|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 3 주차 | **기간** | 1.19 ~ 1.26 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 집중 연구 분야인 지팡이가 그림을 그리고 그것을 판단하는 체크 박스를 만듬. | | | | |

<상세 수행내용>

1. 마법 지팡이와 그리기

* 지팡이의 형태를 만들어 위의 수정구에 따라 그림을 그리게됨

1. 체크박스 생성

* 그려진 그림과 플레이어가 그린 그림을 넣으면 각각 다른 색으로 구분함 이 박스를 통해서 얼마만큼 겹쳤는지(일치하는지) 판단할 예정

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 우선 무게가 크다 체크박스는 많은 비트와 같은 작은 콜라이더들이 충돌하여 색을 변경하는것이기 때문에 체크박스를 직접적으로 움직이기가 게임에 부담이 된다. | | |
| **해결방안** | 체크박스가 있는곳에 그린 렌더러들을 움직일 예정이다. | | |
| **다음주차** | 4 주차 | **다음기간** | 1.26 ~ 2.02 |
| **다음주 할일** | 두 렌더러(그림)가 겹쳤을때 얼마만큼 겹쳤는지를 판단하고 얼만큼 일치하는지 판단하는 체크박스를 만들예정이다. | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |