|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | **작성자**  **(학번,이름)** | 2013182046\_김형준 | **팀명** | 편돌이 |
| **주차** | 17주차 | **기간** | 2017.4.24 ~ 2017.4.28 | **지도교수** | (서명) |
| **이번주 한일** | 몬스터 기본 반격 & 발열 게이지 관련 컨텐츠 구현 | | | | |

**<상세 수행내용>**

* 몬스터가 공격을 받을 경우, 초당 반격
* 공격 시, 발열 게이지 상승 구현
* 공격 끝난 이후, 3초 뒤부터 발열 게이지 감소 구현

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 서버 신규 구현 컨텐츠 버그 | **해결방안** | 클라이언트 공격 속도를 먼저 제한해보자 |
| **다음주차** | 18주차 | **다음기간** | 2017.5.01 ~ 2017.5.05 |
| **다음주 할일** | 몬스터가 공격하기 전에 도망을 가버리면, 몬스터 고장남 &  너무 빠르게 공격을 하면 발열 게이지가 감소하지 않거나, 너무 빠르게 감소 | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |