|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 37 | **기간** | 03.06 - 03.12 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 중점기술2 제작중 | | | | |

<상세 수행내용>

유튜브 : <https://youtu.be/mHt8Hy5WDX0>

이번주에는 중점기술2를 완성했습니다. 일단 동작 자체는 완성했는데 오브젝트가 구멍이 생성되면서 오브젝트의 위치값을 변경하는 코드가 없는데 움직여서 이유를 찾고있습니다.

구멍의 경우 일정범위안에서 램덤하게 변형되어서 만들어지도록 했습니다. 기본 모형은 8각형의 기둥에서 버텍스의 위치들을 변경해서 만들었습니다.

이후 텍스처 까지 구멍이 생길때 만들어지도록하고 구멍크기를 줄여서 게임에 사용할거 같습니다.

다음주에는 지금 위치가 마음대로 이동하는 부분의 원인을 찾고 수정한뒤 리스폰할때 원하는 위치에 리스폰할수 있는 장치를 제작하여 추가할 예정입니다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | x | | |
| **해결방안** | x | | |
| **다음주차** | 38 | **다음기간** | 03.13 - 03.19 |
| **다음주 할일** | 중점기술 2 마무리하기(버그수정), 리스폰할때 원하는곳을 선택할수 있도록 추가하기 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |