|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 2주차 | **기간** | 20.3.16~ 20.3.22 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 플레이어 이동 수정  앉기 추가 및 코루틴 함수를 사용하여 자연스럽게 움직일 수 있게 수정 | | | | |

<상세 수행내용>

전체적 개발 방향을 잡고

플레이어의 앉기를 수정하고 코루틴 함수를 사용하여 부드러운 움직임으로 바꾸었다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 코루틴 함수에 대한 이해가 조금 더 필요하다. | | |
| **해결방안** | 유니티 개발 서적과 구글을 통한 학습 필요. | | |
| **다음주차** | 3주차 | **다음기간** | 20.3.23 ~ 20.3.29 |
| **다음주 할일** | 지형 제작 및 1인칭 게임의 팔 구현  무기 구현 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |