|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 13주차 | **기간** | 20.6.1~ 20.6.7 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 건축 자재를 소모해서 건설하기  생존 키트 제작 구현 | | | | |

<상세 수행내용>

스토리 상 등장하는 오브젝트를 불러오고 스토리에 맞게 분해

월드 좌표계 상의 UI 제작

인벤토리를 순회하면서 가지고 있는 재료가 아이템을 제작하기 충분한지 파악

아이템 제작에 중복 실행 불가하고 딜레이를 주기 위해 bool 변수와 코루틴 함수 활용

https://youtu.be/K9SENzLJXak

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 전에 짠 코드에 현재 코드를 적용시킬 수 없어서 인벤토리 코드를 조금 고쳐야 한다. | | |
| **해결방안** | 인벤토리가 잘 만들어져 있는 상황이지만 배열을 하나 더 추가해 거기에 새롭게 저장을 시키면 될 것 같다. | | |
| **다음주차** | 14주차 | **다음기간** | 20.6.8 ~ 20.6.14 |
| **다음주 할일** | ML-Agent  재료 소모 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |