|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 11 | **기간** | 8.5- 9.11 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 로켓런처 무기를 추가했고 조준점을 만들고 움직임에 따른 크기변화를 넣었다. | | | | |

<상세 수행내용>

게임처럼구동 가능하게만들려고 했지만 주말을 거의 아르바이트로 시간을 보내서 시간이 부족했습니다... 아르바이트는9월까지만하기로 해서이후에는 10월부터는 주말에도 시간 할애해서 빠르게 만들겠습니다. 일단 이번에는 로켓 런처도 추가했습니다. 이 무기도 기본 베이스는돌격 소총과유사해서 그냥돌격 소총을부모로 만들어서 사용했습니다. 처음에돌격 소총 만들 때오래 걸렸지만하나를 열심히 만들어서 재사용하니까 작업하는데 확실히 좋았습니다.

그리고 조준점을 만들었는데 캐릭터의 속도와 점프 유무에 따라서 조준점 크기가 달라지고 총알이날아가는범위도 커지게 만들었습니다. 이번주에는 여기서 시간을 많이 사용한거 같습니다.

유튜브 동영상 : <https://www.youtube.com/watch?v=FMUKkEz1Aw4>

이것은 현재 목표로 만들고 있는 게임영상입니다. 이런느낌의 게임을 가능하다면 구현해 보고싶습니다.

주소: https://www.youtube.com/watch?v=H4ZWTfOYTPM

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 코드가 점점 많아져서 관리가 힘들다 | | |
| **해결방안** | 지금은 임시프로젝트지만 이후에는 시작부터 좀 어떻게 관리할지 정하고 시작해야할거같다... | | |
| **다음주차** | 12 | **다음기간** | 9.12 - 9.18 |
| **다음주 할일** | 기술 구현시작 && UI추가, 아이템들 추가 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |