|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 6주차 | **기간** | 20.4.13~ 20.4.19 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 여러 동물 구현 인벤토리  예쁜 나무로 자원 얻기 자원 습득, 사용 | | | | |

<상세 수행내용>

- 토끼, 호랑이 추가 구현 // 동물이 아닌 느낌의 몬스터를 추가로 넣을지 고민

- 나무 에셋을 합쳐보아서 나무 자원 습득 적용시키기

- 인벤토리

- 자원의 습득 및 사용

https://youtu.be/2G7zxve8ZQo

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 토끼는 제대로 움직이지만 호랑이의 걷기만 수행이 안됨  걷기 state로 들어가고 뛰기는 잘 되는것으로 보아 다운 받은 에셋의 문제로 보임  물을 마실 때 참조 오류가 생김 | | |
| **해결방안** | 모든 참조를 지우고 다시 코드 만들기  유니티의 기능 retarget으로 해결 가능한지 알아보기 | | |
| **다음주차** | 7주차 | **다음기간** | 20.4.20 ~ 20.4.26 |
| **다음주 할일** | 아이템을 랜덤으로 여러 포인트에서 생성하기 (가장 먼저)  고기 해체 모션 구현  ML-Agent | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |