|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 46주차 | **기간** | 2023.06.19~ 2023.06.25 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | - 슬라임 이동방식 버그수정(2차), 헌터 오브젝트 상호작용 | | | | |

<상세 수행내용>

저번 주차부터 슬라임 액터가 안쪽으로 굽은 벽면을 건너 이동할 때 제대로 이동하지 않고 미끄러지는 이동을 보이는 문제를 발견하여, 해당 부분의 해결을 위해 이것저것 시도하고 있지만 아직 해결 방법을 찾지 못했다. 해당 내용은 해결되는 대로 보고서에 다시 적도록 하겠다.

헌터 액터가 2페이즈 전환 이후 탈출에 필요한 오브젝트를 만들었고, 해당 오브젝트가 레벨에 어떻게 나타나는지와 헌터가 해당 오브젝트를 획득하는가에 대한 관련 함수를 제작 중에 있다.

(사진 추가 예정)

다음 주차에는 이번 주차에 만들던 함수를 완성한 뒤 헌터, 슬라임 액터의 UI 제작에 들어가겠다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **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, UI | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |