|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 1 주차 | **기간** | 1. 7 ~ 1.12 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | UI구현, 디펜스매니저의 핵심부분 구현, 리롤과 레벨업 버튼 구현 | | | | |

<상세 수행내용>

1. DefanceManager.cs 구현

* 미니언(디펜스 플레이어의 기물)을 담는 2차원 리스트 Minions 구현(레벨(행)이 늘어나거나 미니언의 개수(열)가 증가해도 가변적이라는 리스트의 성질덕분에 수정, 보완이 편하도록 구현했음)
* HandMinions 구현 : 4장의 손패(gameObject)를 담는 배열 구현
* ChartgeCost 구현 : 시간에 따라 코스트가 충전되는 함수
* ReRoll 구현 : HandMinions[i] (0 <= i <= 3)에 조건에 맞는 랜덤한 미니언들을 삽입함.

1. 디펜스 UI 구현

* 첨부 영상과 같음

1. ReRoll 버튼 구현

* DefanceManager의 ReRoll함수는 Static 함수이므로 ReRollButton.cs에서 불러와서 사용

1. LevelUp버튼 구현

* 조건(Cost >= 10 && Level <5)에 부합하면 Cost -=10, Level++을 실행함

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 없음 | | |
| **해결방안** | - | | |
| **다음주차** | 2 주차 | **다음기간** | 1.13 ~ 1.19 |
| **다음주 할일** | 1. HandMInions를 시각적으로 나타내기 (버튼)  2.Ground에 Raycast함수를 이용해 레이저를 쏴 조건(Cost, 생성해도 되는 위치인가)을 판단하고 해당 좌표에 미니언 배치 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |