|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 4주차 | **기간** | 21.03.29 ~ 21.04.04 | **지도교수** | 장지웅 |
| 이번주 한일 요약 | 여러 포메이션 하드코딩으로 작성 후 테스트 완료  포메이션 변경 테스트 완료 | | | | |

<상세 수행내용>

저번 주 계획대로 일단 하드코딩으로 여러 포메이션을 만들고 자연스럽게 변경되는지 테스트 후 확인 완료, 목표 위치에 npc가 도착했을 때 버벅거리는 버그 잡아야함

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 포메이션 변경 안되는 버그, npc가 제자리에서 버벅거리는 버그 | | |
| **해결방안** | 포메이션 셋팅 함수 위치 변경, float 위치 값은 범위 기반으로 변경 | | |
| **다음주차** | 5주차 | **다음기간** | 21.04.05 ~ 21.04.11 |
| **다음주 할일** | 기본 충돌체크 구현 및 적용하기  포메이션 변경하여 위치 이동시 통과하지 않고 자연스럽게 돌아가기  Npc 로테이션 적용하기 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |