|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 36주차 | **기간** | 2023.04.03~ 2023.04.09 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 게임 승패 조건 구현을 위한 GameManager 클래스 추가, 슬라임 대미지 조정 | | | | |

<상세 수행내용>

이번 주차는 게임의 한 사이클 제작을 위해 전반적인 게임의 상황을 확인하는 GameManager 클래스를 만들고, 승패 조건 충족을 위해 슬라임 및 헌터 액터에 대미지 계산을 위한 함수를 추가하는 중이다.

Gamemanager 클래스는 게임 종료 및 승패 판정에 영향을 주는 슬라임의 2페이즈 돌입(공수 교대), 슬라임 액터, 헌터 액터의 사망을 감지하여 이후 게임 종료 시 감지한 내용을 토대로 정산을 하는 클래스이다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 코드가 꼬이고 있다. | | |
| **해결방안** | 윤범이와 상의해서 코드 지속적으로 리팩토링 | | |
| **다음주차** | 37주차 | **다음기간** | 2023.03.27-2023.04.02 |
| **다음주 할일** |  | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |