|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | **작성자**  **(학번,이름)** | 2013180056 홍승필 | **팀명** | 편돌이 |
| **주차** | 17주차 | **기간** | 2017.4.24 ~ 2017.4.28 | **지도교수** | (서명) |
| **이번주 한일** | HP,피버, 룬 UI 구현, 히트 시 변동되도록함.  애니메이션의 속도 중첩 오류 개선. | | | | |

**<상세 수행내용>**

- HP, 피버, 룬 UI를 구현. 서버와 연동하여 체력 변동 및 피버 게이지 차는 것을 만듬.

- 룬은 아직 시스템 상 하는 기능이 없어서 변동하는 기능을 넣지 않음.

- 애니메이션의 속도가 중첩되어 공유되는 현상을 고침.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | - | **해결방안** | - |
| **다음주차** | 18주차 | **다음기간** | 2017.5.1 ~ 2017.5.5 |
| **다음주 할일** | 18주차 면담 후 수정 예정. | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |