|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 26 | **기간** | 12.18~ 12.25 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 방학기간 계획 | | | | |

<상세 수행내용>

12월 4주차

캐릭터 움직임 구현(캐릭터와 카메라의 방향 벡터, 속도 등을 이용하여 애니메이션에 연동 및 카메라 쉐이크)

1월 1주차

무기 구현(계획에 따라 상세 수치를 넣고 무기 구현, 이때 총 관련 ui도 같이 구현)

1월 2주차

탈출 도구 구현(중점 기술인 모프 애니메이션도 구현)

1월 3주차

게임룸 ~ 탈출 까지 로직 구현

1월 4주차

앞에 계획에서 못한 부분과 보조 무기 구현

2월 계획은 아마 준현이가 에셋을 만드는 정도에따라 완성된 에셋들을 적용시키면서 진행하고 총알 구멍도 2월에 제작할거 같습니다. 상세 계획은 1월 4주차에 다시 계획 하겠습니다.

작업 진행은 이제부터 test브런치에서 문제 없이 완성되면 릴리스브런치에 올리면서 작업 하겠습니다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | x | | |
| **해결방안** | x | | |
| **다음주차** | 27 | **다음기간** | 12.26 - 01.01 |
| **다음주 할일** | 캐릭터 움직임 관련 부분들과 카메라 쉐이키을 구현한다 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |