  
텍스트, 스크린샷, 멀티미디어 소프트웨어, 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명  
“Renewal\_SelectcharacterWidget.mp4”를 통해 확인 가능

근거리 무기 궤적 이펙트 구현 및 연결

부스터 이펙트 연결

* 수정 사항  
  다운 후 기상 시 무적 효과 중 이펙트 적용되도록 구현

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 57주차 | **다음기간** | 2024.07.24 ~2024.07.29 |
| **다음주 할일** | 전체적인 마무리 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |