|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 45주차 | **기간** | 2023.06.12~ 2023.06.18 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | - 슬라임 이동방식 버그수정, 슬라임 2페이즈 오브젝트 추가 | | | | |

<상세 수행내용>

이번 주차는 시험기간이 겹쳐 별 다른 작업 진행은 어려웠고 대신 저번 슬라임의 무브먼트에서 발견된 버그의 수정을 진행했다.

이번 주차에 새로 발견된 버그로 슬라임 액터가 이동할 방향을 정할 때 카메라의 영향을 많이 받아 카메라와 액터의 각도에 따라 이동 방향이 변해서 심하면 특정 각도에서 뒤 버튼을 눌렀음에도 앞으로 이동하는 현상이 있어 이를 해결하기 위해 이동 방향을 정할 때 카메라와의 각도를 최소한으로 받도록 수정했다.

(사진 첨부 예정)

추가적으로 슬라임 액터가 안쪽으로 굽은 벽면을 건너 이동할 때 제대로 이동하지 않고 미끄러지는 이동을 보이는데, 해당 부분의 해결을 위해 이것저것 시도하고 있다.

(사진 첨부 예정)

슬라임 액터의 2페이즈 전환을 위한 오브젝트를 임시적으로 만들었고, 해당 오브젝트가 레벨과 상호작용할 수 있도록 관련 함수를 제작할 예정이다.

다음 주차는 위의 벽면 이동의 문제 해결과 슬라임 액터에 이어 헌터 플레이어가 2페이즈에 진행할 콘텐츠와 기존 프롭들과의 상호작용에 필요한 기능 제작을 진행하겠다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 버그 수정 이후 새 버그가 발생한 문제 | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 45주차 | **다음기간** | 2023.05.29-2023.06.04 |
| **다음주 할일** | 슬라임 벽면 버그 수정, 헌터 액터 탈출용 카드 획득 & 탈출 과정 제작 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |