|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 7주차 | **기간** | 20.4.20~ 20.4.26 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 코루틴 함수를 통해 프레임 드랍 해결  여러 오브젝트 랜덤 생성하게 하기  지금까지 생성된 오류 고치기 | | | | |

<상세 수행내용>

여러 동물, 아이템 등이 랜덤으로 제한된 개수만큼 랜덤한 위치에서 생성 될 수 있게 하였다.

이 때 배열로 선언을 하여 태그를 활용해 죽거나 줍게 된다면 태그를 바꾸어 배열에서 빠져나가게 하였다.

유니티는 싱글 스레드로 동작하기 때문에 코루틴 함수를 통해 여러 오브젝트가 생성 될 때 프레임 드랍을 해결하였다.

유니티에서 제공하는 기즈모를 활용해 씬뷰에서의 가독성을 높였다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 동물 오브젝트에서만 오디오가 문제가 생김  고기 해체 모션이 잘 되지 않음  깃 문제인지 코드가 완전 바뀌어 있던 적이 있음 | | |
| **해결방안** | 오디오 소스 다시 임포트 후 수행해보기  애니메이션 부분 다시 보기 | | |
| **다음주차** | 8주차 | **다음기간** | 20.4.27 ~ 20.5.3 |
| **다음주 할일** | 고기 해체 모션 구현  플레이어 생존을 위한 기능들 구현  ML-Agent | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |