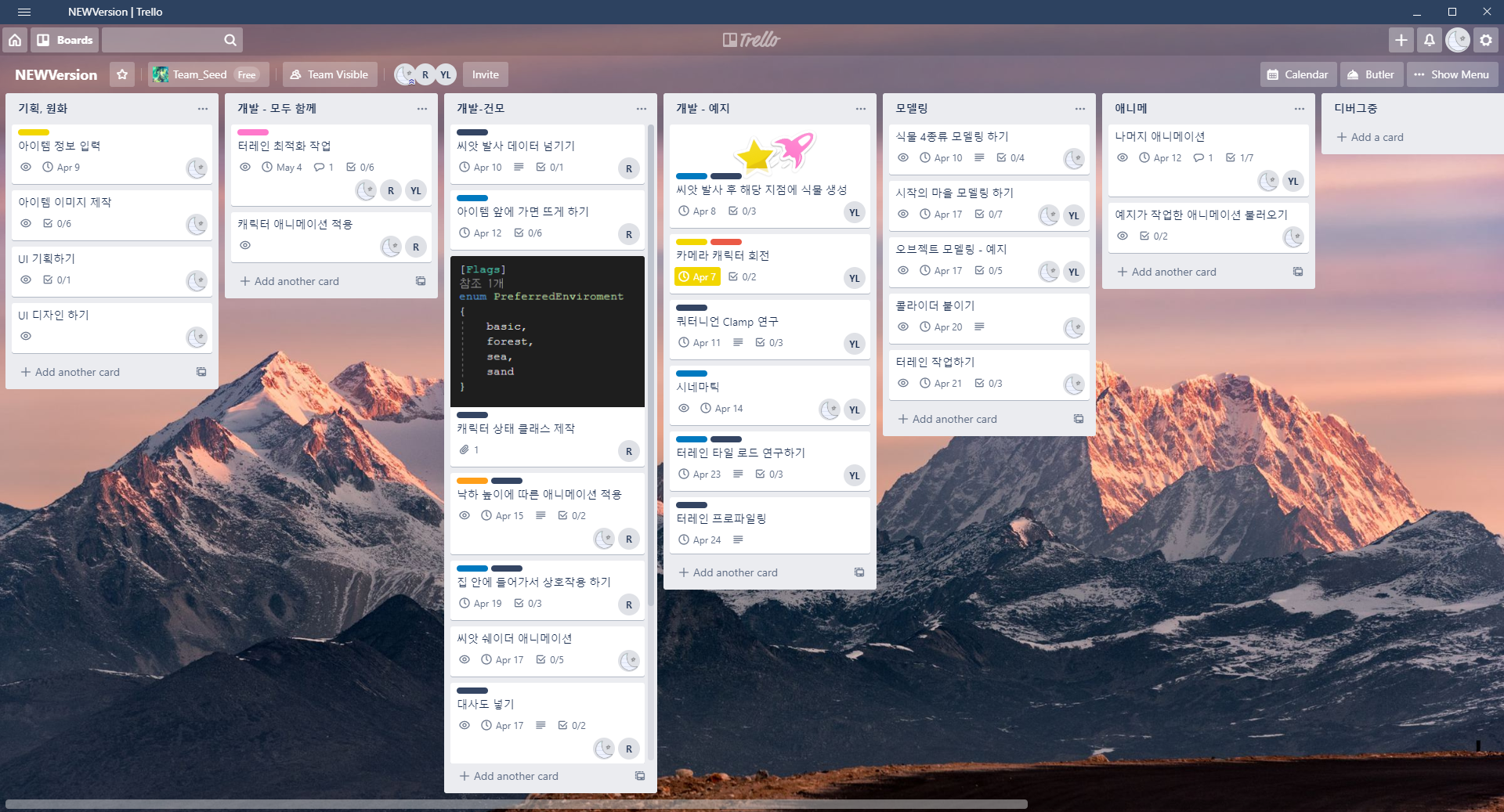
|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 3주차 | **기간** | 20.03.30 ~ 20.04.05 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한 일 요약 |  | | | | |

**<상세 수행내용>**이곳에 수행내용을 상세하게 기록



각자 작업한 내용 적기 ↓

|  |
| --- |
| 김지영 |
| **1 Chapter1 – 시드의 집 스크립트 작성**    **Chapter1에 대한 스크립트를 작성해서 팀원에게 전달함**  **2 로우 폴리곤 맵으로 변경 후 채색 작업을 진행**  **3 집 모델링 작업** |
| 구건모 |
| 소비할 수 있는 아이템일 경우 단축키 등록을 통해 단축키 슬롯에 등록 기능을 추가  관련 UI 및 기능 제작  기존에 애니메이션 변환에 사용되는 상태클레스를 따로 분리하여 제작 |
| 이예지 |
| * 회의를 통해 결정된 사항을 반영하여 캐릭터 회전 구현      * Idle 애니메이션 보완 / 낙하, 착지 애니메이션 제작 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | | |
| **해결방안** |  | | | |
| **다음주차** | 4주차 | | **다음기간** | 20.04.06 ~ 20.04.12 |
| **다음주 할 일** | 김지영 |  | | |
| 구건모 | 씨앗 발사 데이터 넘기기, 아이템 앞에 가면 뜨게 하기 | | |
| 이예지 | 캐릭터 회전 보완, 씨앗 발사해서 심기 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | | |