|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 5주차 | **기간** | 2023.07.31  2023.08.03 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 팀원들과 회의 및 기획서 수정 | | | | |

<상세 수행내용>

팀원들과 오프라인에서 모여 프로토타입 제작 관련 회의

슬라임의 오브젝트 흡수 방식

슬라임과 오브젝트에는 VOLUM(용량)값이 있다.

범위내의 오브젝트 접촉 시 오브젝트의 volum값이 슬라임의 volum 값에서 흡수 중인 오브젝트의 volum 값을 합한 것을 뺀 수치보다 작다면 슬라임 내부로 흡수된다.

오브젝트에 HP가 존재하고 슬라임에게 접촉하거나 흡수당한 상태에서 지속적으로 HP값이 감소하고 감소한 만큼 슬라임의 HP값이 증가하고 크기가 커진다.

**1번째 방식 – 흡수된 오브젝트에게만 데미지를 준다.**

흡수된 오브젝트의 상태를 흡수된 상태로 변경하고 슬라임의 중심으로 이동하며 슬라임 내부에 존재한다. 흡수된 상태의 오브젝트에게만 데미지를 준다.

**2번째 방식 – 접촉한 경우에도 데미지를 준다.**

슬라임에게 접촉된 경우에도 데미지를 주고 흡수될 경우 오브젝트의 위치가 슬라임 중심으로 지속적으로 이동된다.

**흡수된 오브젝트에는 개별적으로 데미지를 준다.**

-크기가 작은 오브젝트를 다량으로 흡수하는 것이 커지는 속도가 더 빠르다.

**슬라임이 오브젝트를 배출하여 추격하는 플레이어에게 상태이상을 주는 것 뿐만 아니라 오브젝트를 분해 할 수 있다.**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 작업량이 상대적으로 적었다. | | |
| **해결방안** | 이번주 하지 못했던 일정 수행 | | |
| **다음주차** | 6주차 | **다음기간** | 2023.8.07 ~ 2023.8.13 |
| **다음주 할일** | 프로젝트에 사용될 모델 만들기,애니메이션 관련 내용 추가 학습 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |