Zombie slaughter (좀비 학살자)

주차 (2/22 ~ 2/26)

작성자: 야준서

**월별 목표**

2월

1일 1커밋

애니메이션까지 하기

**주별 목표**

**야준서**

졸작에 오브젝트 스크립트 추가하기

졸작 코드에 모델로드 코드 추가하기

**홍순조**

**주간 회의 내용**

**일별 한 일**

|  |
| --- |
| **야준서** |
| **2/22**    카메라 스크립트 작성했습니다. 카메라의 위치를 플레이어 위치에서 고정된 값만큼 떨어져서 플레이어를 중앙에 비추게 설정했습니다. 줌인 줌 아웃 기능을 추가해서 원하는 화면에서 게임을 진행할 수 있게 설정했습니다.  **2/23 ~ 2/24**    **2/25 ~ 2/26**  총알 스크립트를 작성했습니다. 피킹 기법에서 스크린 좌표에서 마우스 좌표를 월드 좌표로 변환하는 방법을 이용했습니다. 카메라 위치도 변환을 한 후 피킹 광선의 방정식을 구해 총알이 발사될 방향을 구해 그 방향으로 날아가도록 스크립트를 작성했습니다. 총알은 스크립트 확인을 위해 2d 이미지를 사용했습니다.    비헤이비어 트리를 이용해서 적의 이동 행동 패턴을 구현했습니다.  아직 진행 중이며 적의 비헤이비어 트리의 구조는 아래와 같습니다.,  Root  Sequence1  범위 안에 적이 있는가?  공격 범위 안에  적이 있는가?  공격  아직 진행 중이라 간단한 동작만 구현했습니다. 범위 안에 적이 들어오면 적 방향으로 움직이고 그 상태에서 일정 범위 안에 들어오면 공격하도록 설정했습니다. |

|  |
| --- |
| **홍순조** |
|  |

**이번 주 잘한 점**

**야준서**

스크립트 작성을 많이 해서 보이는 성과가 많았습니다.

**홍순조**

**이번 주 못한 점**

**야준서**

졸작 코드에 모델 띄우는 코드 추가하는 것을 못했습니다.

**홍순조**

**다음주에 할 일**

**야준서**

적 체력 추가, 적과 총알 충돌 구현

**홍순조**

2월 성과

모델 띄우기와 애니메이션 적용을 성공했다는 거에 큰 의미가 있는 달이었습니다.

1일 1커밋은 설날을 빼면 90% 정도 한거 같습니다.

2월 마지막에 스크립트를 많이 작성해서 오브젝트에 적용을 함으로써 졸작 프로젝트 진행도를 확인할 수 있는 성과가 생겼습니다.

3월 준비

모델과 애니메이션을 띄우는 것을 성공했지만 어디까지나 교수님의 예제 코드에서 성공한 거였습니다. 3월에는 우리 졸작 코드에 적용을 시키겠습니다.

총알과 적 충돌 처리와 적의 비헤이비어 트리 부분에 기능을 좀 더 추가하겠습니다.

위와 같은 목표를 달성하려면 3월에도 1일 1커밋을 해야 할 것 같습니다.