

1. 경과보고

송현진 - 움직인다(카메라도)

풍 - 근거리, 원거리 몬스터 이동로직 구현

임준세 - 텍스트로 메뉴창 구현

변지석 - 게임매니저 인터페이스 구현

2. 프로그래밍 이슈

1) 오브젝트와 오오라의 계층을 어디에 둘 것인가

:

빈 게임 Object : 스크립트가 들어감

↳ 물체 : Collider, Sprite 등이 들어감

↳ 오오라 : Collider, 오오라 Mesh 등이 들어감

2) 게임매니저 함수 구현 예시

:

```
void giveDamage(GameObject obj, damage dmg)//적의 HP 를 10 깎는다.  
{
```

```
obj.GetComponent<CharacterInterface>().currentHP=obj.GetComponent<CharacterI  
nterface>().currentHP-10;  
}
```

3) 게임매니저에서 구현한 함수는 문서화 - 변지석 담당

3. 할 일

1) 게임 매니저 문서화 - 변지석

2) 태그 결정, 문서화 - 정승원

3) 인터페이스를 상속받는 플레이어 캐릭터 만들기 - 송현진