|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 4월 4주차 | **기간** | 2021..04.26 2021.05.02 | **지도교수**  **임창주** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | VR컨트롤러조작에 관련된 스크립트 구성에 참고자료로 사용될 BNG Framework 스크립트 분석, 스테이지 1 맵 제작, 스테이지 미션 클리어 관련 조건 추가하기 | | | | |

<상세 수행내용>

-BNG Framework 스크립트 분석

-VR게임은 컨트롤러만으로 게임이 진행되기때문에 스크립트간의 유기적인 연결구조를 위한 분석

-교수님의 피드백대로 VR게임 진행시 어지러움을 방지할 최적화요소 분석

-스테이지 1 데모 맵 제작 및 오브젝트배치

-세부기획에 포함된 스테이지 클리어 조건에 관련된 스크립트 제작시작

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 1.목표기간내에 프레임워크 구성실패 및 기간연장,  2.오브젝트를 그립할 때 부드러운 처리의 어려움(물체를 집으면 뒤집어지는등의 오류 발생),  3.unity엔진 내에서 보이는 화면높이와 vr기기에서 보이는 화면높이의 미세한 차이로 인해서 물체배치에 있어서 높이에 관한 가이드라인 필요 | | |
| **해결방안** | Grabble스크립트의 수정 필요, 그립가능한 부분에 대한 ui표시 필요 | | |
| **다음주차** | 5월 1주차 | **다음기간** | 2021.05.03 ~ 2021.05.09 |
| **다음주 할일** | -스테이지 클리어와 관련된 스크립트 구현  -데모맵 구성 완료 및 밸런싱 | | |
| **지도 교수**  **Comment** | -기술적요소에 대한 질문에 답변을 확실하게 준비해 놓을 것  -vr기기 착용시 어지러움증 최소화를 위해 게임 내 최적화를 잘해놓을 것 | | |