|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | 작성자  (학번, 이름) | 2017180050 안대훈 | 팀명 | ASSEMBER |
| 주차 | 23주차 | 기간 | 2024.8.11~8.19 | 지도교수 | 정내훈 (서명) |
| 이번 주  한 일 | 해당 주차의 목표  물과의 충돌시 물방울이 튀기는 물리작용 구현 | | | | |

<상세 수행 내용>

1. 플레이어가 물 표면을 지나갈때 물방울이 랜덤하게 튀기는 효과 구현

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 문제점 정리 | 각 물방울들이 물표면에 충돌시 효과가 없음 | 해결방안 |  |
| 다음 주차 | 24주차 | 다음 기간 | 2024.8.20~8.26 |
| 다음주 할 일 | 물 효과 구현 | | |
| 지도교수 Comment |  | | |