|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | 작성자  (학번, 이름) | 2017180050 안대훈 | 팀명 | ASSEMBER |
| 주차 | 10주차 | 기간 | 2024.5.6~2024.5.13 | 지도교수 | 정내훈 (서명) |
| 이번 주  한 일 | 해당 주차의 목표  플레이어 사격 구현 및 몬스터 충돌처리 | | | | |

<상세 수행 내용>

1. 캐릭터 사격 기능을 히트스캔 방식으로(TraceLine)기능을 사용하여 구현

2. 사격시 사격효과음, 재장전기능, 재장전효과음 구현

3. 두번째 몬스터 구현

4. 조준 애니메이션 상하체 분리

5. 몬스터 충돌박스 캡슐 -> 박스로 변경

6. 몬스터 이름, 체력을 표시하는 플레이어 UI 기능 추가

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 문제점 정리 | 패키징 실패, 완성도 부족, 1인칭 전환 | 해결방안 |  |
| 다음 주차 | 11주차 | 다음 기간 | 2024.5.14 ~2024. 5.20 |
| 다음주 할 일 | 코드 간소화 및 정리, 몬스터 공격기능추가 , 보스몬스터 추가, 1인칭 전환 , 프로젝트 패키징, 스킬 or 성장시스템 구현 | | |
| 지도교수 Comment |  | | |