**Bi-weekly Report**

| **월간**  **성과**  **계획** | **11월 목표** | **완료 예정일** | **10월 실적 (당월 末에 실적 작성)** | **완료일** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **● 게임 개발 공부**   * **맵 생성 로직 공부한 뒤 구축.**   **● 게임 개발 결과(과정) 발표하기**  **● 게임 초반/중반 완성할 것**   * **맵 생성, 플레이어 이동 등 구현할 것** * **몬스터 생성 및 움직이게 하기** * **길찾기 로직 공부 (A\*)**   **● 제일 중요: 게임에 쓸 캐릭터 찾기 (Asset Store)** | 11/10  11/6  11/10  11/10 | **● 유니티 공부**   * **Singleton design pattern 사용** * **state pattern 사용하여 animation 구축** * **raycasting을 이용한 카메라 시점 변환** * **3dVector 및 eulerAngle, quarternion에 클래스에 대해 학습.** * **물리 엔진을 사용한 trigger, collision 실험** * **Animation keymap에 대해 공부** * **UI 및 인벤토리 구축 등에 대한 공부** | **10/31** |
|  | **금주 실적 [10/14 ~ 10/31]** | **완료일** | **차주 계획  [11/1 ~ 11/10]** | **완료 예정일** |
| **완료**  **Task** | **● Unity 공부**   * **Animation keymap에 대해 공부** * **UI 및 인벤토리 구축 등에 대한 공부** * **개발 준비 완료** | 10/30 | **● 게임 개발 공부**   * **맵 생성 로직 공부한 뒤 구축.**   **● 게임 개발 결과(과정) 발표하기**  **● 게임 초반/중반 완성할 것**   * **맵 생성, 플레이어 이동 등 구현할 것** * **몬스터 생성 및 움직이게 하기** * **길찾기 로직 공부 (A\*)**   **● 제일 중요: 게임에 쓸 캐릭터 찾기 (Asset Store)** | 11/10    11/6  11/10  11/10 |
| **지연**  **Task** | 프로젝트가 약간 늦어짐. (중간고사 & 과제 이슈) |  |  |  |
| **기타**  **&**  **이슈** | 유니티 공부는 거의 다 완료, 이제 실질적 개발 시작 |  |  |  |
| **지난주 교수님**  **Comments or 지시사항** |  | | | |

□ 본 보고서/교재는 2021년도 과학기술정보통신부 및 정보통신기획평가원에서 주관하여 진행하는 ‘SW중심대학사업’의 결과물입니다.

□ 본 보고서의 내용을 전재할 수 없으며, 인용할 때에는 반드시 과학기술정보통신부와 정보통신기획평가원의 ‘SW중심대학’의 결과물이라는 출처를 밝혀야 합니다.