|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 5주차 | **기간** | 20.4.6~ 20.4.12 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 나무, 나뭇가지, 풀 등 자원 분해  플레이어 상태 UI | | | | |

<상세 수행내용>

- 왼쪽 하단에 체력, 방어력, 스테미너, 굶주림, 갈증, 만족감 구현

- 스테미너는 달리기, 점프를 실행할 때마다 조금씩 닳음, 스테미너가 0이 되면 점프, 달리기 불가능, 5초 후 재생성

- 굶주림, 갈증, 만족감은 시간의 흐름에 따라 닳음

- 나뭇가지를 칼로 치면 방향에 따라 나뭇잎이 튀기며 휘어지고 차츰 돌아옴

- 나뭇가지를 다 자르면 두 동강이 나면서 자원이 떨어짐

- 나무를 치면 치는 방향에 따라 나무가 깎이며 다 깎인 나무는 무너지며 세 조각의 통나무 생성

- 풀을 깎을 수 있는 기능

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 자를 수 있게 모델링 된 모델을 찾기 힘들다.  풀의 isTrigger가 제대로 작동하지 않는다. | | |
| **해결방안** | 여러 모델을 혼합해서 비슷한 효과를 낼 수 있는지 찾아볼 것. | | |
| **다음주차** | 6주차 | **다음기간** | 20.4.13 ~ 20.4.19 |
| **다음주 할일** | 동물의 AI 수정, 여러 동물의 에셋을 가져와 내가 작성한 스크립트로 움직이고 사냥 할 수 있게 하기. 동물 해체(굶주림 해결)  ML-Agent | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |