|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 37주차 | **기간** | 2023.04.10~ 2023.04.16 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 슬라임, 헌터 피격 판정 구현 | | | | |

<상세 수행내용>

이번 주차는 슬라임과 헌터에 피격 판정을 만들고, 대미지 판정에 따라 슬라임 액터의 크기 변화가 제대로 이루어질 수 있도록 슬라임 액터의 크기 판정 함수를 수정했다.

슬라임 액터의 경우 데미지를 입을 때 크기가 실시간으로 변경된다.

헌터 액터의 경우 지속적인 데미지 판정보다는 데미지를 받은 뒤 일정 시간의 무적 시간 등을 가지게 하는 방식으로 구현되었다.

다음 주차에는 초반 캐릭터 선택 시와 디버그를 편하게 하기 위해서 헌터와 슬라임 액터 간 컨트롤러를 통일하는 작업을 하겠다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 코드가 꼬이고 있다. | | |
| **해결방안** | 윤범이와 상의해서 코드 지속적으로 리팩토링 | | |
| **다음주차** | 38주차 | **다음기간** | 2023.04.17-2023.04.23 |
| **다음주 할일** | 슬라임 액터와 헌터 액터간의 캐릭터 선택 및 기타 관리를 편하게 하기 위해 슬라임 액터와 헌터 액터의 컨트롤러 통일 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |