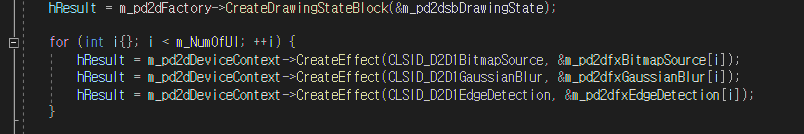
|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | **작성자** | **2018180033 이세철 2018180046 허재성 2018182009 김승환** | **팀명** | XD |
| **계획 시트** | <https://docs.google.com/spreadsheets/d/1rUOOKpcVfkma18YsvTZXZz44z6UhbGfOsrimVgs-mzE/edit#gid=0> | | | | |
| **주차** | **6** | **기간** | **2023.03.14~2023.03.20** | **지도교수** | **정 내 훈**(서명) |
| **이번주 한일** | * **이세철: UI 표시, stage 1 맵 세부 변경** * **허재성:** * **김승환:** | | | | |

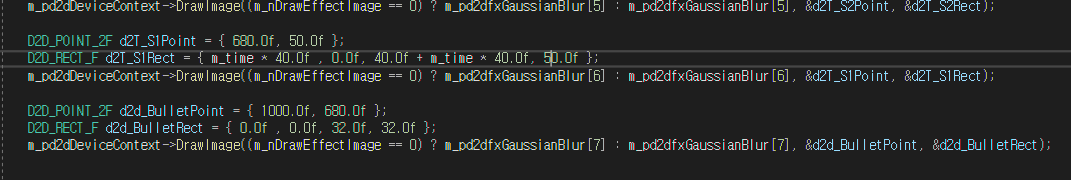
**<상세 수행내용>**

1. 이세철

* UI 표시하는 중으로 여러 개의 UI를 띄우는 것이 성공했습니다.



* 이전에 했던 방식은 ui에 대한 데이터가 다른 ui로 계속 대체되었기 때문에 계속 하나만 나오는 것이었기 때문에 배열형태로 처리하여 각 배열에 해당 ui에 대한 이미지 데이터를 저장했습니다.



* 이전 사진은 buildObject에서 각 배열에 데이터들을 저장해준 것이라면, 위 사진은 저장한 각 배열들의 데이터를 끄집어 내서 계속 render해주는 것입니다.
* 준비된 자료들은 플레이어의 각 부위별 내구도에 대한 UI, 남은 시간에 대한 시간 UI, 총알 아이콘이며, 미니맵은 게임 화면 좌상단에 뷰포트를 추가 생성하여 위에서 아래로 내려로 내려다보는 형식으로 진행할 예정입니다.
* 아직 각 UI에 대한 기능들은 대부분 서버와 연결된 것이 없어, 시간 UI 같은 경우는 현재 클라이언트에서 혼자서 돌아가고 있습니다.
* 현재 띄워지고 있는 스테이지 1에 대해서 맵 중간중간 자연스럽지 않은 모델들이 있어 다른 모델들을 가져와 일부 수정하였습니다.

1. 허재성
2. 김승환

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | **해결 방안** |  |
| **다음 주차** | **7** | **다음 기간** | **2023.03.21~2023.03.27** |
| **다음주 할 일** | 이세철: 상태 머신 공부해서 초기 설계, 추가 리소스,  맵 충돌을 위한 메쉬 콜라이드 적용법 구상  허재성:  김승환: | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |