|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | **2019180049 윤우영**  **2019180046 김강휘**  **2016180015 김지호** | **팀명** | Survil |
| **주차** | **25** | **기간** | **2022.06.23 ~ 2022.07.03** | **지도교수** | **정 내 훈**(서명) |
| **이번주 한일** | * **윤우영: 큰 언덕이 무작위로 생성되게끔 했음** * **김강휘: 연구 구현, 연구 UI 구현, 연구 서버 연결, 연구 컨텐츠 (70%) 완성** * **김지호:** | | | | |

**<상세 수행내용>**

윤우영:

Cuda 함수를 생성하여 큰 언덕을 무작위로 생성하게끔 했다.

게임에서 봤을 때, 각도 때문에 큰 언덕이 있는지 확연하게 보이지 않는다.

정책에서 정책 남은 수 오류 수정

마을의 비주얼 문제를 해결하기 위한 에셋 수집(아직 배치는 안함)

김강휘:

연구소를 1개라도 지어라 연구 버튼이 활성화 된다.

먼저 연구 컨텐츠 UI이다.

연구 위에 남은 시간이 표시되며, 시간이 끝나면 다시 연구할 수 있다.

텍스트, 스크린샷이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

연구소를 건설 시 연구시간이 효율에 맞춰 시간이 감소한다.

연구소 효율은 기본이 1.0이며 점점 늘어난다.

추가 건설 할 경우 50%.. 25%... 12.5%로 연구 효율 상승이 점점 줄어든다.

최대 속도가 1.5배 까지 늘어난다.

수정사항 : 인원을 배치하지 않고 건물을 지을 때 효율이 늘어나게 하였다.

**텍스트, 스크린샷, 그래픽 디자인, 디자인이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명**

텍스트, 스크린샷, 직사각형, 디자인이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

아이콘을 누르면 서버에 요청하고 연구 쿨타임이 지났다면 연구가 바로 완료된다.

하위 연구를 완료해야 상위 연구로 넘어갈 수 있다.

상위 연구를 하려면 기술 단계를 먼저 완료해야 한다.

텍스트, 스크린샷, 멀티미디어 소프트웨어, 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

기존 기획과 다른 점 :

원래는 건물 해금도 넣으려 하였으나 생략

* 연구를 클릭하면 시간이 지난 후 완료되는 것이 아니고 바로 완료
* 대신 연구 쿨타임을 적용

**연구 목록**

텍스트, 스크린샷, 폰트, 번호이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명텍스트, 스크린샷, 폰트, 번호이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명텍스트, 스크린샷, 폰트, 번호이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명텍스트, 스크린샷, 폰트, 번호이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명텍스트, 스크린샷, 폰트, 번호이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

**여기서 시추기 효율화와 건물 단열화는 아직 연동하지 못하였다.**

**건물 컨텐츠 구현할 때 모두 구현할 예정**

**구현**

** --> **

**10명 배치시 자원 획득량이 10이지만 효율 증가로 인해 14 + 14 (-10물 소모) 18이 되었다**

김지호:

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