|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자**  **(학번,이름)** | 2014180016 김형재 | **팀명** |  |
| **주차** | 2 주차 | **기간** | 20.03.08 ~ 20.03.14 | **지도교수** | 임창주 (서명) |
| **이번주 한일 요약** | 몬스터 상태머신 제작 | | | | |

<상세 수행내용>

* 몬스터의 상태머신 제작
* 기본, 이동, 공격, 추적, 제자리로 복귀 상태를 제작하였다.
* 1종의 좀비형 몬스터 제작

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 몬스터의 모델링이 끝나지 않아 무료에셋을 사용  길찾기를 미적용  캐릭터와 상호작용 X | **해결방안** | 몬스터 모델링과 애니메이션이 제작되면 현재의 코드에 애니메이션을 입혀서 사용하며 추가 작업 |
| **다음주차** | 3 주차 | **다음기간** | 20.03.15 ~ 20.03.21 |
| **다음주 할일** | 데모준비 및 맵 제작 | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |

- 1 -