|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | 작성자  (학번, 이름) | 2017180050 안대훈 | 팀명 | ASSEMBER |
| 주차 | 16주차 | 기간 | 2024.6.18~2014.6.24 | 지도교수 | 정내훈 (서명) |
| 이번 주  한 일 | 해당 주차의 목표  공격,피격등 서버연동 및 스킬완성 | | | | |

<상세 수행 내용>

1. 플레이어 상태별 애니메이션 연동

2. 스킬추가 및 서버연동(Rinty->난사, Sida->폭탄던지기)

3. 플레이어 이동방식 변경-> Rootmotion 기반에서 기존의 EnhancedInputSystem이용

4. 폭발 이펙트,사운드 추가

5. 바닥 벽돌 텍스처 추가

6. 장전 소요시간 1초 추가

7. 몬스터 추적을 위한 NavigationBound로 부터 Tile들을 구성후 해당 중점들을 이어서 삼각형으로 이어붙인 형태의 폴리곤들을 추적하기위한 로직 작성

8. 스킬쿨타임 추가 및 스킬쿨타임위젯 추가

9. 몬스터(Fanatic) 사망 애니메이션 추가 -> Monk는 아직사망애니메이션 없음

10. 게임오버 위젯추가 -> 플레이어 사망시

11. 조작법 위젯추가 -> T로 토글가능

12. 스킬애니메이션 재구현

13. 1인칭으로 변경

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 문제점 정리 | 폭탄던지기에 중력적용x  스탯이중연동, 부족한이펙트 | 해결방안 |  |
| 다음 주차 | 17주차 | 다음 기간 | 2024.6.25~2024.7.1 |
| 다음주 할 일 | 총구화염 이펙트추가, 보스추가, 버그수정 | | |
| 지도교수 Comment |  | | |