|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | **2020182033 이시우** | **팀명** | 별거인 |
| **주차** | **6-7주차** | **기간** | **2023.03.06~2023.03.20** | **지도교수** | **정 내 훈**(서명) |
| **이번주 한일** | **이시우:**   * **미사일 추가, 적 종류별 수/최대hp/공격력/쿨타임 조정/플레이어 회복 추가/플레이어와 적 속도 조정/운석 공격 시 운석 사라짐** | | | | |

1. 자폭형 적을 미사일 적으로 변경

텍스트, 컴퓨터, 모니터, 스크린샷이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

1. 난이도 조절 위해 적 종류별 수/최대 hp/공격력/쿨타임 조정

-플레이어의 hp가 너무 빨리 감소해 난이도를 조정했다. 게임을 진행하며 얻은 보석 개수에 따라 플레이어의 방어력/공격력/최대 hp/초당 회복량이 증가하므로 보스와의 거리가 가까워짐에 따라 스폰되는 적의 최대 hp/공격력이 증가하게 할 예정.

1. 조각상 주변에서 마우스 왼쪽 버튼을 꾹 누르고 있을 떼 초당 10씩 회복.
2. 운석을 공격했을 시 운석이 사라지게 하였다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | **해결 방안** |  |
| **다음 주차** |  | **다음 기간** |  |
| **다음주 할 일** | 보스와의 거리에 따른 적의 hp/공격력 변화. (가까울수록 스폰되는 적의 최대 hp와 공격력이 높아지도록) | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |