|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 43 | **기간** | 04.17 - 04.23 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 중점기술2 마무리, 자잘한 버그들 수정 | | | | |

<상세 수행내용>

유튜브: <https://youtu.be/L4Y57TRfz6Y>

중점기술2에 벽에 일정 데미지를 받으면 부셔지도록 추가하였습니다. 지금은 약간 어색한 느낌이 있는데 이부분은 좀더 생각해서 아이디어가 떠오르면 발전시킬 생각입니다.

기존에 런쳐 탄환이 너무 가까운데 쏘면 안터지는 거랑 리스폰후에 자동으로 이동하던 부분 등등 여러 자잘한 버그들을 수정했습니다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 서버 동기화 | | |
| **해결방안** | x | | |
| **다음주차** | 44 | **다음기간** | 04.23 - 04.30 |
| **다음주 할일** | 게임 끝내는 부분 동기화, 사운드 찾기/넣기 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |