**Bi-weekly Report**

| **월간**  **성과**  **계획** | **11월 목표** | **완료 예정일** | **11월 실적 (당월 末에 실적 작성)** | **완료일** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **● 게임 개발 공부**   * **맵 생성 로직 공부한 뒤 구축.** * **Sound, Object Pooling, Managers, Coroutine 공부하여 게임에 적용**   **● 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)**  **● 최종 보고서 작성해야 할 부분을 팀장님께 받아서 정성껏 작성하기 (최종 발표 ppt 준비!)** | 11/30  11/6  11/30  11/30  11/15 | **● 게임 개발 공부**   * **맵 생성 로직 & 맵 텍스쳐** * **Sound, Object Pooling, Managers, Coroutine 등 공부 완료** * **길 찾기 로직 공부 및 몬스터 생성 & 관리 로직** * **플레이어 이동, 플레이어와 resource 상호작용** * **게임에 쓸 캐릭터 찾음 (**[**3D Animations & Models | Unity Asset Store**](https://assetstore.unity.com/?category=3d&price=0-0&free=true&orderBy=1&page=2)**)**   **● 최종 보고서 작성 완료**   * **팀장님께서 발표 완료..!**   **● 클린 코드를 위한 C# 문법 공부**   * **delegation을 위한 Action함수들** * **함수 분리** | **11/30**    **11/30**  **11/30** |
|  | **금주 실적 [11/11 ~ 11/30]** | **완료일** | **차주 계획  [12/1 ~ 12/30]** | **완료 예정일** |
| **완료**  **Task** | **● 게임 초반/중반 완성할 것 (계속 해야 함, 아직 미완)**   * **맵 생성, 플레이어 이동 등 구현할 것** * **몬스터 생성 및 움직이게 하기**   **● 최종 보고서 작성할 것**   * **팀장분께 맡아야 할 부분 통보받은 후 그 부분 작성할 것.**   **● Manager 등을 도입하여 개발하던 게임 코드 최적화하기**   * **가독성이 너무 안 좋아서 좀 고쳐야 함.**   **● 계속해서 좋은 resource들을 assetStore에서 찾을 것**  **● Unity Coroutine 공부** | 11/30  11/30  11/30  11/30  11/30 | **● S-TOP 자료 완성 및 보완하기**  **● 나머지 게임 개발 열심히 하기** | 12/8 |
| **지연**  **Task** |  |  |  |  |
| **기타**  **&**  **이슈** |  |  |  |  |
| **지난주 교수님**  **Comments or 지시사항** |  | | | |

□ 본 보고서/교재는 2023년도 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.