|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 3주차 | **기간** | 2020.03.30~ 2020.04.05 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 김영완:  공복 게이지 구현, 캐릭터 이동 물리 적용  박건호 :  공룡 노말맵핑 완료, 맵툴제작, 애니메이션 오류수정  박정만:  캐릭터의 커브 및 드리프트의 로직 구현 | | | | |

<상세 수행내용>

김영완:

공복 게이지를 위한 ui 셰이더 추가

캐릭터 이동에 관련 물리 구현(직선 운동 & 회전 운동)

ㄴ-> 저항은 공기저항, 회전 저항을 적용

노말 맵핑은 적용해봤으나, 적용안했을 때와 차이가 별로 안느껴져

적용할 지 안할 지 고민하고 있음.

박건호 :

캐릭터의 노말 맵을 만들었다.

맵에 배치될 나무와 고기 오브젝트를 맵툴을 이용해서 인게임 맵을 제작

플레이어가 코스를 벗어나지 못하도록 코스를 따라 울타리형식의 박스를 배치하였다.

애니메이션에서 오른쪽과 우측 회전시 간혹 애니메이션 생략하고 회전하는 부분을 수정

박정만:

캐릭터의 커브하는 과정에서 적용되는 물리법칙을 생각하고 제안, 캐릭터가 드리프트 할때 적용되는 물리법칙을 생각하고 제안, 마찰력의 적용 방향에 대하여 회의

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 4주차 | **다음기간** | 2020.04.06 ~ 2020.04.12 |
| **다음주 할일** | 김영완:  맵에 있는 오브젝트들과 캐릭터의 충돌 처리,  드리프트 구현  박건호:  로비에서 사용될 텍스트를 구현  박정만:  드리프트에 대하여 마저 회의하고 적용 서버 프레임워크 완성도 높이높 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |