|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 여름방학 3주차 | **기간** | 2020.07.20 ~ 020.07.26 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 애니메이션 추가  ui추가  스프링 구상중 | | | | |

<상세 수행내용>

**-애니메이션 추가-**

**바나나와의 충돌후 실행시킬 미끄러지는 애니메이션과**

**운석 혹은 빠른 속도로 물체에 충돌시 실행시킬 애니메이션 추가.**

**기존의 애니메이션 컨트롤러에 두개의 트랙을 추가하였다.**

**이전 애니메이션들처럼 on/off로 실행한다.**

**-ui 추가-**

**출발 전 카운트 다운을 표현할 ui 추가**

**모든 플레이어가 서버와 연결이 완료되면**

**3, 2, 1, go 순서로 화면 중앙에 글자가 출력된다.**

**기존의 ImageShader와 같은 구조**

**-스프링 구상중-**

**피드백을 받고나서 스프링 카메라에 대해서 다시 구상중임.**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | - | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 여름방학 4주차 | **다음기간** | 2020.07.27  ~ 2020.08.02 |
| **다음주 할일** | 렌더링 최적화  게임씬& 서버 연동작업  스프링 카메라 구현 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |