|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 53주차 | **기간** | 2023.06.26~ 2023.07.02 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한 일 요약 | * 캐릭터 이미지 추가해 셀렉트 ui 위젯 개선 * 스폰한 헌터 캐릭터가 총을 제대로 잡지 못하던 문제 해결 | | | | |

<상세 수행내용>

캐릭터 셀렉트 위젯에 사용할 새로운 헌터 캐릭터 이미지를 추가하고, 이미지의 크기와 컬러를 수정해 위젯 디자인을 좀 더 보기좋게 다듬었습니다. 타이틀 로고도 만들면서 전반적으로 통일된 ui 디자인을 만들어 게임의 정체성을 살려보는 시간을 가졌습니다.

그리고 저번에 발견한 스폰된 헌터 캐릭터의 무기가 소켓에 제대로 부착되지 못하고 있는 문제를 고쳤습니다. 무기가 소켓에 부착되는 시점을 조정하기 위해 게임 인스턴스에서 호출하도록 하였습니다.

현재 본가에 내려와 있는 동안 작업 진행이 많이 나가지 못하고 있습니다. 이에 위기감을 갖고 반성해가겠습니다.

다음주차에는 예전에 찾았지만 해결하지 못했던 버그와 멀티플레이 이슈를 정리해서 최종 발표 전까지 해결할 수 있는 지를 점검하여 팀원들과 공유하는 시간을 보낼 것입니다. (간단한 이슈는 즉시 해결할 것) 버그 리포트를 만들어 그에 맞추어 일정을 점검하겠습니다. 본가에서 다시 기숙사로 복귀하는 이후로 졸작 프로젝트 작업에 더욱 박차도록 준비하고자 합니다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 54주차 | **다음기간** | 2023.06.26 ~ 2024.07.02 |
| **다음주 할일** | * 버그 리포트 작성   + 현시점의 이슈와 해결방안을 정리   + 팀원들과 공유해 최종 발표 일정 전까지 스케쥴 점검 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |