|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 4주차 | **기간** | 2021.3.22~ 2021.3.28 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 하나의 객체를 각각 다른 UI 상에서 각자 다른 시점으로 보이도록 구현 | | | | |

<상세 수행내용>

UI 중 인벤토리 UI에서 캐릭터를 다른 시점으로 보이게 하는 화면을 넣기 위해 객체 내부에 두 개의 셰이더 컴을 넣어 각각 다른 값들을 셰이더에 넘겨줘 같은 객체지만 다른 시점에서 캐릭터와 배경을 각각 다른 화면에 출력하게 함. 하지만 두 개의 다른 화면에서 객체들이 동일한 위치로 이동할 시 서로 겹쳐서 몇 개의 객체가 가려지는 현상이 발생해 수정 중에 있음.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 다른 화면의 객체들끼리 겹쳐서 가려짐 현상 발생 | | |
| **해결방안** | 셰이더 코드 수정을 통해 문제를 해결해 보려 함 | | |
| **다음주차** | 5주차 | **다음기간** | 2021.3.29 ~ 2021.3.04 |
| **다음주 할일** | 남은 UI 객체 구현 및 데모에 시연할 컨텐츠 구현 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |