|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | **2019180049 윤우영**  **2019180046 김강휘**  **2016180015 김지호** | **팀명** | Survil |
| **주차** | **20** | **기간** | **2022.06.01~2022.06.07** | **지도교수** | **정 내 훈**(서명) |
| **이번주 한일** | * **윤우영: 서버 내의 정책(식사 관련)** * **김강휘: 탐험대 마을복귀 시 자원, 시민 추가** * **김지호: 건물UI추가, 기능 추가.** | | | | |

**<상세 수행내용>**

윤우영:

도표, 라인, 스크린샷, 텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

정책에서 든든한 식사, 스프 밥, 밀주 부분을 서버에서 제작했다. Policy 클래스에 정책 선택 정보를 넣어서 player 클래스에 넣었다. 정책 선택에 따라 음식 자원 소모 양, 한 끼 먹을 때, 배부른 정도, 술에 취하는 정도를 추가했다. 배부름과 물 수치가 0이 되면 체력이 소모되게끔 했고, 체력이 바닥나면 사망한다.

아직 클라이언트에서의 정책 UI와 클라이언트->서버 정책 선택 전송 기능이 없다.

김강휘:



탐험대 이벤트

UI에서 마을 버튼을 누르거나 직접 이동 시키거나 선택지에서 호위를 선택했다면

마을로 이동

마을로 이동 후 일정 범위안에 들어가면 자원과 시민이 증가함.

마을 범위 내에서 휴지통 버튼을 누른다면 다시 시민으로 돌아감



김지호:



모든 건물 버튼에 건물 상세설명 UI추가. 비용과 부족한 자원을 알려준다.

B버튼과 뒤로가기 버튼, buildmode와 연결하였다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | **해결 방안** |  |
| **다음 주차** | **21** | **다음 기간** |  |
| **다음주 할 일** | 윤우영:  김강휘:  김지호: | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |