졸업 작품 해야 할 것

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 일 | 월 | 화 | 수 | 목 | 금 | 토 |
|  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|  |  | - 새로운 유닛 모델에 유닛이 해야 할 거 적용하기  - 유닛이 해야 할 거 코드 다시 보고 포폴 정리하면서 차근히 진행하기  [유닛 특성 적용] | \*\* 오후 7시 운동  - 유닛 전투 확인 후 수정하기  - 유닛 전투 방식 확실히 하고 그거에 맞게 수정한 후 포폴 정리하면서 진행하기  [유닛 전투 적용] | \*\* 오후 1시 게임  - 유닛 이동 확인 후 수정하기  - 유닛 이동이 가끔 끊기는 경우가 있기도 해서 이거 뜯어 고치긴 해야 함  - 포폴에 네비게이션과 다른 점, 같은 점, 더 나은 점 등 정리하면서 진행하기  [유닛 이동 적용] | - 타워 특성 적용 및 수정하기  - 타워 어색한 점이나 칼날 타워 정리하기, 폭탄도 바꾸고 이펙트 추가하기  - 이펙트 배우기  [타워 전반적인 수정] | - 보스 전투 패턴 구상하기  - 보스 특성 적용하기  [보스 특성 적용] |
| 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 |
| - 보스 이동하기  [보스 이동 적용] | - 보스 전투 로직 짜기  [보스 전투 적용] | \*\* 고척 직관  - UI 전체적으로 손보기  [UI 적용] | - 여태 못한 거 하기 | - 이펙트 추가할 곳 이펙트 추가하기  [이펙트 적용] | - 셰이더 좀 알아오기  - 혹은 블룸, 셰이더 그냥 기능으로 넣는 게 나을 수도 있을 듯  [셰이더 적용] | \*\* 야구 OT |
| 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
|  |  |  |  | \*\* 유진이 만나는 날 |  |  |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 |
|  |  |  |  |  |  |  |
| 28 | 29 | 30 | 31 | 1 | 2 | 3 |
|  |  |  |  |  |  | \*\* 흠뻑쇼 |

* 유닛
  + 대포, 레고, 순록, 눈사람
    - 대포, 눈사람: 원거리
    - 순록, 레고: 근거리