|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 1 주차 | **기간** | 1. 7 ~ 1.12 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 디펜스 플레이어의 패를 시각적으로 구현,  소환 시스템 구현 | | | | |

<상세 수행내용>

1. 미니언 소환 버튼(이미지) 추가

* 4장의 패(버튼)를 시각적으로 구현

1. 소환 대기 시스템

* 버튼이 클릭되면 클릭된 버튼의 정보(어떤 미니언을 갖는지, 몇번 버튼인지)를 ReadyMinion과 ButtonNumber에 담고, 미니언을 소환하는 함수가 호출되면 ReadyMinion을 소환하고, ButtonNumber의 숫자에 해당하는 버튼을 리셋함 (해당 버튼의 패를 다시받음)

1. 미니언 소환 구현

* ScreenPointToRay의 함수를 사용하여 충돌 판단을 하고, 소환조건(코스트가 충분한지, 마우스 클릭은 했는지)이 충족되면 해당 미니언을 소환함

1. 소환한 패 리셋

* 소환을 했다면 사용한 버튼의 패를 다시 받음 (ex. 1번 버튼을 사용해서 DogKnight를 소환 -> 1번 버튼이 Rabbit으로 바뀜 (또 DogKnight를 할당 받기도함))

1. 소환 코스트 제한

* 현재 미니언을 소환하는데 2Cost를 소모함, Cost가 2 미만이라면 소환조건에 부합되지 않아 소환이 되지 않음 (지금은 전부 2Cost이지만 구현하며 벨런스에 따라 Cost를 차등부여할것.)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 없음 | | |
| **해결방안** | - | | |
| **다음주차** | 3 주차 | **다음기간** | 1.21 ~ 1.27 |
| **다음주 할일** | DogKnight의 애니메이터 구현 , 미니언 AI 구현 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |