Zombie slaughter (좀비 학살자)

20 주차 (5/9 ~5/14)

작성자: 야준서

**월별 목표**

1일 1커밋

중간평가 통과하기

컨텐츠(아이템, 총알 보스) 추가하기

서버에서 좀비 행동트리, 충돌체크 구현하기

**주별 목표**

**야준서**

플레이어 정보 UI 추가

아이템 드랍

**홍순조**

**일별 한 일**

|  |
| --- |
| **야준서** |
| **5월 11일**    플레이어 정보 UI 추가  플레이어 체력, 버프 효과에 대한 정보를 나타내는 UI를 추가했습니다. 체력 UI는 플레이어 체력에 비례해서 깎이게 구현했으며 밑에 버프 효과 UI는 밝은 빛이 들어올 때 버프 ON, 어두울 때는 버프 OFF를 나타냅니다.  **5월 12일**    포션 아이템 추가  좀비가 죽을 시 일정 확률로 아이템이 드랍되게 설정했습니다. 아이템 종류로는 버프 3종류(힘, 방어, 속도)를 구현했습니다. 아이템 별로 충돌체를 생성해 플레이어와 충돌 시 아이템 효과가 적용되게 했습니다. 아이템 충돌체도 다른 충돌체와 마찬가지로 2D로 했습니다.  **5월 13일**    힐팩 아이템 추가  좀비가 죽을 시 일정 확률로 힐팩 아이템을 드랍하게 설정했습니다. 먹으면 체력 20이 회복되게 설정했습니다.  **5월 14일**    목표 UI 추가  게임 시작 시 플레이어의 목표와 조작 키를 설명해 주는 UI를 추가했습니다. 임시로 설정한 거라 나중에 변경될 수도 있습니다.  힐팩 충돌 오프셋 수정  힐팩이 플레이어와 충돌 시 적용이 안되는 문제가 발생해서 원인을 조사하니 힐팩의 충돌 오프셋 설정이 잘못되어있었습니다. 힐팩 오브젝트를 회전시켜서 충돌체도 회전된 걸 간과 안 하고 오프셋을 설정한 게 문제였습니다. Y 축이 아닌 Z 축으로 오프셋을 설정해서 문제를 해결했습니다. |

|  |
| --- |
| **홍순조** |
|  |

**이번 주 잘한 점**

**야준서**

1일 1커밋

목표한 건 전부 완료했습니다.

**홍순조**

**이번 주 못한 점**

**야준서**

이번 주에 작업을 진행하던 중에 깃 커밋이 꼬여서 문제가 생겼습니다. 다음 주 발표인데 문제가 생기면 안 되기 때문에 크게 진행은 하지 못하고 UI만 추가했습니다.

**홍순조**

**이번주에 어려웠던 일**

**야준서**

작업이 한번 꼬일 때마다 원상복구하려는데 생각만큼 잘 안됩니다. 다음 주 발표인 만큼 이번 주는 오류 수정이나 UI 추가 위주로 했습니다.

**홍순조**

**다음주에 할 일**

**야준서**

중간발표

보스 추가

무덤을 전부 부술 시 생성되는 보스 좀비 추가

**홍순조**