|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 9 | **기간** | 8.21 - 8.27 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 캐릭터 무기별로 애니메이션 적용하기, 근접콤보공격 적용하기 | | | | |

<상세 수행내용>

게임에서 캐릭터가 무기를 획득하면 해당 무기의 애니메이션이 적용되야하고 또 해당 무기의 스킬이 적용되도록 해야해서 이부분에 대해서 적용하고있습니다. 애니메이션은 적용을 했고 무기마다 스킬을 적용해야하는데 이때 컴포넌트를 추가하고 삭제해야하는데 방법을 찾고있습니다.

근접무기는 3타를 콤보 공격으로 만들었습니다.

- 발표때 직접시연 -

개강하고 계획

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1주차 | 2주차 | 3주차 | 4주차 | 5주차 |
| 원거리 스킬1 | 원거리 스킬1 | 근거리 스킬1  (메쉬절단) | 근거리 스킬1  (메쉬 절단) | 원거리 스킬2 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 6주차 | 7주차 | 8주차 | 9주차 | 10주차 |
| 원거리 스킬2 | 근거리 스킬2  (시간 되돌리기) | 근거리 스킬2  (시간 되돌리기) | 탈것 개발  (로봇(?)) | 탈것 개발  (로봇(?)) |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 11주차 | 12주차 | 13주차 | 14주차 | 15주차 |
| 개발한것들  합쳐서 게임형식으로 마무리 하기 | 개발한것들  합쳐서 게임형식으로 마무리 하기 | 개발한것들  합쳐서 게임형식으로 마무리 하기 | 개발한것들  합쳐서 게임형식으로 마무리 하기 | 개발한것들  합쳐서 게임형식으로 마무리 하기 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | x | | |
| **해결방안** | x | | |
| **다음주차** | 10 | **다음기간** | 8.28 - 9.03 |
| **다음주 할일** | Sample게임 완성하기(스킬은 아직 완성X) | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |