|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 3주차 | **기간** | 2020.03.30~ 2020.04.05 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 김영완:  공복 게이지 구현, 캐릭터 이동 물리 적용  박건호 :  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 :

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  박정만:  드리프트에 대하여 마저 회의하고 적용 서버 프레임워크 완성도 높이높 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |