|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | **2015182016손채영**  **2015184013서채원**  **2015184024지은혜** | **팀명** | Allday |
| **주차** | **4-5주차** | **기간** | **2019.1.21 ~2019.1.28** | **지도교수** | **정 내 훈**(서명) |
| **이번주 한일** | * **서채원**  1. 물 추가 2. 수영 구현 3. 가파른 지형 이동 불가능  * **지은혜**  1. 유니티로 스테이지1 맵 terrain 제작  * **손채영** | | | | |

**<상세 수행내용>**

* **서채원**
  + 반색 투명한 물 지형 구현
  + 물 위에 있는게 있으면 수면 위에 떠다님
  + Doggy는 수영 불가
  + 가파른 지형 이동 불가능
* **손채영**
* **지은혜**
  + Unity terrain 툴 공부
  + Stage1 terrain 제작

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | **- 서채원**  1. 교수님 컴퓨터에서 구동했을 때 가파른 지형에서도 잘만 이동 되었음.  **- 지은혜**  1. terrain 쓸 때 렉이 너무 걸림  **- 손채영** | **해결 방안** | **- 서채원**  **- 지은혜**  1. 자동으로 bake 하는 것을 끔  **- 손채영** |
| **다음 주차** | **5-6주차** | **다음 기간** | **2019.1.28-2019.2.4** |
| **다음주 할 일** | 1. 점프 발판 구현 2. Unity로 맵 제작 3. 클라이언트 간 주고받을 정보들 파악, 프로토콜로 정의 | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |