|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 46주차 | **기간** | 2023.07.11~ 2023.07.16 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | - 2페이즈 관련 오브젝트 제작, 슬라임 무브먼트 버그수정, 헌터 스킬 제작 | | | | |

<상세 수행내용>

이번 주차에서는 지금까지 발생한 버그의 수정과 컨텐츠의 추가를 위주로 작업을 진행했다.

슬라임 액터의 무브먼트에서 후방 입력 시 슬라임이 뒤로 이동하지 않는 문제, 수직 벽면에서 끼이는 문제, 벽면 이외의 오브젝트를 올라가지 않는 문제, 헌터 액터가 오브젝터와 부딫혔을때 오브젝트를 날려버리는 문제를 수정하였다.

컨텐츠에 관해서는 헌터 액터가 오브젝트를 일정 이상 빨아들이고 나면 더 이상 오브젝트를 빨아들이지 못하게 되는데, 이때 헌터 액터마다 할 수 있는 일종의 스킬을 제작했다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 건강 문제로 작업이 지체됨 | | |
| **해결방안** | 작업 시간을 더 할당 | | |
| **다음주차** | 45주차 | **다음기간** | 2023.07.11-2023.07.17 |
| **다음주 할일** | 버그 수정 마저 끝내기, 사운드, UI작업 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |