|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | **2020182033 이시우** | **팀명** | 별거인 |
| **주차** | **6-7주차** | **기간** | **2023.02.20~2023.03.05** | **지도교수** | **정 내 훈**(서명) |
| **이번주 한일** | **이시우:**   * **적 ai 자폭형 추가 / 적 종류에 따라 공격력과 hp 등 변경 / 보석 추가 / 보석 수 연동** | | | | |

1. 자폭형 적 AI 추가.

중간 크기의 적이 플레이어 우주선에 돌진하도록 하고,

플레이어 우주선이 피하지 못해 충돌했을 시 플레이어 우주선은 피해(8)를 입고 해당 적이 죽도록 하였다.

1. 적 종류에 따라 공격력/hp/발사 간격을 수정하였다.

제일 작은 적(레이저 형)은 2초마다 3의 공격력으로 공격하게 하였고 (hp : 3)

제일 큰 적(플라즈마 캐논 형)은 5초마다 6의 공격력으로 공격하게 하였다. (hp : 10)

1. 보석을 추가하였다. 보석은 총 4종류로 최대 보석 레벨은 15레벨로 설정했다.

각 보석의 레벨에 따라 최대 HP / 회복력 / 공격력 / 방어력이 변경 되도록 했다.

보석은 적 처치 시 마다 일정 확률로 자동 획득되도록 하였다.

1. 보석을 얻게 될 때마다 해당 보석의 종류와 현재 개수를 클라이언트에게 보내주는 식으로 보석 개수를 연동했다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | **해결 방안** |  |
| **다음 주차** |  | **다음 기간** |  |
| **다음주 할 일** | 회복 시스템 마련. 보스와의 거리에 따른 적의 hp/공격력 변화 | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |