|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 5주차 | **기간** | 2023.7.24~ 2023.7.30 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 슬라임 임시구현(계속) | | | | |

<상세 수행내용>

슬라임 구현(임시)

지난 주에 이어 슬라임 액터의 기본 기능을 구현 중에 있다.

이번 주차에는 슬라임 객체가 공격 가능한 오브젝트에 대한 조건 및 상호작용에 대해서 8.2(수) 에 조원들과 만나 정리 후 임시로 구현하도록 했다.

구현된 내용은 다음과 같다

- 슬라임 객체는 자기의 체력보다 낮은 오브젝트를 통과할 수 있다.

- 슬라임 객체 내부에서 오브젝트는 서서히 데미지를 입는다.

- 체력이 다한 오브젝트는 제거된다

- 각 오브젝트가 데미지를 입을 때, 슬라임 객체의 체력은 가한 데미지만큼 증가한다.

- 슬라임 객체는 증가한 체력만큼 크기가 증가한다.

- (구현 중) 슬라임의 체력보다 낮은 오브젝트는 슬라임이 들고 다닐 수 있다

- (구현 중) 슬라임이 들고 다닐 수 있는 오브젝트가 여러 개일 경우, 각 오브젝트 체력의 총 합은 슬라임의 현재 체력을 넘을 수 없다.

- (구현 예정) 슬라임은 키 입력을 통해 들고 있는 오브젝트를 방출할 수 있다.

다음 주차에는 이번 주차에 못 다한 내용을 계속 진행함고 함께 팀원이 임시로 구현한 서버 환경안에서 작업이 어떻게 진행되는지 테스트해야 한다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 그 전까지 했던 내용에 대한 복습이 필요하다 | | |
| **해결방안** | 진행하면서 부족한 부분이 생기면 해당 부분에 대한세부적인 학습을 진행하도록 한다 | | |
| **다음주차** | 5주차 | **다음기간** | 2023.8.7 ~ 2023.8.13 |
| **다음주 할일** | 슬라임 임시구현(계속), 임시 구현된 서버에 적용시켜보기 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |